

# S.U.M.S.U.M.

*Super Unusual Medieval Strategic Ultimate Mission*

## Felhasználói dokumentáció

### 1. Bevezetés

A S.U.M.S.U.M egy egyszerű stratégiai játék. Használata szimplán kikapcsolódásra és szórakozásra jó.

### 2. Működési elv

Mint minden stratégiai játékban, itt is az elsődleges cél a fejlődés és az ellenség legyőzése. Ebben a játékban mindenki egy faluval kezd, amiben parasztok, nyersanyagok és katonák találhatóak. Játsszani pedig ezeknek az értékeknek a manipulálásával és az ezekkel való gazdálkodással lehet.

A parasztok nyersanyagot termelnek, a katonák nyersanyagot fogyasztanak, nyersanyagból lehet parasztot készíteni, és egy parasztból és adott mennyiségű nyersanyagból pedig katonát lehet készíteni.

Ezeknek az értékeknek az okos manipulálásával pedig a falunk fejlődhet és legyőzhetjük a többi falut.

### 3. A főmenü

A program elindítása után a főmenü fogad minket. Ide be tudjuk írni a nevünket a szokásos módon: az angol ABC betűit leütve megjelennek a lenyomott billentyűk, **BACKSPACE** gombot lenyomva pedig törölhetjük az utolsó betűt. Lehetőség van kis- és nagybetű írására is.

Közvetlenül a nevünk alatt a játszma paraméterei állíthatóak. A fel/le gombokkal tudunk a menüpontok között lépkedni, a jobbra/balra billentyűkkel pedig a kiválasztott értékeket módosítani.

A menüpontok a következők:

#### 3.1. Player color

Itt tudjuk állítani a saját falunk színét. Mind a 8 szín elérhető, ami a játékban van: piros, sárga, zöld, kék, lila, rózsaszín, fekete, fehér.

### 3.2. Number of enemies

Itt az ellenséges faluk számát tudjuk beállítani. Sok falu esetén sok falu támadhat meg minket és a játszma megnyeréséhez is mindet el kell foglalnunk, ezáltal jelentősen megnehezítve a dolgunkat.

### 3.3. Difficulty

Itt a játszma nehézségét állíthatjuk. Minél nehezebbet választunk, a számítógép által vezérelt faluk annál gyakrabban és annál optimálisabban fognak cselekedni.

### 3.4. Map size

Itt a faluk minimális távolságát lehet állítani. Minél nagyobb, annál jobban el lesznek szórva a faluk egymástól és annál több időbe fog telni az egységeknek, hogy egyik falutól a másikig eljussanak.

### 3.5. Starting resources

Itt a kezdeti állapotot tudjuk beállítani: mennyi paraszttal, nyersanyaggal és katonával kezdődjön a játszma.

- **less** esetén 10 paraszttal, 0 nyersanyaggal és 0 katonával,
- **normal** esetén 20 paraszttal, 50 nyersanyaggal és 10 katonával,
- **more** esetén pedig 40 paraszttal, 250 nyersanyaggal és szintén 40 katonával kezdünk.

A menüben bármikor **ENTER**-t nyomva elindíthatjuk a játszmát.

Az utolsó menüpont pedig a **View highscores**, amit kiválasztva a dicsőséglistát tudjuk megtekinteni, ami a 10 legtöbb pontot elért játékos nevét és elért pontszámát tartalmazza.

## 4. A játszma

A menüben **ENTER**-t nyomva elindíthatjuk a program központi elemét, a játszmát. Ekkor az általunk kiválasztott mennyiségű falu fogad minket, szintén az általunk kiválasztott távolságra egymástól, amik közül egyet mi irányítunk. Ezt a falut egy sárga négyzet jelöli a képe körül.

Egy falut 3 számmal lehet jellemezni:

#### 4.1.1. Paraszatok száma

Ez a szám megadja, hogy egy faluban hány paraszt van. Minél több, annál több nyersanyagot termelnek egy másodperc alatt, így annál gyorsabban lehet még több parasztot és katonákat csinálni, ezáltal támadni.

Maga a szám egy adott falu képének a jobboldali részén jelenik meg.

#### 4.1.2. Nyersanyag mennyisége

Ez a szám megadja, hogy egy adott faluban mennyi nyersanyag van, ebből kell gazdálkodnia minden falunak.

A falu képének alsó részén jelenik meg.

#### 4.1.3. Katonák száma

Ez a szám megadja, hogy egy faluban hány katona található. Ezeket a katonákat lehet elküldeni más falukra is támadás/támogatás céljából.

A falu képének bal felső sarkában jelenik meg.

A játékot akkor nyerjük meg, ha minden falut sikeresen elfoglaltunk. Ehhez viszont irányítanunk kell a falukat:

#### 4.2.1. Paraszt készítés

Ha elég nyersanyag van egy faluban (több, mint 10), akkor abban a faluban készíthetünk még egy parasztot. Ilyenkor természetesen csökkenni fog a nyersanyagmennyiség, viszont nőni fog a termelékenység, és egy idő után a paraszt „vissza hozza az árát”.

Parasztot a **Page Up** gombbal tudunk készíteni a kiválasztott faluban.

#### 4.2.2. Katona készítés

Ha elég nyersanyag van egy faluban (több, mint 20), és a parasztok által termelt nyersanyagmennyiség is több, mint amennyit a katonák fogyasztanak, akkor a faluban lehetőség van egy új katona elkészítésére. Ilyenkor csökkenni fog a nyersanyagmennyiség, sőt, a termelékenység is (mivel több nyersanyagot fogyasztó katona van), viszont lesz, aki védi a falut, akit elküldhetünk támadni, stb.

Katonát a **Page Down** billentyű lenyomásával készíthetünk.

#### 4.2.3. Zászlóalj kiküldése

Ha egy falu rendelkezik egy zászlóaljnyi katonával (10), akkor egy zászlóaljt kiküldhet támadásra/támogatásra egy másik faluba. Ehhez ki kell választani azt a falut, amely elég katonával rendelkezik, majd a jobb gombbal kattintani egy másik falura. Ha ellenséges faluba küldjük, akkor támadni fognak, ha saját falunkba, akkor pedig támogatás lesz, azaz ott fognak letelepedni és védekezni a katonák.

A számítógép által vezérelt faluk ugyanezeket a lépéseket hajtják végre, emiatt van lehetőség a számítógép ellen játszani.

### 4.3. A játszma kimenetele

Akkor lehetünk sikeresek és akkor fejlődhet sokat a falunk, ha „erős gazdaságot építünk ki”, azaz először a lehető legtöbb paraszt előállítására törekszünk. Ekkor lesz magas a termelés és ekkor tudunk sok katonát gyártani és sokat támadni.

Ezek után ha sikerült elfoglalni az összes falut, akkor nyertünk, és ezt a program egy **Victory!** felirattal jelzi is. Ilyenkor kiszámítja, hogy hány pontot értünk el, és ha kell, beírja a nevünket és a pontszámunkat a dicsőséglistába.

Viszont ha minden falunkat elfoglalták és nincsenek katonáink sem úton egy faluból egy másikba, akkor pedig vesztettünk, amit a program egy **You have been defeated!** szöveggel tudat velünk. Ekkor **ENTER**-t nyomva vissza tudunk lépni a főmenübe és új játszmát kezdhethetünk.

## 5. A dicsőséglista

Ha a főmenüben a **View highscores** menüpontot választjuk, akkor meg tudjuk tekinteni a dicsőséglistát. Ilyenkor a program megjeleníti a 10 legtöbb pontot elért játékos nevét és pontszámát.

A főmenübe az az **ESC** gombban tudunk visszalépni.

## 6. Befejezés

A programból a főmenüből tudunk kilépni az **ESC** gomb megnyomásával. Ekkor a program teljesen bezárul, viszont a dicsőséglista megmarad egy külső fájlban.