

Felhasználói dokumentáció

Rizikó

A játék a Rizikó társasjáték mintáján készült, egy provinciákra felosztott térképet kell elfoglalni.

Bemenetek

A játék vezérlése egérekattintással történik, a bal oldali kijelzőn látható gombok és a jobb oldali térkép színes köreit megkattintva.

A játék külső bináris fájlból olvassa be a játékosok nevét, számát, provinciákat és azok tulajdonságait.

Szintén külső fájl a háttérkép ami a gombok kinézetét és a térképet tartalmazza a színes körök nélkül

Irányítás

A színes körök a térképen jelzik a provinciákat, a szín jelzi a tulajdonost, a felső szám az ott lévő katonákat, az alsó szám az abban a körben ott képzett katonákat, akik a következő körre lesznek kész. Egy provinciát úgy lehet kiválasztani ha a színes körbe kattintunk.

Ha van kiválasztott provincia, azon képezhetünk új katonákat a + - gombokkal a képzés jelzésnél.

A mozgás gomb egy forgalmi lámpára hasonlító jelzést állít be, piros jelzésén a mozgás ki van kapcsolva, ekkor egy provinciára kattintva a „választott” provincia változik, a zöld jelzésnél ha már „választottunk” akkor a „hova” provinciát határozhatjuk meg. A „választott” irányából katonát mozgathatunk a „hova” irányába miután a + - gombokkal beállítottuk a „mennyit”, azaz hány katona mozogjon a két provincia között. A mozgás zöld jelzésén ha már van „választott”, akkor annak szomszédait tudjuk csak kiválasztani. A mozgás végrehajtása a kék pipa ikonra kattintva történik.

Egy játékos egy körben bárhányszor változtathatja a katonái kiképzését, de csak 3 mozgás parancsot adhat ki. A játékos köre véget hátralévő lépésektől függetlenül, ha harcba bocsájtkozik az ellenséggel. Harcra akkor kerül sor ha a mozgás célpontja egy másik játékos provinciája.

A kör vége gombbal a játékos manuálisan is befejezheti a körét.

Új játék gombra kattintva a beolvasott fájlokban definiált kezdőállapotot kapjuk vissza.

Harc

A harc kockadobás szimulációval működik, a katonák száma alapján meghatározott darab kockával dob a védő és a támadó, majd a két legnagyobb dobásukat összevetve a kisebbet dobott fél veszít egy katonát. A harc addig tart amíg az egyik fél elveszti a résztvevő katonáit, meghátrálásra nincs lehetőség.