

# Rewolucja gier RPG

K.Ptaszyńska, K.Wieczorek

2019-2020

# Spis treści

- 1 Wprowadzenie
- 2 Działanie programu
- 3 Przykład rozgrywki

Dla fanów gier typu RPG początek kampanii zawsze jest najgorszy. Dlaczego? Otóż wiąże się on z obliczeniem kilkudziesięciu statystyk postaci, które w wielu przypadkach zależą od siebie i muszą spełniać ściśle określone warunki zadane często wzorami matematycznymi. Nasz program umożliwia pominięcie tego etapu w przypadku gry Monastyr. Co więcej, ułatwia również zadawanie ran postaci, przez automatyczne obliczenie pozostałych statystyk, które w tym momencie ulegają zmianie.

Program służy do wygenerowania statystyk postaci do gry RPG Monastyr, zgodnie z obowiązującymi tam zasadami.

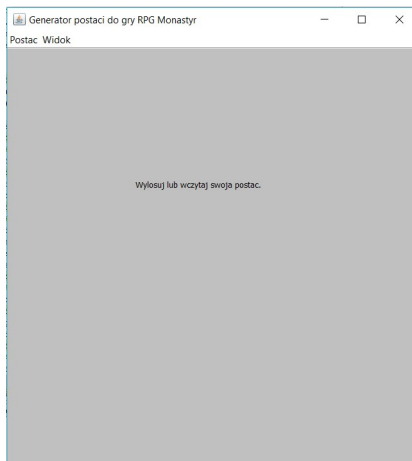


Figure: widok po uruchomieniu programu

Po wylosowaniu postaci wyświetlą się jej współczynniki główne, współczynniki pomocnicze oraz rany, które może otrzymać podczas rozgrywki.

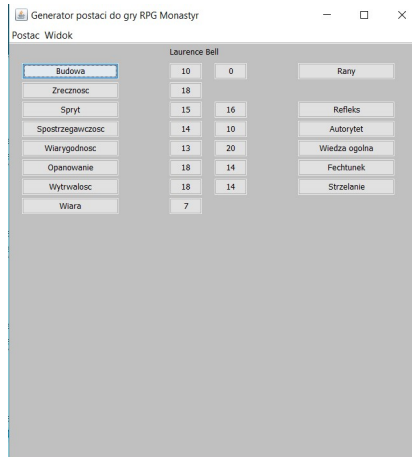


Figure: widok po wylosowaniu postaci

Dla wygody użytkownika stworzone zostały trzy osobne widoki dodatkowych umiejętności, w których wyświetlają się również współczynniki podstawowe, widoczne po wylosowaniu postaci.

Generator postaci do gry RPG Monastyr

Postać: Widok

Laurence Bell

Budowa	10	0	Rany
Zręczność	18		
Spryt	15	16	Refleks
Spostrzegawczość	14	10	Autorytet
Wiarygodność	13	20	Wiedza ogólna
Opanowanie	18	14	Fechtniek
Wytrwałość	18	14	Strzelanie
Wiera	7		
Atletyka	13	16	Zbieranie informacji
Wysportowanie	15	13	Jezdźiectwo
Rapier	12	16	Post. ze zwierz.
Bron. bitewna	15	15	Teologia
Pistolet	9	14	Historia
Muszkiet	14	13	Naprawa
W. magiczna	9	12	Opatrywanie
Okultyzm	7	16	Przetrawianie
Błef	16	12	Ukrywanie
Czytanie emocji	19	4	Plotki
Nasłuch. i wypatr.	19	18	Etykieta

Figure: widok umiejętności



Generator postaci do gry RPG Monastyr

Postać: Widok

Laurence Bell

Budowa	10	0	Rany
Zręczność	18		
Spryt	15	16	Refleks
Spostrzegawczość	14	10	Autorytet
Wiarygodność	13	20	Wiedza ogólna
Opanowanie	18	14	Fechtniek
Wytrwałość	18	14	Strzelanie
Wiara	7		

Zwarcie i atak w ruchu

Zwarcie: atak	10	8
Zwarcie: obrona	9	5
Ruch: kroki	6	15

Rapier: atak

Pchniecie proste	4	6
Ciecie zwykłe	3	8
Zwiod	8	7
Ponowienie	4	-1
Wypad	6	
Pchniecie pozorne	6	
Zbicie	14	

Ruch: obrona

Praca nóg
Unik
Odkosk

Rapier: obrona

Zasłona II
Zasłona I
Riposta
Wyprzedzenie

Figure: widok akcji rapiera

Generator postaci do gry RPG Monastyr

Postać: Widok

Laurence Bell

Budowa	10	0	Rany
Zrecznosc	18		
Spryt	15	16	Refleks
Spostrzegawczosc	14	10	Autorytet
Wiarygodnosc	13	20	Wiedza ogolna
Opanowanie	18	14	Fechtniek
Wytrwalosc	18	14	Strzelanie
Wiara	7		
Zwarcie i atak w ruchu			Ruch: obrona
Zwarcie: atak	10	8	Praca nóg
Zwarcie: obrona	9	5	Unik
Ruch: kroki	6	15	Odsok
Miecz: atak			Miecz: obrona
Ciecie zwykłe	1	4	Odbicie
Ciecie z zamachu	0	4	Zaslona
Ponowienie	3	-6	Wyprzedzenie
Zbicie miecza	1		

Figure: widok akcji miecza

Żaden z widoków nie zostanie wyświetlony, jeśli nie zostanie wylosowana postać. Podczas próby ich wyświetlenia użytkownik zobaczy komunikat, informujący o tym, że najpierw powinien wylosować swoją postać.

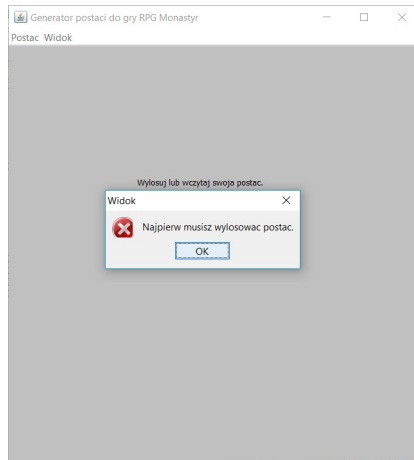


Figure: próba zmienienia widoku na umiejętności bez wcześniejszego wylosowania

Po wylosowaniu postaci można ją zapisać, a później ponownie wczytać. Tutaj również wbudowane jest zabezpieczenie przed próbą zapisania postaci, która nie została wylosowana. O błędzie użytkownik zostanie poinformowany następującym komunikatem:

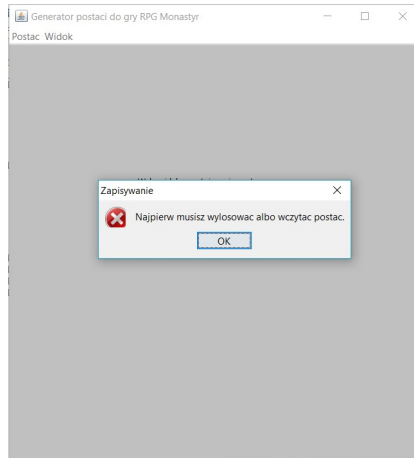


Figure: widok zapisu bez wcześniejszego wylosowania

Przystąpienie do gry i wylosowanie postaci odbywa się przez wybranie opcji *Postac* → *Losuj postac*.

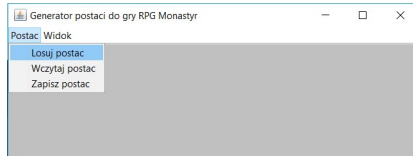


Figure: losowanie postaci

W trakcie rozgrywki potrzebujemy odczytać statystyki walki mieczem naszej postaci. Wtedy wybieramy *Widok* → *Miecz*.

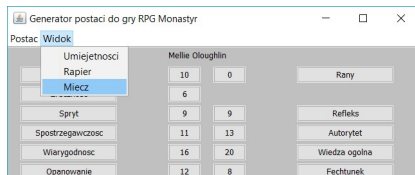


Figure: wybór widoku miecza



W późniejszej części gry nasza postać wdała się w walkę rapierem. Sprawdzając jej statystyki wybieramy opcję *Widok* → *Rapier*.

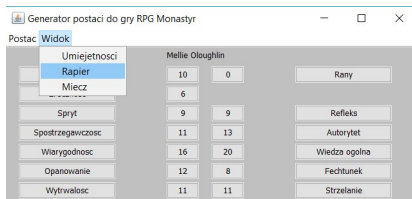


Figure: wybór widoku rapiera

W kolejny etapie gry musimy sprawdzić jak wysportowana jest nasza postać. Jest to umiejętność nie należąca do głównych, więc szukamy jej w zakładce *Postac* → *Umiejetnosci*.



Figure: wybór widoku umiejętności

Nasza rozgrywka nie została ukończona i musimy zachować ustawienia naszej postaci. W tym celu zapiszemy ją na inny dzień wchodząc w zakładkę *Postac* → *Zapisz postać*.

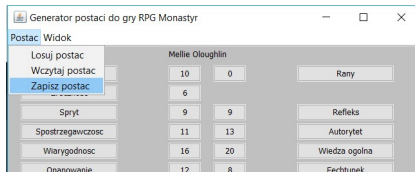


Figure: wybór zapisania postaci

Po pewnym czasie chcemy wrócić do momentu gry, w którym została ona zakończona. Musimy więc odzyskać aktualne statystyki naszej postaci. W tym celu wybieramy opcję *Postac* → *Wczytaj postac*. Zapisane wcześniej dane zostają załadowane, po wybraniu odpowiedniej postaci, a my możemy kontynuować naszą rozgrywkę.

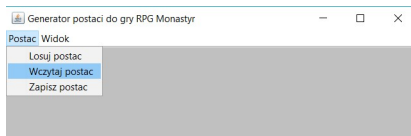


Figure: wybór wczytania postaci

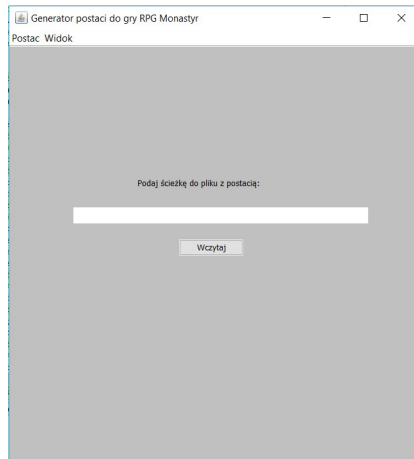


Figure: widok wczytywania postaci

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ! :)