

“Dungeon Crawler”- Felhasználói dokumentáció

Dúcz Ákos – GC1RTE

1. A játék elindítása

Fordítás után (build.bat futtatásával) a game.exe nevű fájlt kell a parancssorból elindítani. Ügyeljünk rá, hogy megfelelő méretű legyen a parancssori ablak, különben a játék kirajzolásánál problémába ütközünk. Ha a játékot mégis elindítottuk túlságosan kicsi parancssori ablakkal, akkor szükséges lehet a parancssor bezárása és újraindítása a megfelelő működéshez.

2. Játékmenet

Indítás után a játékos egy labirintusban találja magát. A játék színes ASCII karakterek segítségével jelenik meg, melyek közül a – fehéren villogó – kék @ jel jelenti a játékos karaktert. Ezt a WASD billentyűk lenyomásával lehet a fel-balra-le-jobbra irányokban vezérelni.

A pályán minden karakter másféle csempéket jelöl: a “.” Járható utat, a fekete csempe barlang falat, a fehér csempe pedig szobafalat jelöl. A sárga “#”-jelek ajtók, melyek kinyitása az interakciónál lesz tárgyalva. A játékos feladata a kijárat (sárga “@”-jel) megtalálása. (Ezek léteznek már, de egyelőre nem nyerik meg a játékot)

A játékosnak 100 életpontja áll rendelkezésére, melyet a szörnyek támadással csökkentenek.

3. Interakció

Az “E” billentyű lenyomásával a játékos képes interakcióba lépni a környéken lévő lényekkel és csempékkel. Az “E” lenyomása után a játéktér alatti szövegdobozban megjelennek a lehetőségek. A felhasználónak először egy irányt kell megadnia (WASD), majd ezután a 0-9 billentyűkkel kiválasztania hogy mivel szeretne interaktálni, illetve mit szeretne csinálni (ezek a lenti szövegdobozban lesznek listázva). Ha a játékos mellett lévő kiválasztott helyen csupán egyetlen ajtó áll, akkor az automatikusan kinyitásra/beecsukásra kerül (azaz nem szükséges kiválasztani az ajtót és a nyitá/csukás interakciót).

4. Tárgyak használata

A játéktértől jobbra egy inventory-lista helyezkedik el. Itt a 0-9 gombokkal ki lehet választani, melyik tárgyat szeretnénk használni. Ezután a lenti szövegdobozban megjelennek a tárgy lehetséges használati módjai, melyek közül választva tudjuk az adott tárgyat használni.

Például a flintlock pisztolyt a 2-es gombbal kiválasztva megjelenik a “reload” és “attack” interakció. Egyelőre csak az “attack” működik, és ezt a megfelelő gombbal kiválasztva, majd ezután egy irányt megadva (wasd-qeyx) lőni tudunk.

Eddigi tárgyak:

Aranypénz: nem csinál semmit, de később a játék végén pontot ér.

Flintlock pisztoly: lőni lehet vele egy megadott irányba, sebzi az eltalált ellenfeleket.

Varázspálca: szintén lőni tud, a meglőtt ellenfelek pár körre lefagynak. Csak ládában található.

5. Szörnyek

A játék során szörnyekkel találkozhatunk a labirintusban. Egyelőre kétféle van:

Crawler: piros színű "c"-betű jelöli, meglehetősen gyors és okos, képes követni a játékost, egy ideig azután is hogy elveszíti szem elől. Nyelvével támadva sebez. 10 pontot ér egy megölése.

Patkányok: szürke "r"-betű a jelük. Alapvetően békések, de túl sok megölése után a játékos ellen fordulnak, ekkor piros színük jelzi hogy agresszívek. Halálukkor pénzt dobnak el.

6. Egyéb

A labirintusban találhatóak ládák (sárga "="), melyek véletlenszerű dolgokat (egyelőre pénzt / ritkán varázspalcát) tartalmaznak. Vigyázz, ha lerombolod a benne lévő érték is elveszik!

A kijáratot sárga "@"-jel jelöli, ezt kell megtalálnod (több is van a pálya méretének tekintetében). Egyelőre nem jelentenek győzelmet, mivel a projekt félkész.

Halál után a játékos pontjaival együtt felkerül a dicsőséglistára, ám ez még nincs implementálva.