

Házi Feladat Felhasználói Útmutató

Kalandjáték

A játék indítása

A játék kezdetekor először be kell olvasni a játék konfigurációs fájlját. Ez a fájl határozza meg a játék asset-jeit, avagy a kellékeket, képeket és egyéb adatokat. Ez tartalmazza továbbá az alapértelmezett játék állást, amiből minden mentés kiindul. Ha a konfigurációs fájl beolvasása megtörtént, akkor tölthetjük csak be a korábbi mentésünket. Amennyiben nem rendelkezünk ilyennel, már játszhatunk is.

Konfigurációs fájlt betölteni a program tetején lévő menüsávban a „**Game/File**” menü lenyitásával és a „**Load Config File**” gombbal lehet.

A játék menete, játékos tevékenységek

A játékos különféle tevékenységeket tud végezni a játék folyamán. Ezek a következők:

Mező kiválasztás

A játék során minden cselekvés előtt a játékosnak ki kell választania egy mezőt. Ezt olyan módon teheti meg, hogy rákattint az adott mezőre. Az, hogy a játékos milyen akciókat hajthat végre, az a kiválasztott mezőtől függ. Azaz, milyen dolog tartózkodik rajta.

Harc

A harc akkor történik, amikor egy ellenség megtámadja a játékost vagy fordítva.

A játékos kiválasztja a mezőt, amin a megtámadni kívánt ellenfél tartózkodik és megnyomja az „Attack” gombot. Ekkor a játék a játékos fegyvere effektív távolsága alapján megállapítja, hogy a támadás végrehajtható-e.

A harc során a két fél felszerelésének értékein múlik, hogy ki jön ki győztesként. A védekező a páncélja értékével véd, míg a támadó a fegyvere átütő erejével támad. A páncél értéke statikus, állandó érték, míg a fegyver átütő ereje megadott intervallumon belül random. (Pl.: 4-20-ig) Amikor egy fegyverrel támadunk, azt innentől „dobásnak” hívjuk, mivel a háttérben kocka dobálást szimulál a játék. A fegyverek sebzés és átütő erő intervallumait kockák reprezentálják. Például:

- *Longsword*: Hit: **+4**, Damage: **2d4+2**: A Hit (+4) érték az átütő erőhöz adódik hozzá. Az átütő erőre mindig egy 20 oldalú kockával dobunk és a dobott értékhez hozzáadjuk a fegyver Hit (átütő erő) értékét. Amennyiben túldobtuk az ellenfél páncélját, úgy dobunk a Damage (sebzés) kockákkal. A **2d4** azt jelenti, hogy **2 darab 4 oldalú kocka** dobott eredményét összegezzük. A **+2** az ehhez hozzáadott plusz értéket jelzi. A végleges eredmény a kiosztott sebzés.

Először a fegyverrel az ellenfél védelmére dobunk. Ha sikeresen túldobtuk, akkor a sebzésre is dobunk. A fegyverrel kiosztott sebzés a védekező fél életerejéből kerül levonásra. Felszerelés tulajdonságokról bővebben lejjebb.

A játékos által egy körben megtehető támadások száma a kezében lévő fegyvertől függ.

Hozzá tartozó gomb: „**Attack**”

Mozgás

Mozgásról akkor beszélünk, amikor a játékos egy üres mezőt választ ki. A kiválasztott mezőre ez után a „Move” gomb segítségével tud átlépni a játékos. Előtte viszont a játék összeméri a mező távolságát a játékos által egy körben megtehető távolsággal (sebesség) és csak akkor engedi végrehajtani a mozgást, ha a játékos aktuális „sebessége” nagyobb vagy egyenlő a mező távolságával. A bejárt mezők száma levonódik a játékos aktuális sebességéből. Addig mozoghat, ameddig még rendelkezik 0-nál több sebességgel. A játékos sebessége visszaállítódik az alap értékére a köre elején.

Hozzá tartozó gomb: „**Move**”

Tárgy felvétel

A tárgy felvétel akkor hajtható végre, ha egy mezőre egy tárgy lett helyezve. Ebben az esetben a játékos odamehet és egy mező távolságból felveheti a tárgyat, ami így a felszerelései közé adódik.

Hozzá tartozó gomb: „**Pick Up**”

Kör befejezése

A kör befejezésre gombra kattintva a játékos támadásainak száma és aktuális sebessége visszaállítódik az alapértelmezett értékekre.

Hozzá tartozó gomb: „**End Turn**”

Utazás

A játékos ezen funkció segítségével tud közlekedni helyszínek között. Minden helyszínen meghatározott számú, erősségű és pozíciójú ellenfél van, ezentúl más-más háttér társul a különböző helyszínekhez. A legyőzött ellenségek mentésre kerülnek és az adott helyszínre való visszatéréskor nem élednek újra. Az Utazás funkció a Utility gombok között található és feldob egy panelt, melyen az elérhető helyszínek közül választhatunk.

Felszerelés kezelés

A játékos nyomon követheti a felszerelését és le is cserélheti azokat a játékban találtakra az „Equipment” gomb segítségével (Utility gombok). A játék panelen előfordulhatnak tárgyak a földön, melyekre kattintva azok felvehetők. A különböző tárgyak különböző erősséggel rendelkeznek. A páncéloknek **mozgási bónusza** és **védelme** van, míg a fegyvereknek **átütő ereje**, **sebzése** és **effektív távolsága**.

- **Mozgási Bónusz:** A játékos által egy körben *bejárható mezők számát* növeli.
- **Védelem:** A játékos *védelmét* jelzi, az ellenséges fegyverek *átütő erejének* ezt kell „túldobni”. A védelemhez hozzáadódik még a használó szintje is, így fejlesztve az páncélt.
- **Átütő erő:** A fegyver azon értéke, ami a védelemre dobott kocka eredményéhez adódik. A kettő érték összegének kell nagyobbnak, vagy egyenlőnek lennie az védekező fél *védelmével*.
- **Sebzés:** A fegyver által meghatározott intervallum, ami a sebzés dobás minimum és maximum értékét hivatott jelezni. A dobott eredményhez hozzáadódik a használó szintje.
- **Effektív távolság:** Azt jelzi, hogy a fegyvert hány mezőnyire lehet használni. Például egy íj használható akár 5-6 mező távolról is, míg egy kard maximum 2.

Egyes fegyverek ezen felül különleges képességekkel rendelkezhetnek. Például a Shotgun adott távolságon belül garantáltan átüti a páncélt, míg az AutoPistol segítségével körönként kétszer támadhatunk.

Az Equipment gombra kattintva megnyílik egy 3 részre osztott panel. A bal oldalán az éppen rajtunk lévő páncélt és fegyvert találjuk. Középen az összes, a tulajdonunkban lévő tárgyat. Ezeket rákattintással kiválaszthatjuk. A jobb oldalon pedig az aktuálisan kiválasztott tárgyról találunk részletesebb információkat. A jobb oldalt lévő „Equip” gombbal vehetjük magunkra az adott felszerelést.

Mentés

A játék állapota bármikor elmenthető és betölthető. Ez a játékos feladata, a fenti menü sorból tudja megtenni a Game/File/Save/Save Game vagy Quick Save opciókkal. A játék lehetőséget biztosít több mentés létrehozására, így a játékos szabadon hozhat létre mentéseket és töltheti be azokat, több mentési állapotot tarthat fent. A Quick Save funkció az éppen betöltött mentést írja felül. A konfigurációs fájl betöltése utáni alapértelmezett mentés nem írható felül, először egy új mentést kell létrehozni. Új mentést a Save Game gombbal tudunk a fenti menü sorban.

Ellenség legyőzése

Egy ellenséget akkor tekintünk legyőzöttnek, amikor az életereje eléri a 0-t. Egy ellenség legyőzése mindig valamennyi Tapasztalat Pont szerzésével jár. Ez a Tapasztalat Pont a játékos szintjének növeléséhez szükséges. Elegendő Tapasztalat Pont szerzése után a játékos szintet lép.

Játékos halála

A játékos akkor hal meg, ha az életereje eléri a 0-t. A játékos halálakor vagy betölthetünk egy régi mentést, vagy kiléphetünk a programból.