

Survivaling

Instrukcja Gry

Główny Cel Gry

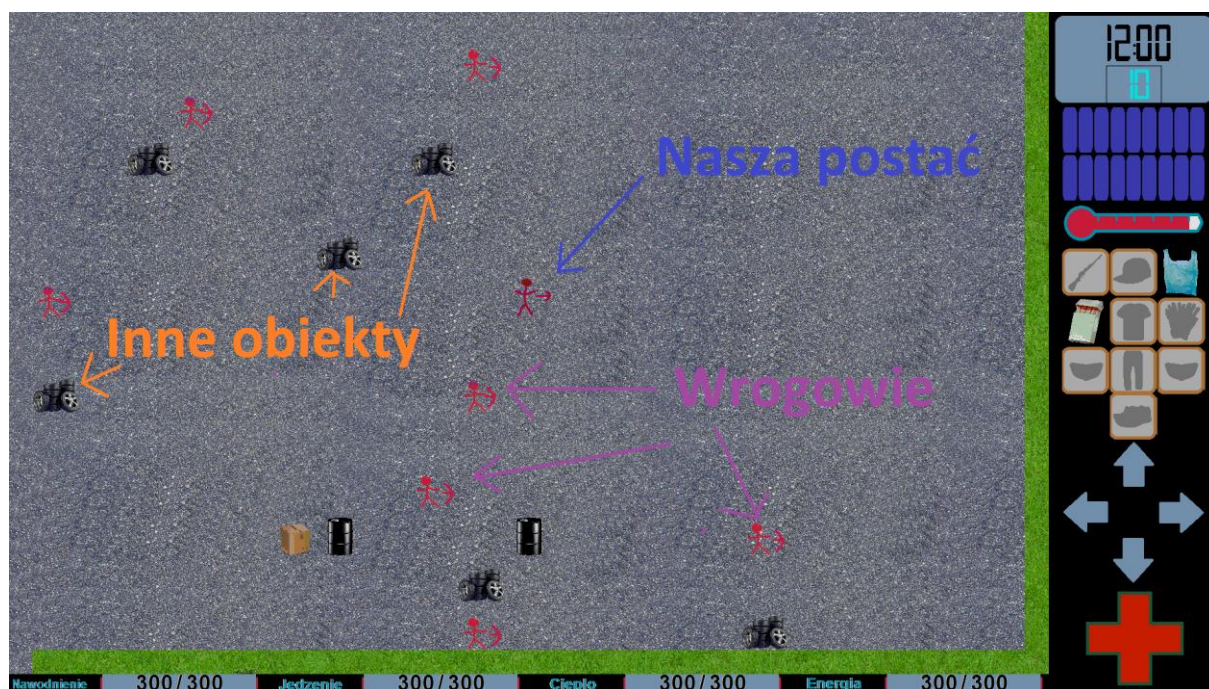
Jako ten czerwony ludzik musisz nie dać się zabić zarówno ze strony zombie i zwierząt, jak i głodu czy wyczerpania.

Zasady

Gra jest turową taktyczną skradanką survivalową. Oznacza to, że każde stworzenie żywe, jak i te mniej żywe (np. Trawa), wykonują swoje ruchy naprzemiennie. Ruchy te nie są długie, zazwyczaj pozwalają zrobić 2 kroki i w porywach raz uderzyć, ale co najważniejsze, dają czas na przemyślenie strategii.

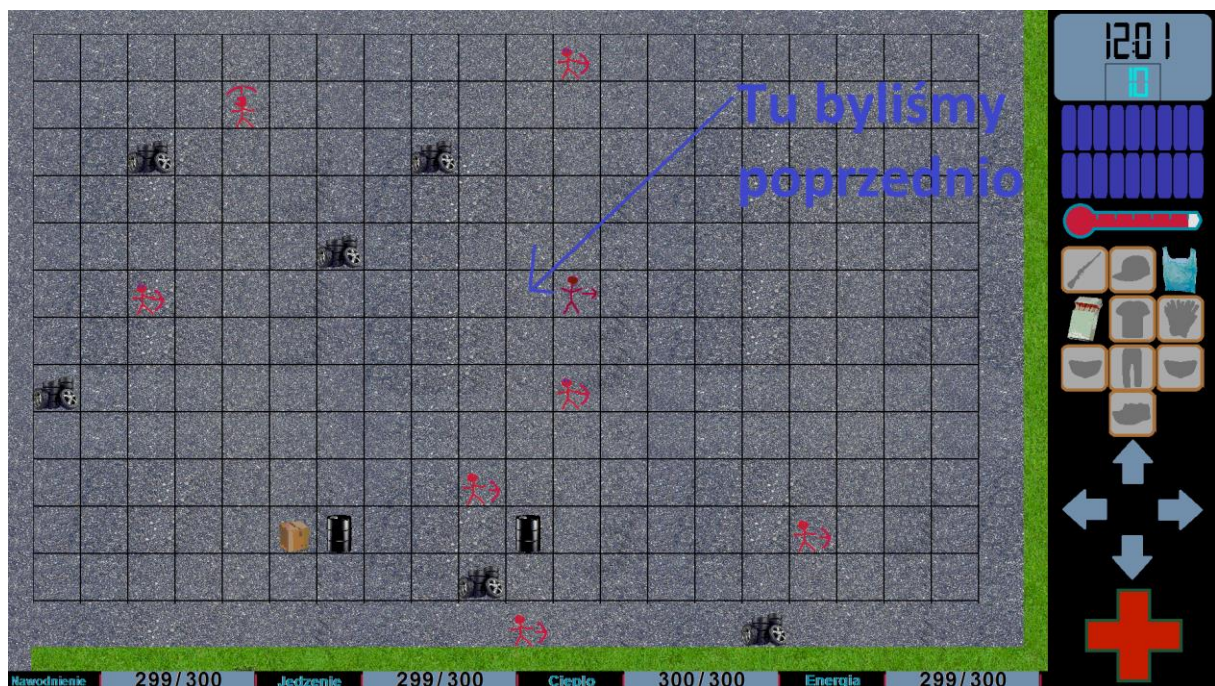
W grze możemy walczyć za pomocą broni palnej, ale zazwyczaj przyjdzie nam używać krzeseł, lamp itp.. :p. Trzonem rozgrywki będzie jednak sprytnie przekradanie się za plecami przeciwników zbierając potrzebny nam sprzęt.

Podstawy



Cały świat gry składa się z plansz położonych jedna obok drugiej, jak na szachownicy. Tak samo (jak na szachownicy) ułożone są pola na pojedynczej planszy. Na obrazku widzimy pojedynczą planszę.

Na kolejnym obrazku widać stan planszy po tym, jak zarówno nasza postać jak i wrogowie wykonali ruch. Dla zwizualizowania struktury planszy narysowałem na niej kratki zaznaczające pola, których normalnie, z względów estetycznych, nie rysuję.



Gra jest tak jakby z widoku ptaka. Piszę „tak jakby”, bo modele są rysowane z profilu, ale tak poza tym wszystko się zgadza.

Poruszanie się po świecie gry to po prostu poruszanie się po planszach. Aby zmienić planszę musimy dojść do brzegu aktualnej i... po prostu iść dalej ☺. Plansza zmieni się wtedy na kolejną. Jeśli nie, to znaczy że albo to ostatnia plansza z brzegu, albo na planszy, na którą chcemy przejść, jest jakiś obiekt na polu, na które się kierujemy.



Łatwo możemy to zobaczyć, bo rysowany jest zawsze fragment każdej z plansz, która jest przyległa do naszej.

Interface



Poruszamy się przyciskami AWSD lub naciskamy na postać, po czym wybieramy, gdzie chcielibyśmy się przemieścić. Jeśli ktoś wbrew zdrowemu rozsądkowi uruchomił grę, mógł pomyśleć, że gra jest popsuta, bo oto postać nie chce dalej się ruszać. Aby ograniczyć ruch gracza w trakcie rundy wprowadziłem punkty ruchu oraz kondycję. To zaczniemy ;).

Nasza postać ma 3 możliwe postawy. Bieg, skradanie się oraz czołganie się. Zabierają one różne ilości punktów ruchu oraz kondycji. Powodują różną widoczność i różną siłę wyprowadzanych ciosów.

	p_ruchu na przesunięcie o jedno pole	głośność	kondycja zabierana przy przesunięciu o jedno pole	siła ataku	widoczność	wysokość
Bieg	3	2	1	wysoka	wysoka	3
Skradanie się	4	0	0	średnia	średnia	2
Czołganie się	6	0	0	niska	niska	1

Punkty ruchu – otrzymujemy ich zazwyczaj 10 na rundę. Ich ilość może być obniżona przez dolegliwości takie jak np. ból, ale też przez „poświęcenie czasu na bycie atakowanym”, czyli innymi słowy ataki na naszą postać obniżają ilość naszych przydzielonych punktów ruchu w następnej rundzie. Punkty ruchu są parafrazą czasu. Poświęcamy je na wykonywanie czynności w trakcie rundy. Im dłuższa czynność, tym więcej punktów ruchu kosztuje.

Kondycja regeneruje się tym szybciej im więcej punktów ruchu zostanie nam po rundzie. Dodatkowo picie wody i leżenie też pomaga ;). Kondycja będzie nam potrzebna do biegania, zadawania ciosów i walki, przesuwania obiektów itd.

Temperatura wpływa na Ciepło. Im cieplej nam jest , tym lepiej się regenerujemy i jesteśmy dalej od zamarznięcia. Aby lepiej trzymać ciepło warto kolekcjonować ciepłe ubrania oraz raz na jakiś czas ogrzać się przy ognisku lub spalonych w ropy przeciwnikach ;D.

Przedmioty założone przez postać bezpośrednio wpływają na jej atak, ochronę, kamuflaż (i jego brak).

Ramię, możemy tu trzymać broń, która nie zmieści się do plecaka.

To, co trzymamy aktualnie w rękach →

← Plecak

1,2,3,4,5 - nakrycia głowy, kurtki, spodnie, buty i rękawice. Przedmioty które wpływają na kamuflaż, ochronę ciała oraz ocieplenie.

Kieszenie, możemy tu trzymać małe rzeczy, które będą nam szybko potrzebne. Rzeczy tu schowane możemy, w przeciwieństwie do tych z plecaka, używać bez wydawania punktów ruchu na ich wyjmowanie.

Strzałki kierunków – pozwalają nam na podejrzenie sąsiedniej planszy w całości. Musimy jednak być blisko konkretnej planszy oraz droga od naszej postaci do tej planszy w linii prostej musi być czysta. Wtedy strzałka zaświeci się na niebiesko. Wystarczy ją kliknąć. Żeby wrócić, trzeba kliknąć strzałkę przeciwną.

Zarządzanie stanem zdrowia – kliknij, a wyświetli Ci się okno stanu zdrowia, które omówię za chwilę.

Paski podstaw przetrwania – trzeba je uzupełniać poprzez picie, jedzenie, spanie itd. Wpływają na naszą regenerację, a zaniedbane mogą prowadzić do śmierci.

„Fizyka” gry

Słowo fizyka wziąłem w cudzysłowie, bo w grze nie ma jako takiej fizyki, jednak nie umiałem znaleźć trafnej nazwy na zbiór generycznych mechanik, czyli podstawy działania gry.

Mianowicie, gramy sobie w tę grę. Znajdujemy broń i jakimś cudem amunicję do niej ;). Chcemy trafić przeciwnika, więc wybieramy opcję strzel i... i nic się nie dzieje. Dlaczego? Gra jest dwuwymiarowa, ale w praktyce dochodzi jeszcze upośledzony trzeci wymiar. To znaczy że każdy obiekt w grze ma wysokość. Wysokość jest 0, 1, 2 lub 3. Tym samym podczas strzelania, oprócz uważania, żeby linia prosta od naszej postaci do wybranego wroga nie przecinała innych obiektów, musimy także uważać na widoczność względem wysokości. Aby podejrzeć wysokość wszystkich obiektów na planszy przytrzymujemy przycisk Z.



Ta sama zasada dotyczy skradania się. Przeciwnik nas nie zauważy, dopóki (w dużym uproszczeniu) linia między nim a nami się nie przetnie zarówno w dwuwymiarze, jaki widzimy patrząc z góry, jak i względem wysokości obiektów.

Do „fizyki” dodam jeszcze te dziwne strzałki które widać na żywych obiektach. Jest to po prostu strona, w jaką obiekt jest zwrócony. W tamtą stronę będzie też patrzył. Dodatkowo obiekt uderzany od tyłu dostaje większe obrażenie, dlatego powinniśmy dobrze ustawiać się podczas walki.

Skradanie się

Jak już wcześniej wspomniałem, przeciwnik widzi nas, jeśli jest mniej więcej zwrócony w naszą stronę oraz linia (w uproszczeniu) pomiędzy nim a nami nie przecina się. Dlatego w chwilach większego zagrożenia warto przemyśleć czołganie się, bo mimo że jest to poruszanie się tylko jedną kratką na rundę, to mniej nas widać. Nie chodzi tylko o to, że ukryjemy się za większą ilością obiektów, ale też będziemy musieli być dużo bliżej przeciwnika, żeby nas zauważył.

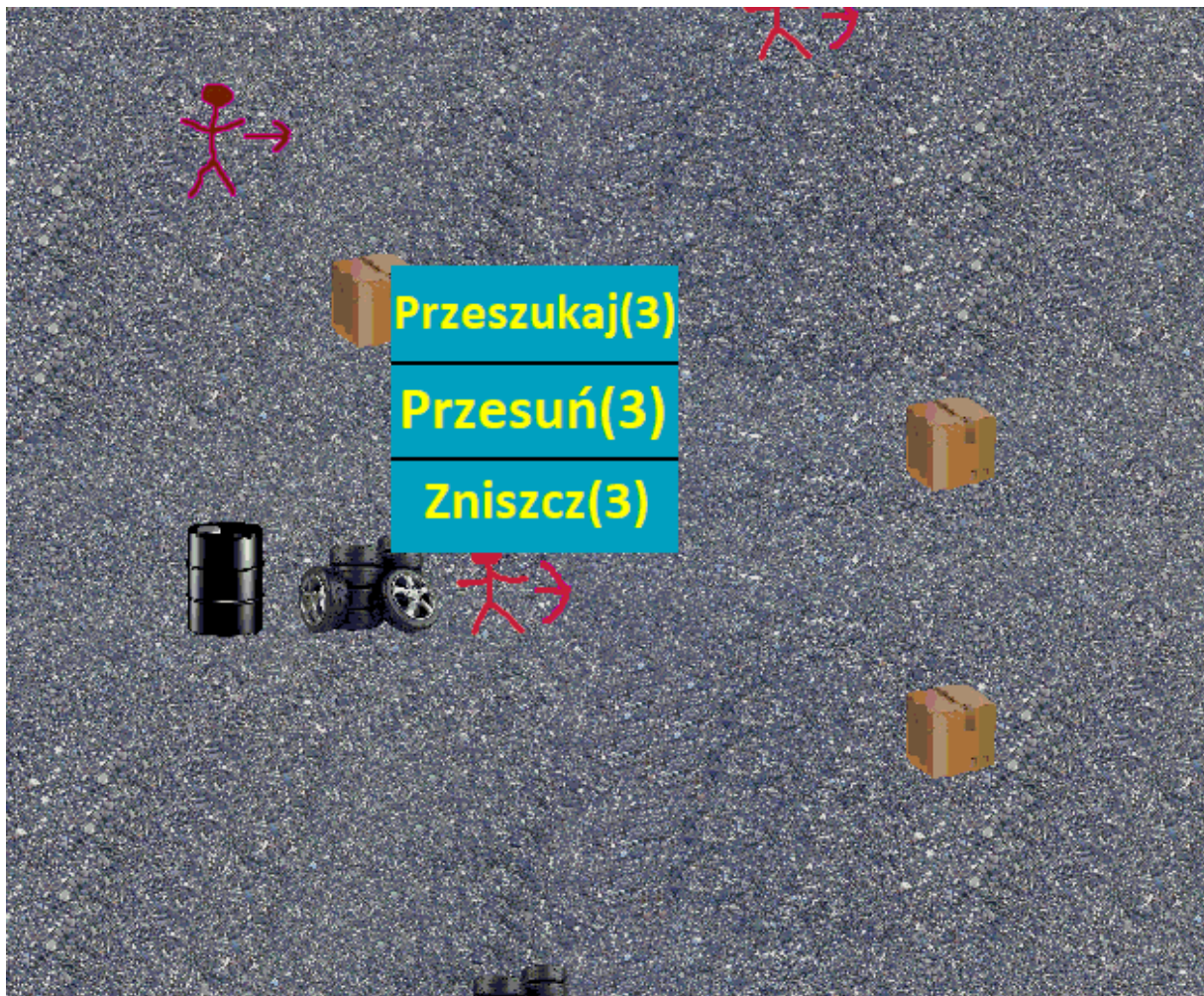
Sukcesywne skradanie się to właściwy, w miarę nie świecący ;) ubiór oraz unikanie wydawania nieporządkanych dźwięków. Np. biegnąc czy trzaskając drzwiami wydajemy dźwięk. Oczywiście wchodzi tu olbrzymi element taktyczny co do sposobu podchodu do budynków, bo o ile sami będziemy zakonspirowani, to z planszy obok może nagle wyskoczyć sarenka z wsparciem 10 goniących ją zombie. Ale nie przejmuj się – ona raczej sobie poradzi, gorzej z Tobą ;D.

Dobrym pomysłem jest ukrywanie się np. w krzakach lub innych obiektach, przez które możemy przejść, zachowując wysokość własną mniejszą lub równą tym obiektom. Wtedy przeciwnik zauważy nas dopiero, gdy będzie patrzył nam w oczy.

Dodatkowo w trakcie nocy lepiej ukrywać się w ciemniejszych miejscach. Przeciwnik będzie miał problem żeby nas dostrzec, a gdy sam będzie w miejscu lepiej oświetlonym niż nasze, to będzie to niemal niewykonalne ;).

Styl gry skradania narzuca czasem potrzebę cichego zabicia przeciwnika. Możemy zabić zombie za jednym razem ze 100% szansą, o ile w chwili ataku nie będzie o nas wiedział, a my będziemy mieli w rękach coś małego i ostrego np. nóż lub śrubokręt. Musimy także celować w głowę.

Używanie otoczenia i przedmiotów



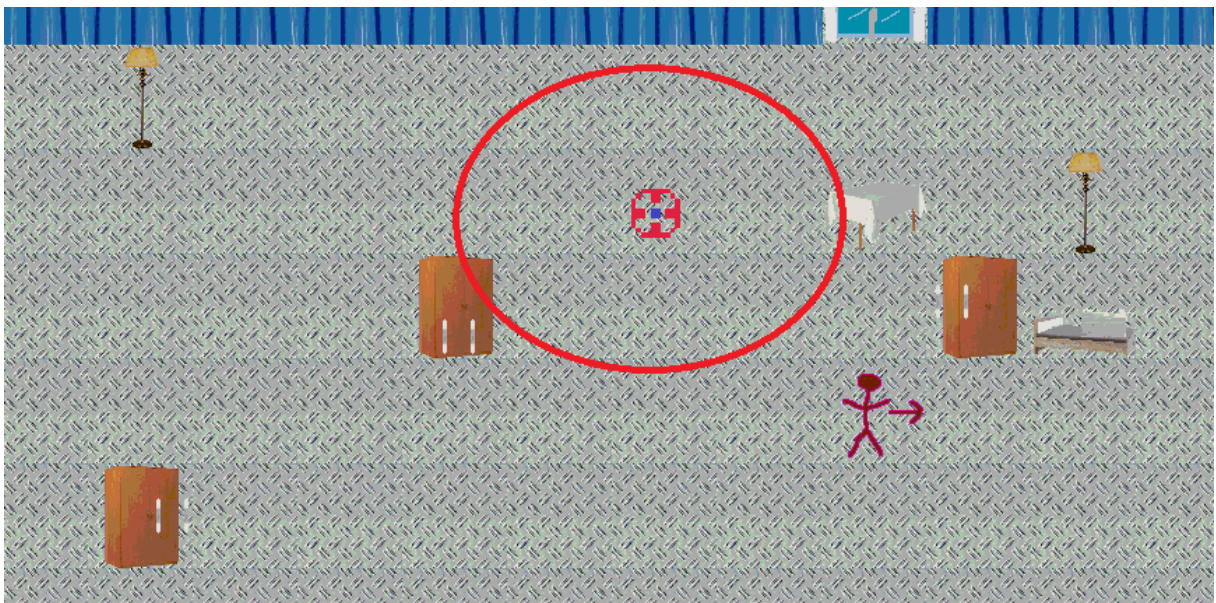
Aby użyć obiektu otoczenia wystarczy do niego podejść (być kratkę obok) i nacisnąć na obiekt prawym przyciskiem myszy. Pojawi się nam wtedy menu akcji. Interakcja z obiektem, który nie jest bezpośrednio obok nas jest możliwa gdy np. mamy w rękach krzesło, którym możemy rzucić w oddalone okno. Klikamy wtedy na okno prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję rzuć przedmiotem.

Aby użyć przedmiotu klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję użyj. Często nic się nie wydarzy, bo większości przedmiotów nie da się użyć z tego poziomu. Np. ubranie się po prostu nosi, a broń używa się klikając prawym przyciskiem na wroga.

Niektóre przedmioty jednak się da. Jeśli będzie to przedmiot medycyny, to otworzy się okno zarządzania stanem zdrowia, gdzie wybierzemy kończyną, na jaką chcemy dany produkt zaaplikować.



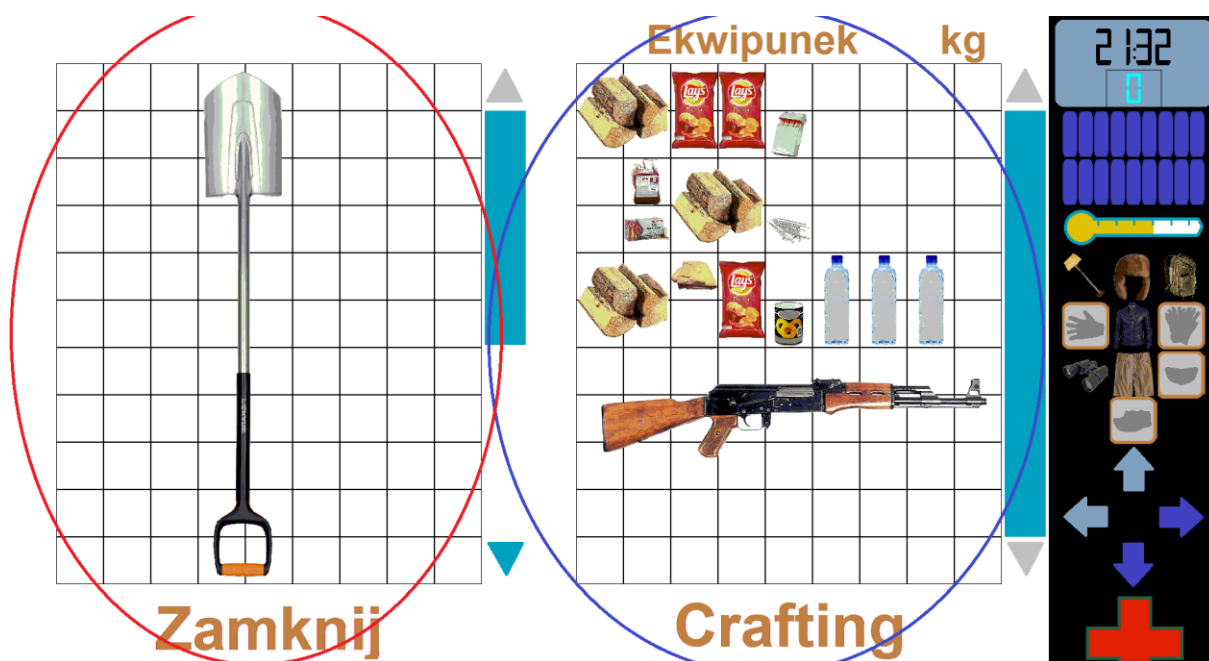
Czasami jednak pojawi się taki celownik, jak poniżej. Oznacza to, że musimy wybrać kratkę w świecie, na którą chcemy dany przedmiot użyć. Jeśli po wybraniu nic się nie wydarzy, oznacza to, że nie spełniamy jakiegoś wymogu. Musimy przede wszystkim pamiętać, że o ile przedmiotem nie rzucamy, bo nie jest to jakiś koktajl mołotowa, to musimy wybrać kratkę zaraz obok naszej postaci. Po drugie, jeśli jest to np. krzesło, to postawić możemy je na pustej kratce. Kolejną rzeczą, jaką musimy spełnić, to wystarczająca ilość punktów ruchu, kondycji itd.



Inne przedmioty po kliknięciu „Użyj” wyświetlają nam ekwipunek. To oznacza, że można je użyć z innymi przedmiotami. Na przykład klikamy użyj na magazynek i gdy będziemy go mieli w myszce, musimy kliknąć na właściwą broń palną.

Ekwipunek

Aby przejść do ekwipunku należy nacisnąć prawym przyciskiem myszy na plecak i wybrać opcję „otwórz” lub otworzyć jakiś zewnętrzny kontener w świecie.



Przedmioty z ziemi lub, jeśli otworzyliśmy jakieś pudełko, czy inną szafę, przedmioty z tego właśnie kontenera.

Przedmioty naszego plecaka.

Możemy przerzucać przedmioty łąpiąc je i upuszczając lub używać menu po kliknięciu prawym przyciskiem na przedmiot. Należy pamiętać, że są przedmioty, których nie można schować do plecaka. Są to inne plecaki, krzesła i lampy oraz inne w miarę oczywiste rzeczy.

Aby zmienić plecak na inny klikamy na nasz aktualny plecak prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję wyrzucić. Następnie na porządkany plecak klikamy prawym i wybieramy opcję załóż. O nie! W moim nowym plecaku nie ma moich przedmiotów! Stało się tak, bo wszystko zostało w starym plecaku. Aby odzyskać przedmioty, należy je wyrzucić przed zdjęciem przedmiotu. W sytuacji, gdy zdążyłeś już wymienić plecak bez wyrzucenia przedmiotów musisz go jeszcze raz założyć i wyrzucić wszystkie przedmioty. Aktualnie otwierać plecak da się jedynie mając go na plecach.

Wytwarzanie przedmiotów

Aby otworzyć menu wytwarzania przedmiotów należy otworzyć ekwipunek i nacisnąć przycisk Crafting.



Ukaże nam się coś w podobie do widoku powyżej. Jest to menu Wytwarzania Przedmiotów. W lewym dolnym rogu mamy kategorie. Aktualnie wybrana jest kategoria „Ognisko”, czyli wszystko z ogniskiem związane. Aby zmienić kategorię, wystarczy na nią kliknąć. W każdej kategorii mamy jedną lub więcej stron z przepisami. Aby zmieniać stronę, należy kliknąć strzałki w prawym dolnym rogu menu Wytwarzania Przedmiotów. Zaświecą się one na niebiesko, jeśli kolejna strona będzie istniała i na szaro w przeciwnym wypadku.

Aby wytworzyć dany przedmiot trzeba posiadać w ekwipunku, na sobie lub w kontenerze otwartym w ekwipunku wszystkie składniki. Warsztaty to obiekty w świecie, obok których nasza postać musi stać. Narzędzia to przedmioty, które także musimy posiadać, ale nie zostaną one od razu wykorzystane, a po prostu odjęta zostanie im konkretna ilość punktów wytrzymałości. Umiejętności to potrzebne zdolności do wykonania danego przepisu. Rezultaty to przedmioty, które otrzymamy i obiekty, które postawimy, a o które co do miejsca gra upomni się w chwili wykonywania przepisu. Koszt to ilość punktów ruchu, jaką musimy posiadać. Głośnik w rezultatach oznacza, że wykonanie przedmiotu wygeneruje dźwięk o mocy podanej jako ilość głośników.

Jeśli spełniamy dane wymagania np. 3 drewna w przepisie na ognisko na samej górze, to będzie ono na tle zielonym. W przeciwnym przypadku będzie na czerwonym tle.

Walka

Walka z bronią palną to nic innego jak strzelanie i trzymanie się z daleka od celów ;). Jest to proste. Trudne jest znalezienie broni i pasującej do niej amunicji. Dodatkowo musimy „wziąć na klatę” fakt, że nasze strzeleckie zabawy będzie słyszać nie tylko na całej planszy ale i poza nią.

Broń i odpowiadająca jej amunicja

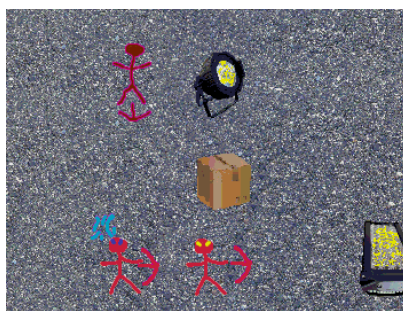


Dużo ciekawszym, a jednocześnie trudniejszym tematem jest walka wręcz. Tutaj bierzemy konkretny kawał żelaza w ręce i jedziemy. Ale czy na pewno? No nie do końca. Każda broń zachowuje się trochę inaczej. Mamy np. łopatę. Poraża nas ona gigantycznym atakiem. Jednak upośledza ona nasze uniki i kopy swoimi gabarytami. Dobrze się nią jednak blokuje. A taka maczeta? To przeciwieństwo łopaty – tutaj lepiej polegać na unikach. Małe noże i śrubokręty pozwalają nam na minimalnie większą mobilność (czytaj lepsze kopanie, uniki) niż lekko większa maczeta, ale w ogólnym rozrachunku odpadają (raczej niski atak) i zalecałbym ich używać tylko do ataków z zaskoczenia czy do krojenia upolowanych zwierząt. No chyba że nie mamy nic innego w rękach.

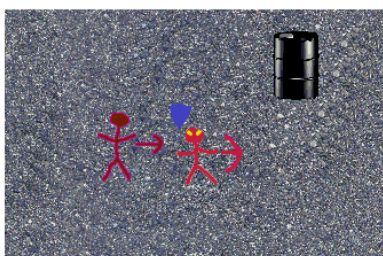
Każda broń zużywa się podczas użytkowania, by w końcu zniszczyć się całkowicie, oprócz broni palnej – tu ogranicza nas tylko ilość magazynków.

W walce możemy podjąć różne akcje – zapraszam do testowania i wyrobienia sobie własnego stylu. Dodam, że każda akcja ma jakąś szansę powodzenia i nie zawsze musi się udać. Pamiętajcie, że nie można walczyć z zombie mając np. prześcieradło w rękach, należy je odłożyć 😊.

Poniżej jest oznakowanie różnych stanów zombie. Udany unik oznacza, że nie zostaniemy trafieni w następnej rundzie. Udany blok oznacza, że w następnej rundzie zablokujemy część ataku przeciwnika. Obniżona percepcja to mniejsza szansa na atak i mniejsza jego szkodliwość ze strony zombie. Efekty dotyczą oczywiście konkretnych wrogów, a nie całej populacji na planszy, która przyszła za zasłyszanymi strzałami z naszej strzelby, do której akurat zabrakło nam już amunicji. W takich sytuacjach trzeba przemyśleć, czy aby na pewno nie jesteśmy w stanie uciec.



Udany unik



Udany blok



Przeciwnik w stanie obniżonej percepcji

Należy unikać pozostawiania rundy przeciwnikowi, gdy jest tylko krótką od nas, bo dzięki temu może wygenerować rozpędzenie które, oprócz większych obrażeń, może nas też powalić, a my upuścimy aktualnie trzymaną w rękach rzecz.

W walkę należy wdawać się rzadko, jeśli mamy wystarczające do tego zasoby, a przeciwników nie jest dużo. Dlaczego tak? Wyjaśnię w następnym rozdziale.

Stan zdrowia

Hp kończyny – ilość punktów życia danej kończyny. Jest pisana w formacie „ilość punktów życia/maksymalna ilość punktów życia”. W przypadku utraty całości punktów życia dzieją się różne rzeczy:

- jeśli stracimy wszystkie punkty życia klatki piersiowej lub brzucha – umieramy,
- jeśli stracimy punkty życia rąk – gorzej celujemy i uderzamy,
- jeśli stracimy odpowiednią ilość punktów życia nóg – nie możemy chodzić.

Ból pojedynczej kończyny, razem z bólem prawego uda i ramienia powoduje objaw ból, który odbiera nam punkty ruchu.

Siniak - odbiera stałą ilość maksymalnego hp do jakiego może wyleczyć się kończyna.

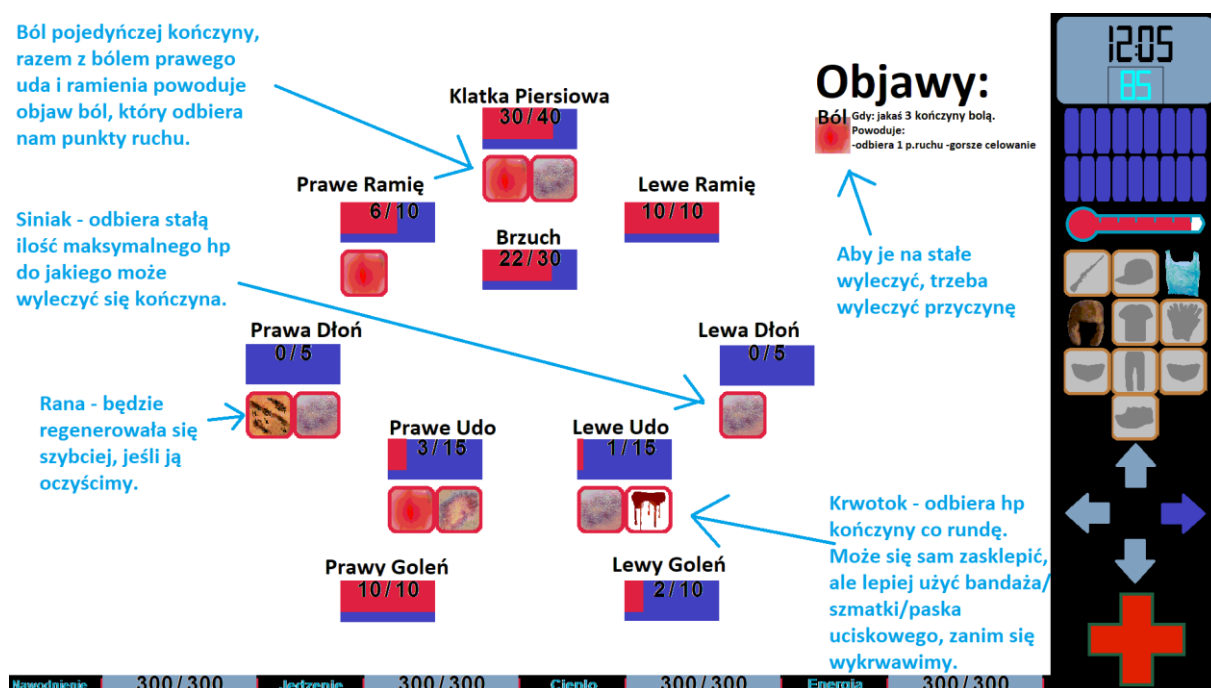
Rana - będzie regenerowała się szybciej, jeśli ją oczyścimy.

Objawy:

Ból Gdy: Jakaś 3 kończyny bołą.
Powoduje:
-odbiera 1 p.ruchu -gorsze celowanie

Aby je na stałe wyleczyć, trzeba wyleczyć przyczynę

Krwotok - odbiera hp kończyny co rundę.
Może się sam zasklepić, ale lepiej użyć bandaża/szmatki/paska uciskowego, zanim się wykrwawimy.



Punkty życia kończyn będą się regenerowały w zależności od tego jak bardzo najedzeni, wyspani itd. jesteśmy.



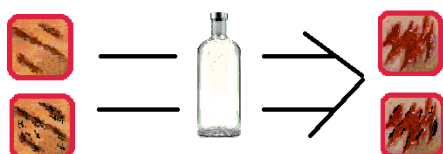
Leczy hp wybranej kończyny o 20 punktów lub do maksymalnego jej poziomu.



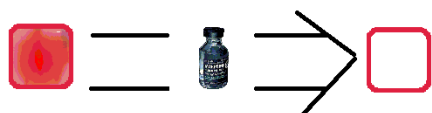
Maść pomaga ranom szybciej się goić.



Jakość opatrunku zależy od samego bandaża. Bandaż niszczy się w kontakcie z np. twardą ręką przeciwnika.



Możemy oczyścić ranę za pomocą alkoholu, co także przyspieszy jej regenerację.



Morfina pozwala pozbyć się bólu.

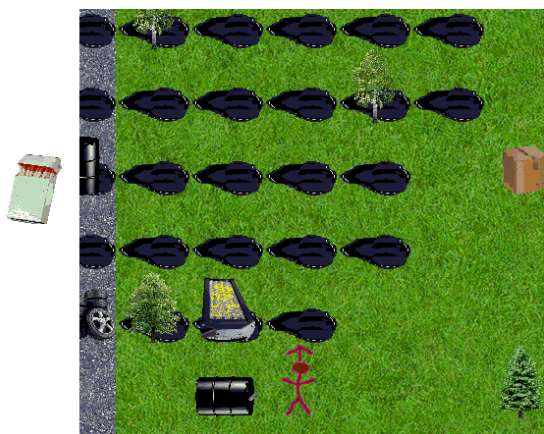


Siniaki od najmniejszego do najgorszego(pęknięcia kości). Im większy siniak tym więcej hp kończyny nam blokuje. Siniak regeneruje się samoistnie w zależności od naszego najedzenia itd. Siniak powiększa się uderzany.

Gdy przegramy, tj. umrzemy gra wyłączy się samoistnie z błędem. Proszę nie interpretować tego jako błędu.

Dodatkowe informacje

Gdy postawimy już ognisko, możemy dorzucać do niego drewna zwiększając płomień. Aby to zrobić należy kliknąć prawym przyciskiem na ognisko, a następnie wybrać opcję „dorzuć”. Drewno należy trzymać w rękach. Aby podpalić ognisko, musimy posiadać zapalniczki widoczne poniżej. Możemy nacisnąć prawym przyciskiem na ognisko i wybrać opcję „podpal”, musimy jednak mieć wtedy zapalniczkę w rękach. Możemy też nacisnąć zapalniczkę prawym przyciskiem i wybrać opcję „użyj”, a następnie wybrać ognisko. W ten sam sposób możemy podpalić wylaną ropę.



Gdy znajdziemy lampę naftową musimy mieć do niej paliwo. Wlewamy je w ten sam sposób, jakbyśmy ładowali broń.



Pamiętaj, że atakować możemy z pustymi rękami lub mając jakąś broń. Butelka wody nie jest bronią ;) i menu walki wtedy nie wyświetli się.

Gra zapisywana jest o każdej równej godzinie, pod warunkiem, że na planszy nie ma żadnych stworzeń, które dokądsz zmiierzają lub kogoś szukają. W przeciwnym wypadku musimy czekać na zapis do kolejnej pełnej godziny, zapewniając już powyższe warunki. W przypadku śmierci zapis zostaje usunięty.

Aby usunąć zapis, usuń plik character.survive z folderu gry.

Sterowanie i skróty klawiszowe

ESCAPE – wychodzimy nim z każdego menu, a także z gry. Po ponownym uruchomieniu gry wczytany zostanie ostatni zapis.

A,W,S,D – poruszanie się postacią

X, C, V – zmiana postawy na odpowiednio: leżącą, skradającą się i biegnącą

Z – wyświetla wysokości obiektów na mapie

SPACJA – wykonujemy następną rundę

Podsumowanie

Jeśli masz jakieś sugestie dotyczące gry, instrukcji to napisz.

Jeśli gra nie będzie chciała się uruchomić lub będzie crashowała w jakimś momencie, informacja o tym będzie mi bardzo pomocna. Proszę tylko o dołączenie opisu sytuacji, screena konsoli, która uruchamia się wraz z programem a także, jeśli to możliwe, screena z gry.

Pozdrawiam

Damian Kamyszek

Mail: hardcorius777@gmail.com

Github: <https://github.com/TheFighterRer>