

Farmos játék felhasználói dokumentáció

Bevezetés

Ez a Farmos játék, a megfelelő időzítéstől, a gyorsaságtól és a tervezéstől függ. Ez a segédlet írja le a program pontos használatát, funkcióit és némi stratégiát a sikeres játékményhez.

Navigáció

A program, egy egyszerűmenürendszerrel van ellátva, ami 3 különböző funkciót képes ellátni:

- Játékindítás
- Toplista megtekintése
- Kilépés a játékból

Mindegyik ponthoz egy egyedi gomb áll rendelkezésre a főmenüben. Ha az egér kurzorját, a gomb felé emeli, akkor a gomb elszíneződik ezzel jelezve, hogy képes bal egérkattintást fogadni. A kattintás után továbbítja a játékost a kiválasztott ponthoz szakosodott képernyőre.

A „Játék” feliratú játékindítógomb megnyomásával egyből kezdetét veszi egy új játék. Kirajzolódik a pálya, és a játékos elkezdheti a kerti tevékenységeit. Az ESCAPE billentyű megnyomásával a játékos egyből visszatérhet a menübe véget vetve a folyamatban zajló játéknak

A „Toplista” feliratú gomb a játékost továbbítja a toplista oldalra, ahol az elmúlt legjobb 10 játék eredményei jelennek meg csökkenő sorrendben pont szerint (elől a legügyesebb játékos). A Toplista oldalról az ESCAPE billentyűvel lehet visszatérni a főmenübe.

A „Kilépés” feliratú gomb, a biztonságos kilépést biztosítja a játékosnak. A megnyomásával a program leáll.

A Játék

Célja:

A játékos célja, hogy minél több pontot szerezzen mielőtt lejár az idő. Ezt megfelelő növények ültetésével teheti meg, amik a következők lehetnek:

- Répa
- Retek
- Búza
- Kukorica
- Paradicsom

Mindegyik növény egyedi igényekkel, és időzítésekkel rendelkezik, amikhez igazodni kell. Adott növény megtermelését a bal oldali feladatpanelen ikonok formájában megjelenő lista írja elő. A számítógép véletlenszerűen generálja ezt a listát, amit négyelemű sorokba rendezve igazít a játéklap bal széléhez. Ha a játékos sikeresen megtermel egy listán szereplő rendeltetést, akkor a betakarítás pillanatában egy megtermelt zöldségnek megfelelő elem lekerül a listáról. Ha a listán levő elemek elfogynak, a játék új listát, avagy feladatot generál. Ez addig megy, amíg a játékos ideje (bal felső sarokban feltüntetve) el nem fogy, ekkor a játéknak vége.

A pálya

A játék egy kertben játszódik, ami 9 darab parcellára van osztva 3x3-as elrendezésben. A bal felső sarokban található az időzítő, ami a játékos hátralevő idejét mutatja. A jobb felső sarokban, az eddig megszerzett győzelmi pontok találhatóak. A játéklap bal oldalához van igazítva a feladatpanel, amin 4 elemű sorokban fognak megjelenni ikonok formájában a termelendő zöldségek. A játéklap jobb széléhez van igazítva a boltpanel, ami tartalmazza gombok formájában az elültethető zöldségeket. A jobb alsó sarokba igazítva található az eszközpanel, ami a játékos 3 fő eszközét (kanna, kapa, sarló) tartalmazza. A kirajzolás után a visszaszámláló beáll 30 másodpercre, majd a játék elkezdődik.

A termények

A feladatban szereplő zöldségek termelésével lehet győzelmi pontokhoz jutni. Minden termény nehézségtől függően más-más értékű. Ez az alábbi táblázatban van feltüntetve, a növények igényeivel:

Név	Termésidő	Locsolások száma	Betakarításra számítható idő	Nehézség	Pontok
Répa	7 mp	1 db	10 mp	Könnyű	1 pont
Retek	10 mp	2 db	9 mp	Könnyű	2 pont
Búza	18 mp	2 db	7.5 mp	Közepes	3 pont
Kukorica	13 mp	3 db	5 mp	Nehéz	4 pont
Paradicsom	17 mp	4 db	4 mp	Nehéz	5 pont

A táblázatban szerepel minden növény legfontosabb tulajdonságai. A termési idő az a kívárandó időtartam, ameddig a növény eléri a betakarításra alkalmas állapotot. A locsolások száma tünteti fel, hogy ez idő alatt hányszor kell egy növényt meglocsolni. Ameddig egy növény nincs meglocsolva, addig nem folytatja a növést. A locsolás igényét egy kis vízcsepp jelzi a növény parcellájának bal felső sarkában. A betakarításra számítható idő feltünteti, hogy a termény meddig képes az érett állapotban maradni. Ha ez az intervallum letelik, a növény elrohad. Onnantól nem számít bele a győzelmi pontokba, vagy a kiírt feladatba sem, ezért a megérett növényeket minél hamarabb be kell takarítani.

A feladatok

A játékban feladatokat kell teljesíteni. Ezeket a feladatokat a játék véletlenszerűen generálja. A legegyszerűbb feladatok a játék elején jelennek meg, hogy az új játékosok megtanulhassák a játékmenetet, viszont ezek fokozatosan nehezdenek a játékos ügyességétől függően. Ha a játékos teljesít egy feladatot, akkor azzal 30 másodperc extra időre tesz szert, ami hozzáadódik a megmaradt idejéhez. Ha ez az összeg átlépi a 100 másodpercet, akkor a nehézség 3-szor akkora fog emelkedni cserébe 30 pont azonnal jóvá íródik a győzelmi pontjaihoz. Ha a megmaradt idő a 200 másodpercet lépi át, akkor 100 ponttal lesz a játékos jutalmazva, viszont 8-szoros nehézségemeléssel. A feladat generátor 126 féle nehézséget tud létrehozni, viszont biztonsági okokból ez 110-re van korlátozva. A feladatok általában 1 szinttel nehezedenek. Néha viszont a nehéz feladat helyett a gép meglepheti a játékost egy könnyű feladattal, hogy segítse felzárkózni, időt nyerni.

A feladat a feladatpanelen jelenik meg, egy mintasor formájában. Feltüntet elemeket a panelen, amiket a játékosnak meg kell termelni a továbblépéshez. Ha a játékos betakarít egy feltüntetett elemet, akkor 2 másodperc azonnal hozzáadódik az idejéhez, illetve a terményért megkapja a fenti táblázatban megállapított győzelmi pontokat. Egy feladat teljesítéséhez az összes listázott elemet

meg kell termelni. A megtermelt és sikeresen betakarított elem eltűnik a listáról, ha a lista kiürül, akkor a játékos sikeresen teljesítette a feladatot, ilyenkor a játék létrehoz egy új, nehezebb feladatot miközben megjutalmazza a játékost a fent leírt módon. Ez addig folytatódik, amíg olyan nehéz feladatot nem kap a játékos, amit a rendelkezésére álló idő alatt nem tud teljesíteni, ekkor vége a játéknak.

Az eszközök

A játékban 3 fő eszköz található, a boltban szereplő elemeken kívül.

A locsolókannával lehet a növényeket öntözni, ha szükségük van rá. A locsolandó növény felett egy vízcsepp jelenik meg jelzésként.

A kapával lehet a parcellákat kiüríteni, ha szükség van a helyre, vagy a növény nem eltávolítható.

A sarlóval lehet a megérett növényeket betakarítani, ha megjelenik felettük a kis sarló ikon. Az elrohadt növény nem számít megérettnek, így nem lehet betakarítani sem. Azokat sajnos ki kell kapálni.

Interakciók

A játékos csak bizonyos szabályok szerint léphet interakcióba a játék elemeivel.

Az irányítás egérrel, illetve billentyűzettel kivitelezhető hatékonyan.

Növény vásárláshoz a játékosnak rá kell kattintania az általa választott elemre a bal oldali boltban, majd a bal egérgombot nyomva tartva egy szabad parcella fölé kell húznia a megjelenő magokat. Az egérgomb elengedésével lehet növényt elültetni.

Locsoláshoz a jobb alsó sarokban levő locsolókannára kell bal egérgommbal hosszasan rákattintani, majd a kiválasztott parcella fölé húzni. Az egérgomb elengedésével a kanna meglocsolja az adott mezőt. A locsolókanna aktiválható a Q billentyűvel is. Ilyenkor a kanna ikonja egyből az egér alá ugrik. A billentyű elengedésével meglocsolja az alatta levő területet.

Kapáláshoz a jobb alsó sarokban levő kapára kell bal egérgommbal hosszasan rákattintani, majd a kiválasztott parcella fölé húzni. Az egérgomb elengedésével a kapa kikapálja, kiüríti az adott mezőt. A kapa aktiválható a W billentyűvel is. Ilyenkor a kapa ikonja egyből az egér alá ugrik. A billentyű elengedésével kikapálja az alatta levő területet.

Aratáshoz a jobb alsó sarokban levő sarlóra kell bal egérgommbal hosszasan rákattintani, majd a kiválasztott parcella fölé húzni. Az egérgomb elengedésével a sarló learatja az adott mezőt, ha van rajta érett termés. A sarló aktiválható az E billentyűvel is. Ilyenkor a sarló ikonja egyből az egér alá ugrik. A billentyű elengedésével betakarítja az alatta levő területet. MEGJEGYZÉS: A betakarítás egyből hozzájárul a feladathoz, nincs szükség egyéb utasításra!

Minden eszköz használat után visszaugrik az eredeti helyére, tehát mindig onnan kell elvenni azt, ha szükség van rá!

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha a játékosnak elfogy az ideje, vagy ha ESCAPE billentyűvel megszakítja azt. Ilyenkor a játék visszatér a főmenübe a játékos pontszámával, ahol egy külön oldalon bekéri a játékos nevét amire menti a végeredményt.

A Toplista

A toplista egy fájlba van elmentve a játékkönyvtárban. Csökkenő sorrendben tartalmazza a legjobb 50 eredményt, illetve a játék kiírja a 10 legjobb pontszámú játékot a toplista oldalon, amit a játékos játékon kívül megtekinthet. Az oldalról az ESCAPE gombbal lehet visszatérni a főmenübe.

Stratégia

A játék akkor lesz könnyen játszható, ha a játékos kialakít magában minden terményre egy rutint, hogyan kezeli az adott terményt. Ezek közül fogok felsorolni párat, amik elősegítik a megfelelő időbeosztást:

1. A búzával kell kezdeni. A búza az első lépésekben nem igényel vizet, így, ha előre letesszük őket, akkor nem kell időt pazarolni a locsolásukra, így gyorsabban ki lehet használni a 3x3-as kertet.
2. Minden növényt letétel után egyből meg kell locsolni. A bétatesztelés folyamán vettem észre, hogy a játékosok először leraknak nagy mennyiségű terményt, és csak utána locsolják meg őket egyesével. Ez időpazarlás. Mivel a locsolás a Q billentyűhöz van kötve így egy lerakás után könnyen leüthető, így egyből elkezd nőni a frissen ültetett növény.
3. Lesznek olyan helyzetek, amikor már nagyon kevés idő áll rendelkezésre. Ilyenkor, ha van nagy mennyiségű répa vagy retek a feladatban, akkor, ha egyszerre termeljük meg őket, akkor könnyen visszanyerhetünk rengeteg időt. Ez a trükk nehéz feladatoknál válik igazán hasznossá, amikor már több termény az elvárás, mint amennyi hely van a kertben.
4. Érdemes az egyforma elemű sorokkal kezdeni a termelést, mivel a 4 egyforma termény könnyedén kiolvasható. Így marad idő kitalálni, a maradék termények sorrendjét. Az is egy lehetséges opció, hogy csak 1 fajta terményt keresünk, és minden sorban csak azt keressük. Ez is segíthet az optimális lerakásban, az időpazarlás elkerülésében.
5. A legfontosabb: Nehéz terményt egyből aratni kell. Őket a legkönnyebb elveszíteni, az alacsony betakarítási idő miatt, szóval amint megérnek egyből le kell aratni. Érdemes az E-billentyűt használni ezügyben.