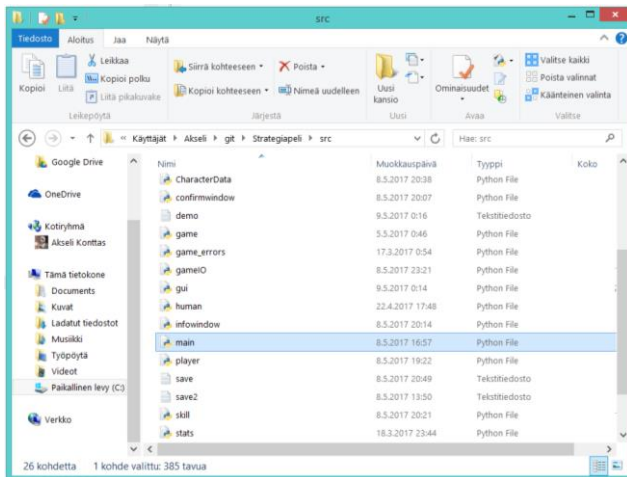


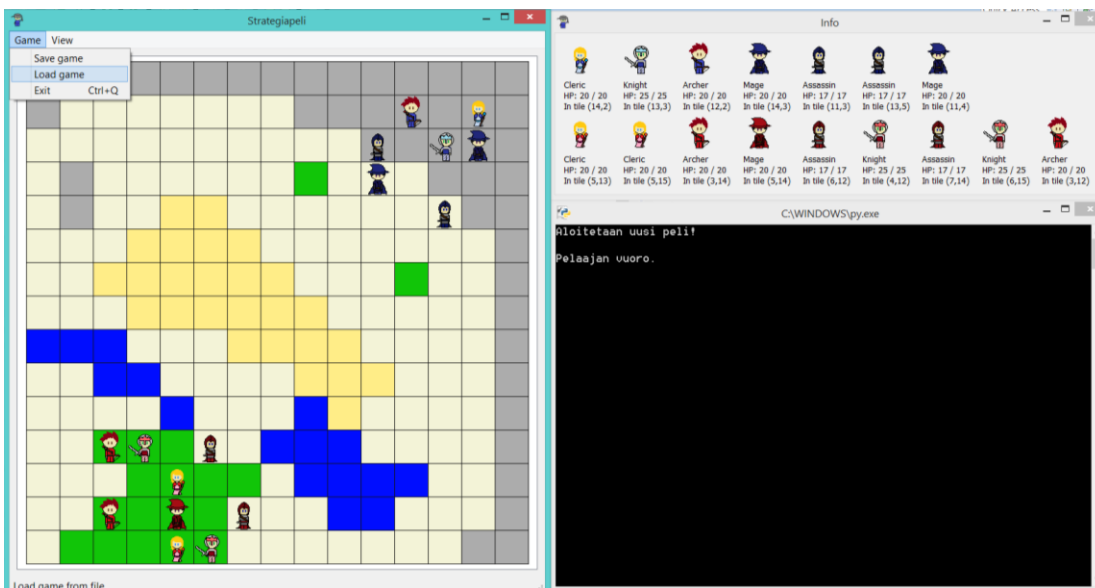
## Y2 projektityön käyttöohjeet

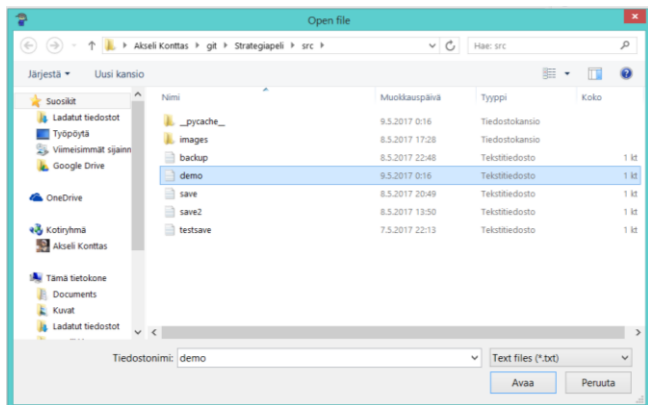
Akseli Konttas 587031

Peli käynnistyy ajamalla lähdekoodista löytyvä main.py-tiedosto.

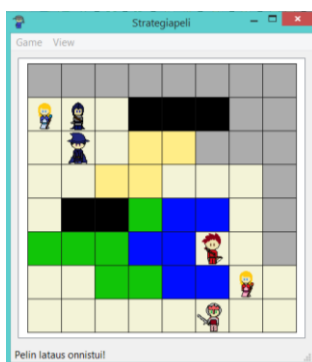


Aukeaa alla olevan näköinen näkymä. Uusi peli voidaan ladata valitsemalla ylänurkasta game -> Load game ja valitsemalla haluttu tiedosto.





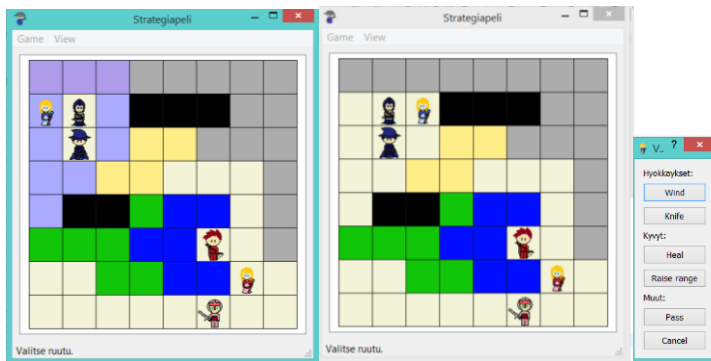
Valittu peli aukeaa, ja pelikenttä on alla olevan näköinen.



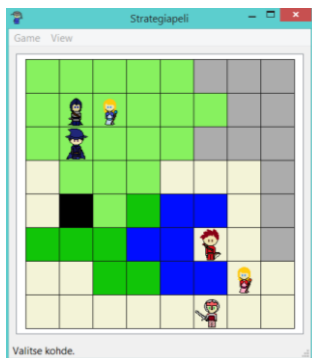
Vieressä näkyy inforuutu, jossa näkyy yleistiedot kaikista hahmoista. Klikkaamalla jotain kuvaa aukeaa tarkemmat tiedot hahmosta.



(kaksois-)Klikkaa hahmoa, niin näet ruudut, joihin se voi siirtyä. Kaksoisklikkaa uudestaan haluttua ruutua. Aukeaa ikkuna, joka kysyy mitä haluat tehdä.

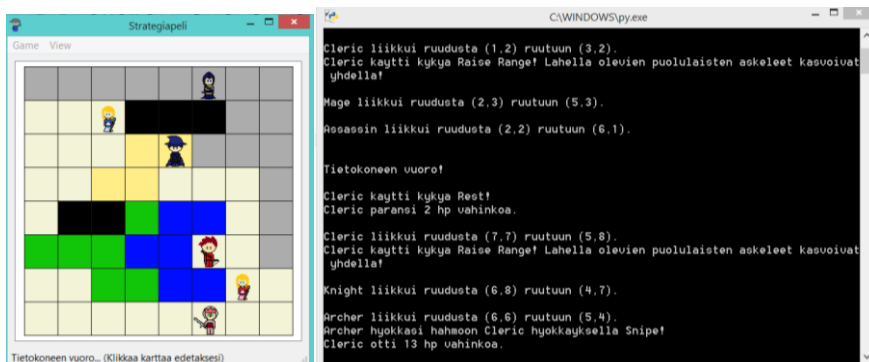


Valitse toiminto. Jos et voi käyttää kyseistä toimintoa, alanurkan statusteksti kertoo sen. Esimerkissä on valittu Raise range-kyky.



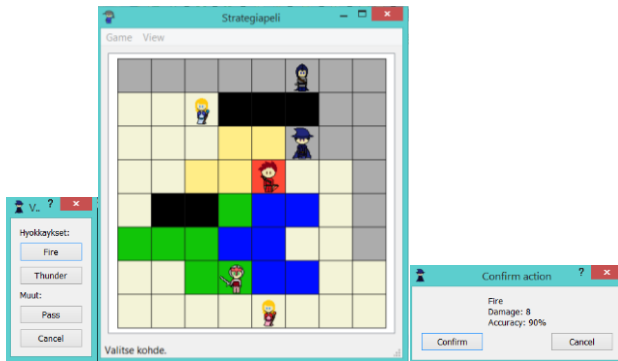
Kartassa värjäytyy vihreäksi ne laatat, joihin kyky vaikuttaa. Kaksoisklikkaa vihreää laattaa käyttääksesi kyvyn, tai jotain muuta laattaa peruuttaaksesi. Hyväksyäksesi toiminnon, hyväksy se vielä erikseen aukeavasta dialogista.

Kun kaikki pelaajan ohjaamat hahmot ovat liikkuneet, on tietokoneen vuoro. Klikkaa mistä tahansa karttaa, niin tietokone siirtää yhtä hahmoaan. Voit tarkistaa toiminnon konsolista, johon tulostuu kaikki pelin aikana tapahtuvat tapahtumat.

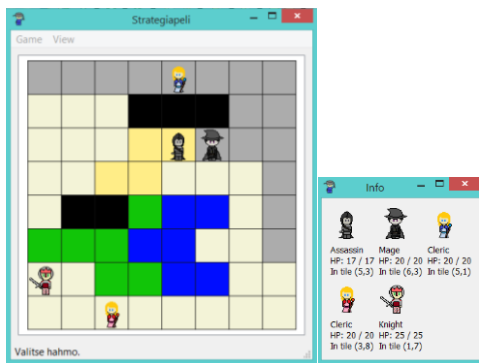


Kun tietokone on siirtänyt kaikkia hahmojaan, on taas pelaajan vuoro.

Hyökkääminen tapahtuu samaan tapaan kuin kykyjenkin käyttö, mutta ruudut värjäytyvät vihreän sijaan punaiseksi.



Kun hahmon hp:t menevät nolleen, hahmo kuolee ja se katoaa kartalta ja inforuudusta.



Voittaaksesi pelin, tapa kaikki vastustajan hahmot ennen kuin kaikki omat hahmosi kuolevat!

