
Akademia Górniczo Hutnicza
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej
Inżynieria oprogramowania
2012/2013



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK
Instrukcja obsługi
Wersja 1.0

RISK	Wersja: 1.0
Instrukcja obsługi	Data: 17.01.2013
IO_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
17.01.2013	1.0	Instrukcja obsługi	Roksana Gamziuk

RISK	Wersja: 1.0
Instrukcja obsługi	Data: 17.01.2013
IO_1	

Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
2.	Instrukcja obsługi	4

RISK	Wersja: 1.0
Instrukcja obsługi	Data: 17.01.2013
IO_1	

Instrukcja obsługi

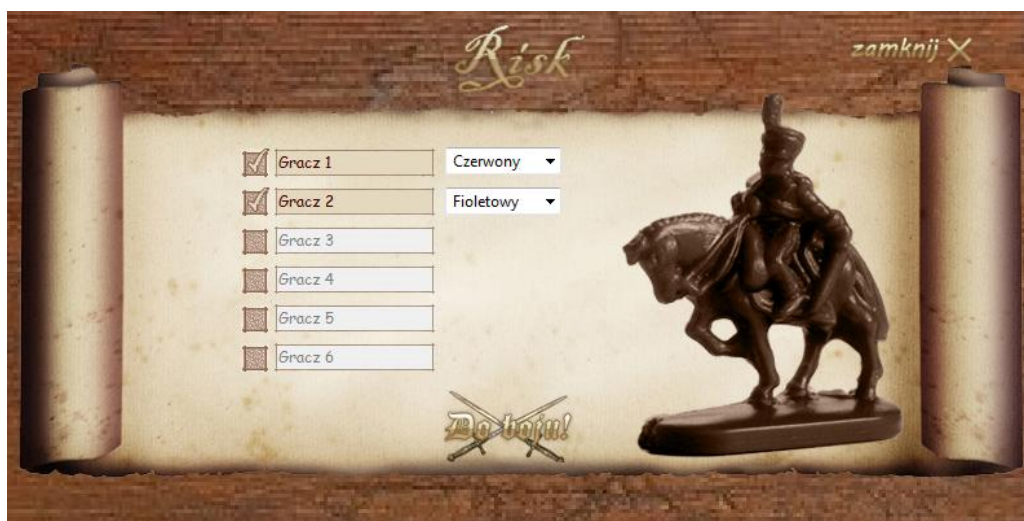
1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Celem tego dokumentu jest opis gotowego programu i prezentacja jego obsługi.

2. Instrukcja obsługi

Aby rozpocząć grę należy uruchomić plik exe z grą. Po uruchomieniu gry pojawia się menu główne, w którym można wybrać ilość graczy, ich imiona oraz kolory:



Aby wyjść z gry należy nacisnąć przycisk *Zamknij*.

Aby dodać kolejnego gracza należy kliknąć na puste okienko obok nazwy gracza.

Aby wybrać kolor, należy rozwinąć dostępną listę kolorów lub pozostawić kolor domyślny.

Aby rozpocząć grę, należy kliknąć przycisk *Do boju!*

RISK	Wersja: 1.0
Instrukcja obsługi	Data: 17.01.2013
IO_1	

Po wybraniu graczy i przejściu do rozgrywki ukazuje się mapa świata:



W lewym górnym rogu znajdują się lista graczy wraz z ich ilością punktów. Flaga przy graczu oznacza, że to właśnie on wykonuje teraz ruch. Obok listy graczy znajduje się okienko z ilością wojsk do umieszczenia w danej fazie. Gdy gracz umieści jednostkę wojska na danym terenie, liczba ta maleje.

U dołu ekranu znajduje się okienko z informacją o aktualnej fazie, gdzie użytkownik może sprawdzić, co ma zrobić. Obok znajduje się przycisk *Koniec tury*, który kończy daną fazę i przechodzi do następnej. Jeżeli gracz stwierdzi, że nie chce bądź nie może wykonać już żadnego ruchu w danej turze, klika właśnie na ten przycisk.

Po rozpoczęciu gry jako pierwsza następuje faza rozmieszczania wojsk. Tu gracze na przemian wybierają po jednym regionie na mapie świata, pozostawiając tam jedną jednostkę armii. Takie wybieranie na przemian trwa, dopóki wszystkie regiony nie zostaną wybrane.

Aby wybrać region wystarczy na niego kliknąć.

Po wyborze wszystkich regionów przez graczy, przechodzimy do umieszczania na nich dodatkowych wojsk. Dzieje się to znów na przemian. Ilość wojsk pozostałych do umieszczenia widoczna jest obok listy graczy. Aby dodać wojsko na własny teren, wystarczy kliknąć na ten teren.

RISK	Wersja: 1.0
Instrukcja obsługi	Data: 17.01.2013
IO_1	

Gdy wszystkie wojska zostaną rozstawione przechodzimy do właściwej rozgrywki. Każdy z graczy przechodzi przez kilka faz, które następują po sobie nieprzerwanie:

Faza walki – w tej fazie gracz może wybrać jeden z posiadanych regionów, na którym liczba wojska jest większa od jednej jednostki i zaatakować sąsiedni wrogi region (region innego gracza). Należy pamiętać, że oba te regiony muszą mieć wspólną granicę. Po wyborze własnego regionu i regionu, który chcemy zaatakować dochodzi do walki. O jej wyniku decyduje rzut kośćmi. W zależności, czy liczba oczek wyrzuconych przez gracza jest większa, czy mniejsza od broniącego się, może on albo wygrać daną potyczkę, bądź też ją przegrać. W takich przypadkach następuje strata wojsk po obu stronach. Takie małe bitwy można prowadzić, aż do wygrania całej wojny i zdobycia danego terenu, bądź też, gdy liczba posiadanego wojska zmaleje do jednej jednostki.

Podczas fazy walki gracz może przeprowadzić wiele bitew, na wielu różnych regionach. Jeśli zdobędziemy jakiś region, pojawi się menu z wyborem ilości wojska, jakie chcemy na tym regionie pozostawić. Wojsko to zostanie odjęte z naszego pierwotnego regionu:

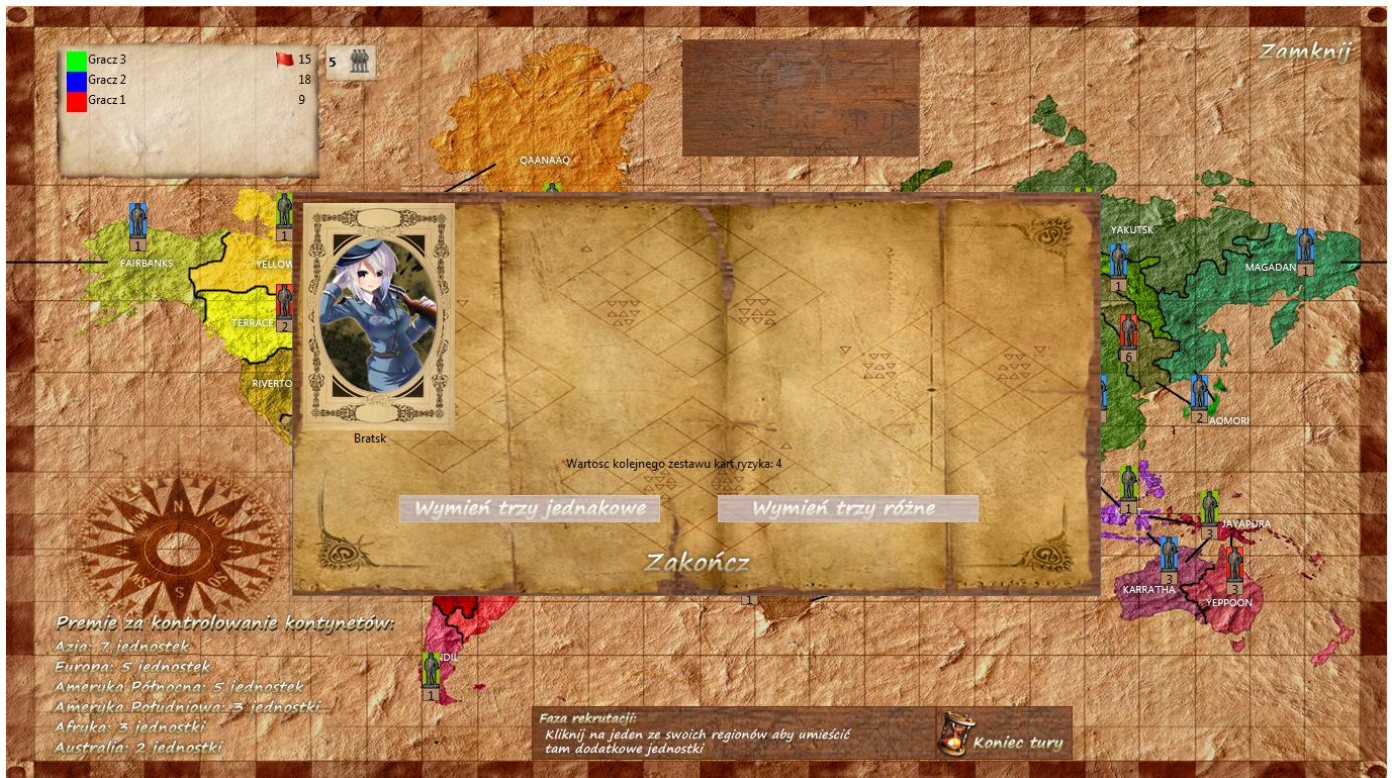


Faza ruchu – następuje po zakończeniu fazy walki, gracz z regionów o liczbie jednostek większej od 1 może przenieść wojska na sąsiednie posiadane tereny. Pojawia nam się wtedy menu, w którym możemy wybrać, jaką ilość wojsk chcemy przenieść.

Po zakończeniu fazy ruchu, następuje ruch kolejnego gracza. Zaczyna on od **fazy rekrutacji**, gdzie może umieścić dodatkowe wojska na swoich regionach. Ilość tych dodatkowych wojsk zależy m.in. od ilości posiadanych regionów na świecie (w lewym dolnym rogu planszy znajdują się premie za posiadanie kontynentów) i ilości punktów. Ilość dodatkowych wojsk można zwiększyć także poprzez użycie kart Ryzyka, które przyznawane są za przeprowadzone bitwy.

RISK	Wersja: 1.0
Instrukcja obsługi	Data: 17.01.2013
IO_1	

Jeśli posiadamy choć jedną taką kartę to przed fazą rekrutacji pojawi nam się menu z możliwością wymiany kart na dodatkowe jednostki:



I tak wszystkie fazy następują kolejno po sobie dla każdego z graczy, aż do zakończenia gry. Warunkiem zakończenia gry jest podbicie wszystkich regionów.