

Vak Viroológusok kézikönyv

Játék indítása

A program indítása után a főmenüben a **Start Game** gombbal indítható a játék.

Ezután beállíthatók a játékosok nevei. A szövegmezőben megadható a név, majd az **Add** gombbal hozzáadható a játékos. Legalább 2, legfeljebb 6 játékos lehet. A **Start Game** gombbal indítható a játék.

A játék célja

A játékot az a Viroológus nyeri, aki először megtanulja az összes genetikai kódot.

Felhasználói felület

Felépítés

Indítás után bal oldalt a **Pálya**, jobb oldalt egy **Infopanel** jelenik meg.

Pálya

A **pályán** a fehér mezők a sima mezőket, a lila mezők a labort, a sárga mezők a raktárakat, a barna mezők az óvóhelyeket jelentik. A Viroológusokat különböző színű kúpok jelölik.

Infopanel

Az **Infopanelen** lehet vezérelni a játékot. Látható az aktuális kör száma, a jelenlegi játékos neve.

Gombok A gombokkal különböző akciók hajthatók végre.

A **Pass** átadja a vezérlest a következő játékosnak.

A **Move** a Viroológust véletlenszerűen egy szomszédos mezőre mozgatja.

A **Rob** gombbal egy másik, azonos mezőn álló Viroológustól rabolhatunk, ha az *bénítva* van. Mivel maximum 3 felszerelést birtokolhatunk, szükség lehet egy tárgy eldobására. Ezt egy felugró ablakban lehet megtenni.

A **Touch** letapogatja a mezőt, majd begyűjti a rajta található dolgok egyikét. Ha nincs elegendő hely, itt is el kell dobni egy tárgyat.

A **Craft** gombbal *genetikai kódot ágenssé* alakíthatunk, ha van hozzá elég nyersanyagunk.

Inventory A gombok alatt az **Inventory** található. A különböző füleken lehet az *anyagokat, felszereléseket, elkészített ágenseket, és aktív ágenseket* meg nézni.

Bizonyos felszerelésekre kattintva azokat aktívan használni lehet. Ilyen tárgy az **Axe**, amivel megölhető egy másik Viroológus. A többi tárgy nem használható aktívan.

Az ágenseket a Viroológus magára, vagy más, azonos mezőn álló játékosra kenheti. Ezt az elkészített ágensre való kattintással lehet megtenni, majd ki kell választani a célpontot.

Mezők

Minden mezőn legfeljebb 2 játékos állhat.

Plain

Egyszerű mező, nincs különleges tulajdonsága.

Lab

Labor, ahonnan genetikai kódokat lehet gyűjteni.

Storage

Raktár, ahonnan nyersanyagot lehet gyűjteni.

Shelter

Óvóhely, ahonnan felszereléseket lehet gyűjteni.

Nyersanyagok

A nyersanyagoknak van maximális mennyisége, aminél a Viroológus nem vehet fel többet.

Aminoacid

Alap nyersanyag

Nucleotide

Alap nyersanyag

Ágensek

Immunity

Hatása alatt a Viroológust immunissá teszi a támadásokra.

Craziness

A Viroológus a hatása alatt minden körében kettőt lép véletlenszerűen.

Stun

A Viroológust lebénítja, így kirabolható lesz. A hatás alatt nem tud mozogni és cselekvést végrehajtani.

Bear

Amíg ez az ágens aktív addig a Virologus véletlenszerűen lépked, és ha raktárra lép, akkor az ott található nyersanyagokat elpusztítja.

Genetikai kód

Az ágensek a genetikai kód alapján hozhatják létre az ágenseket. A genetikai kódnak nyersanyagköltsége van. Csak akkor hozható létre, ha a Virologus rendelkezik megfelelő mennyiséggel ezekből.

Felszerelések

A Virologus legfeljebb 3 felszerelést birtokolhat.

Coat

A Virologust megvédi egy rá kent ágenstől.

Gloves

A kesztyű a Virologusra kent ágenst elrakja a saját **Inventory**-jába. A kesztyű háromszor használható, majd eltűnik.

Bag

A táskával kétszer több nyersanyag gyűjthető.

Axe

A baltával egy másik játékos megölhető, de ilyenkor a balta tönkremegy és eltűnik a Virologus **Inventory**-jából.