

Project Protectors

Előszó

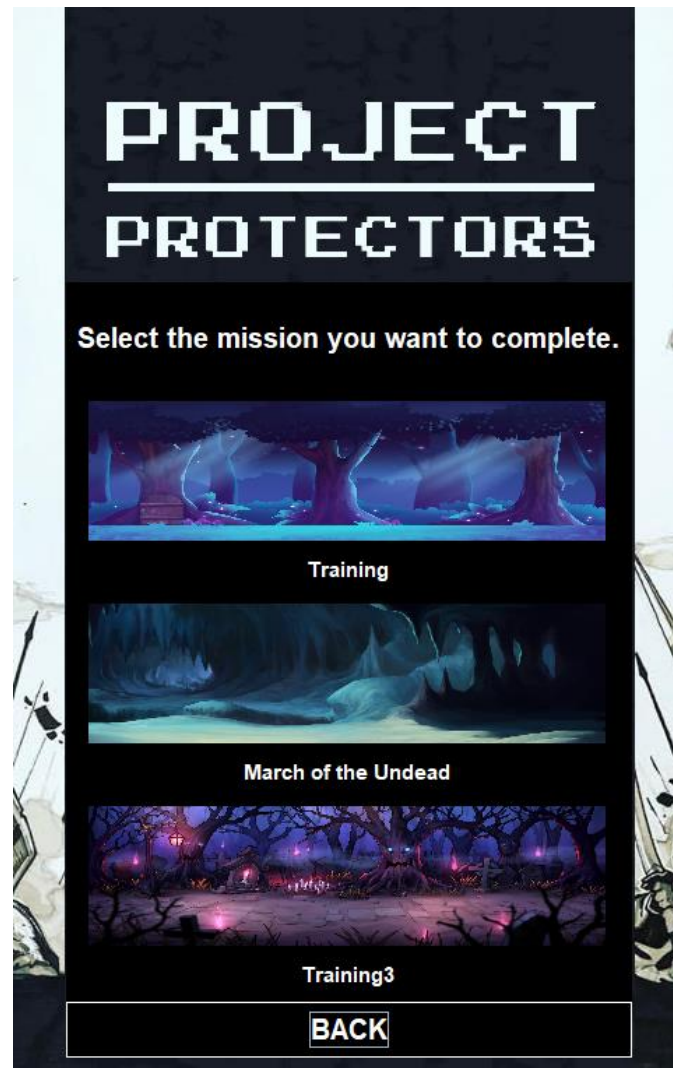
A Project Protectors egy turn-based fantasy RPG. A játék célja az ellenségek legyőzése. Ezt a célt különböző karakterek és egyéni képességeik segítségével lehet elérni.

A játék elindítása után rögtön a főmenü látszódik. Itt van 4 opció: a játék indítása, küldetés- és karakterválasztás, valamint kilépés. Lehet rögtön a játék indításra is menni, de valószínűleg nem lesz jó vége, hiszen a felkészületlen kalandoroknak gyakran rossz sorsuk lesz. Menjünk először is a küldetésválasztás menübe. (A képek a Guide megírása idejében a legfrisebb build-del készültek, ha akármilyen változás tapasztalnak, ez a játék frissítése miatt történhet.)



Küldetésválasztás

Itt jelenleg 3 küldetés érhető el. Az 1. az alapértelmezett küldetés, itt egy kis csapat goblint kell legyőzni, nem éppen a legveszélyesebb ellenségek. Ha egy kicsit nagyobb kihívást akarunk, nyugodtan válasszuk ki az egyik másik küldetést. Ezután a lent található BACK gombbal menjünk vissza a főmenübe.



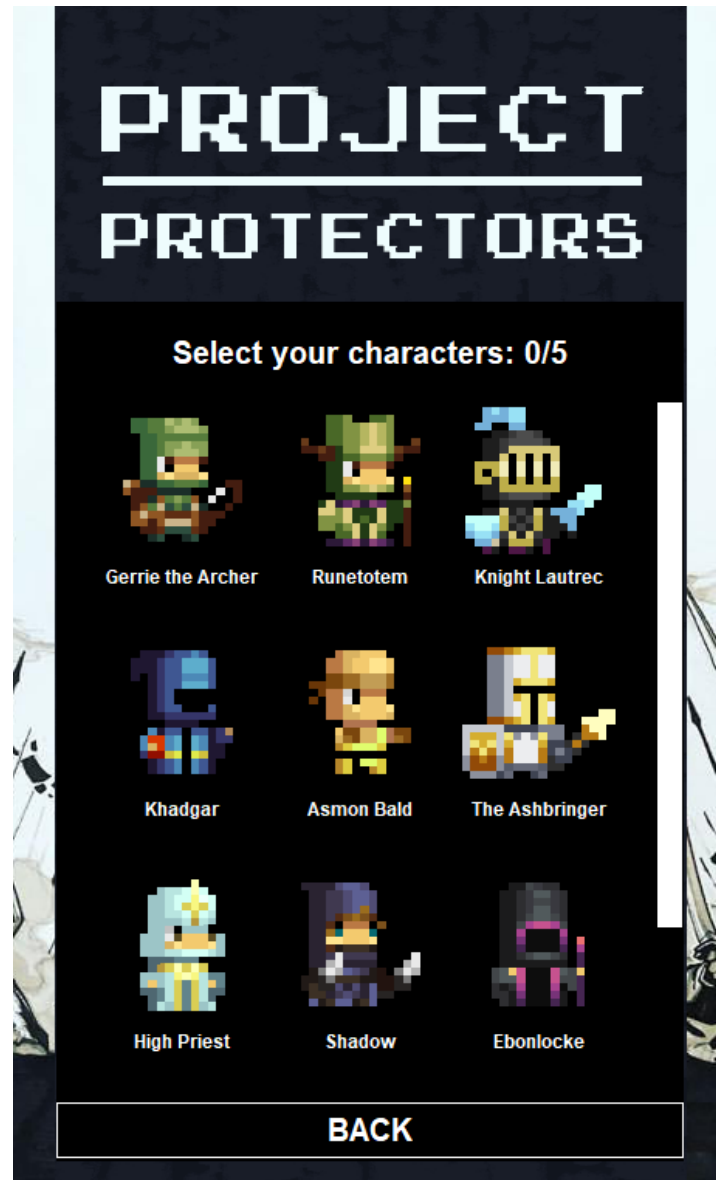
Karakterválasztás

Ide mindenképpen érdemes bejönni, alpból csak egy szerencsétlen lovagunk lenne. Jelenleg 10 karakter közül választhatunk, nekik mind egyedi képességeik vannak. Maximum 5 karakter választható, de ha elég merészek vagyunk, választhatunk kevesebb embert is. A karaktereket 3 csoportba lehet besorolni „erőforrásuk” alapján: mana-t, focus-t és rage-t használók. A 3 erőforrást másféleképpen kapják az emberek:

- Mana: minden kör elején 1 fix mennyiséget kap
- Focus: minél több ellenség van, annál többet kap
- Rage: minél kevesebb életereje van, annál többet kap

Röviden a Karakterekről:

- **Archer:** egy vadász, jelenlegi buildben egy glass-cannon, azaz erőset üt, de gyorsan meghal. Főleg single-target képességei vannak. **Focus**-t használ.
- **Druid:** nagyon erős single-target healer, de könnyen meghal. **Mana**-t használ.
- **Knight:** az egyik legtöbb életerővel rendelkező karakter, az alapképessége eléggé gyenge, de a másik kettőről ezt nem lehet elmondani. **Rage**-t használ.
- **Mage:** szintén egy glass-cannon. **Mana**-t használ.
- **Monk:** a többi karakterhez képest lehet gyenge, de a képességei sokoldalúak. **Focus**-t használ.
- **Paladin:** hasonlóan a monkhhoz, nem az erejét, sokkal inkább a sokoldalúságát kell benne látni. A monkhhoz képest a képességei gyengébbek, de ő maga kitartóbb. **Mana**-t használ.
- **Priest:** az egyetlen karakter, aki képes egyszerre több embert healelni és akár egyet feléleszteni. **Mana**-t használ.
- **Rogue:** egyetlen tudománya a harcolás, de ahhoz nagyon ért. **Focus**-t használ.
- **Warlock:** egy glass-cannon, de ebben az esetben ugyanannyira veszélyes a saját csapattársaira, mint az ellenségeire. **Mana**-t használ.
- **Warrior:** nem éri be csak egy ellenség legyőzésével, minden képessége multi-target. **Rage**-t használ.



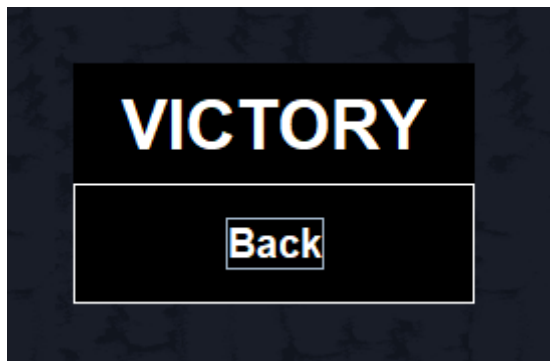
Játékmenet



Ha összeraktuk a preferált csapatunkat és kiválasztottuk a küldetést, akkor indítsuk el a játékot. Itt az 1. küldetést fogom bemutatni.

Minden karakternek 3 képessége van. Az első egy 0 erőforrásba kerülő sima támadás. A 2. és a 3. mindig egy egyedi képesség, ami X erőforrásba kerül. Ha még nincs ezekhez elég ereje a karakterünknek, nem kell aggódni, minden kör elején kapnak valamennyit. Sokféle képesség van, ezért csak néhányat mutatok be. Az 1. képesség mindig ugyanúgy működik. Rákattintunk az ikonjára, megjelennek az ellenségek felett kis nyilacskák, rákattintunk az ellenségre és ezzel levisszük az életerejét. Ezen kívül vannak képességek, amikkel esetleg több ellenséget is megtámadunk és a célpontunk biztos megsérül, van olyan, amivel nem kell céloznunk, ilyen pl. az íjász **Blindfire** képessége (az ilyen képességek kiválasztása után akárhova kattinthatunk), és van olyan, amivel csapattársra kell célozni.

Minden karakterünk max életerővel kezd. Csapatunk tagjainak sebességétől függően kiválasztja a játék, hogy ki mehet először. Minden karakter köre egy képesség után véget ér. A játéknak akkor van vége, amikor vagy a játékos, vagy az ellenség, vagy nagyon ritka esetekben mindenki meghal. Ekkor visszakerülünk a főmenübe és választhatunk esetleg egy új küldetést.



Jó szórakozást kívánunk!