

RisTan felhasználói dokumentáció

Rizikó & Catan egyben!

Csapattagok:

- Palkó András (H4JMOA)
- Dányi Péter (X3CUQW)
- Szappanos Miklós (QTPTZD)

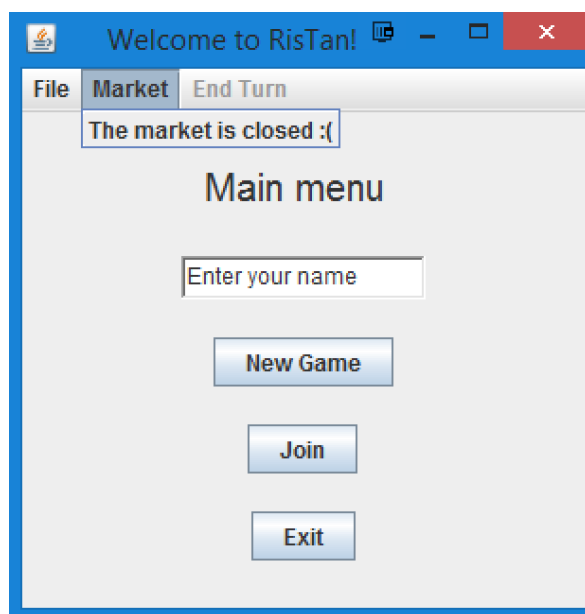
Konzulens: Mázló Zsolt

1. Előforduló ablakok

Ebben a fejezetben bemutatjuk az előforduló összes ablakot (Főmenü, Beállítások, Csatlakozás, Játék).

1.1. Főmenü

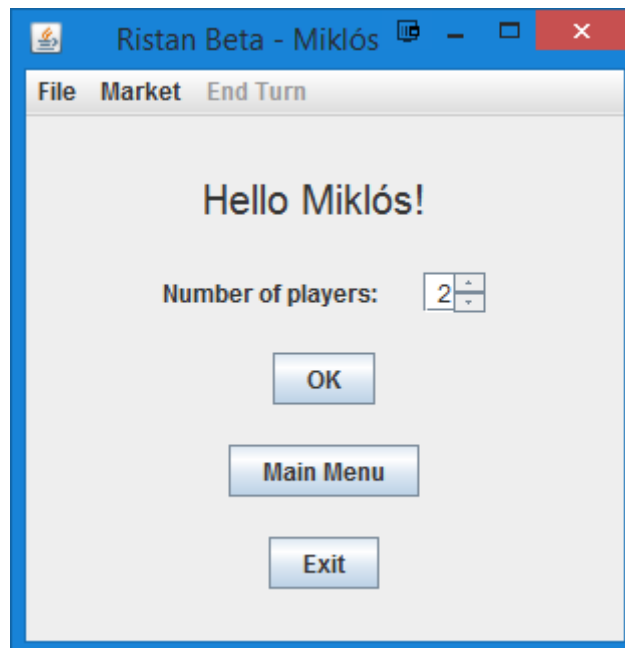
Az alkalmazás indításakor mindig ez fogad minket. Mindig először a nevünket írjuk be az „Enter your name” helyére. Ha új játékot szeretnénk indítani akkor a „New Game” gombra kattintsunk, ha csatlakozni szeretnénk egy már meglévő játékhoz akkor a „Join” gombra. A játék elindításáig a „Market” és az „End Turn” menük nem elérhetőek.



1. Ábra – A főmenü a lehetséges almenükkel

1.2. Beállítások új játék kezdetekor

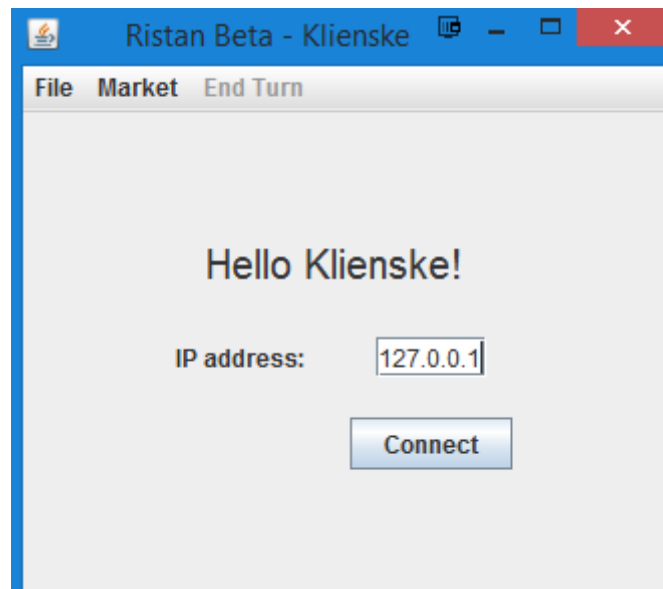
Ez az ablak személyesen megszólít minket a megadott nevünkkel. Itt állítható be, hogy a játékot hány játékosal szeretnénk játszani, minimum 2 és maximum 4 lehet a játékosok száma. Az „OK” gombra kattintva elindítunk egy új játékszervert és egyben csatlakozunk is hozzá.



2. Ábra – A beállítások ablak

1.3. Csatlakozó képernyő

A főmenü „Join” gombja irányít ide. Itt kell megadni a szerver IP címét, amihez csatlakozni szeretnénk.

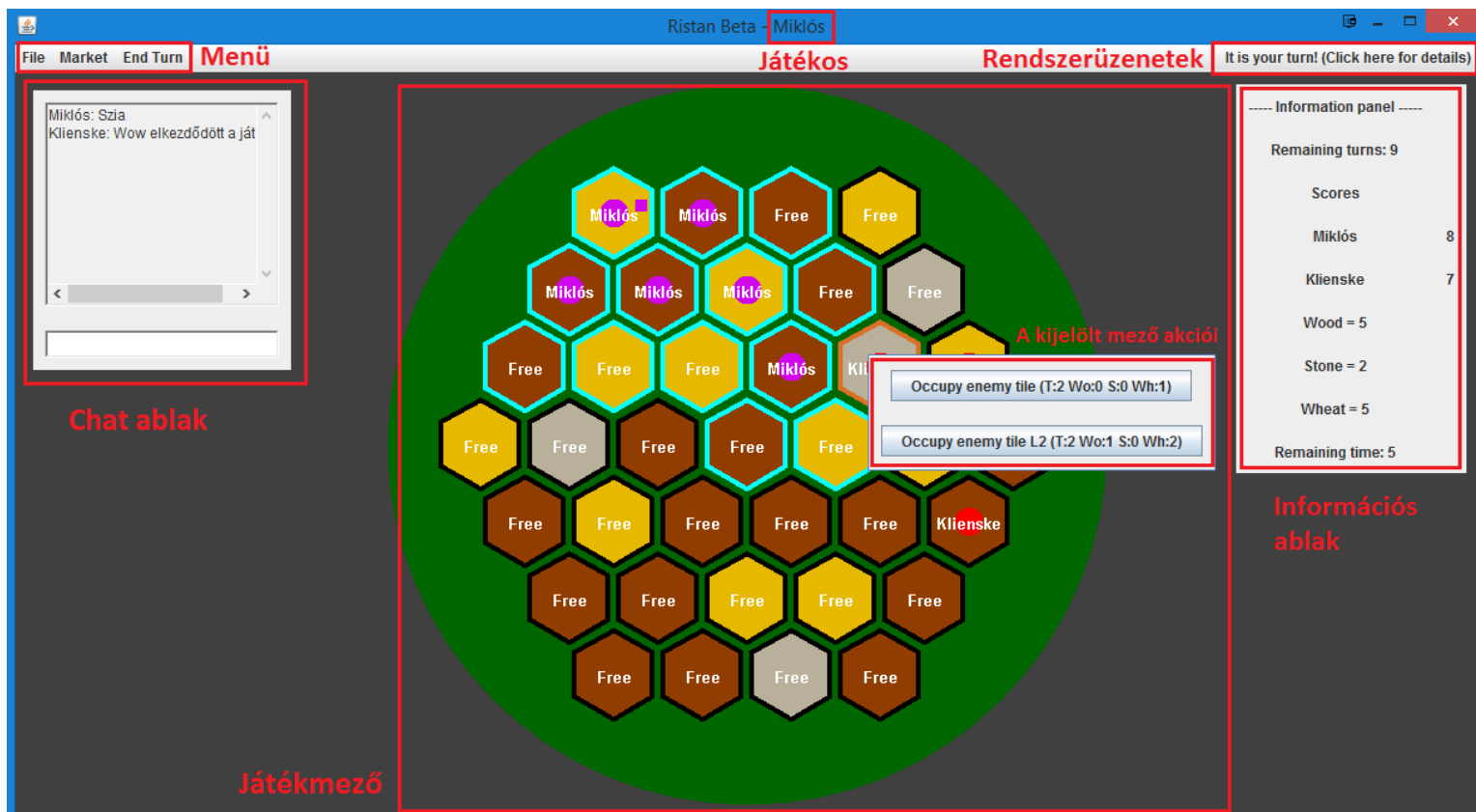


3. Ábra – A csatlakozó képernyő

1.4. Játéktábla

A játéktábla a következő komponensekből épül fel:

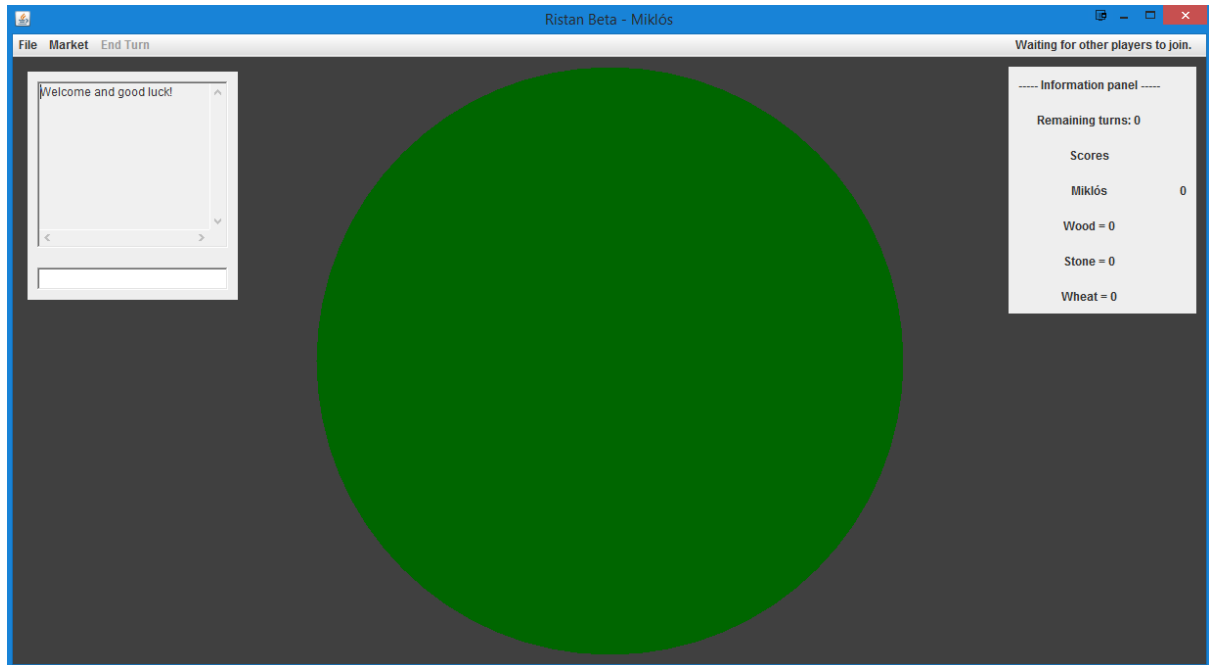
- Menü: Ezen keresztül lehet kereskedni (Market) és átadni a kört (End Turn)
- Játékos: A főmenüben megadott nevünk, ami szerepel a mezőkön is
- Rendszerüzenetek: A felhasználó számára fontos üzenetek itt jelennek meg
- Chat ablak: Itt lehet üzenetet váltani másik játékosokkal (pl.: kereskedés céljából)
- Játékmező: Itt zajlik maga a játék. A világoskékkel kijelölt mezőkkel lehet interakciót folytatni. (Ha nincs világoskék mező akkor az azt jelenti, hogy ez nem a te köröd). Egy ilyen mezőre kattintva megjelenik a „Kijelölt mező akciói” felugró ablak.
- A kijelölt mező akciói: Ezeket lehet végrehajtani az adott mezőn.
- Információs ablak tartalmazza:
 - o Hátralévő körök számát
 - o A játékosok pontjait
 - o A saját nyersanyagkészletünket
 - o A körünkből hátralévő időt



4. Ábra – A játéktábla részei

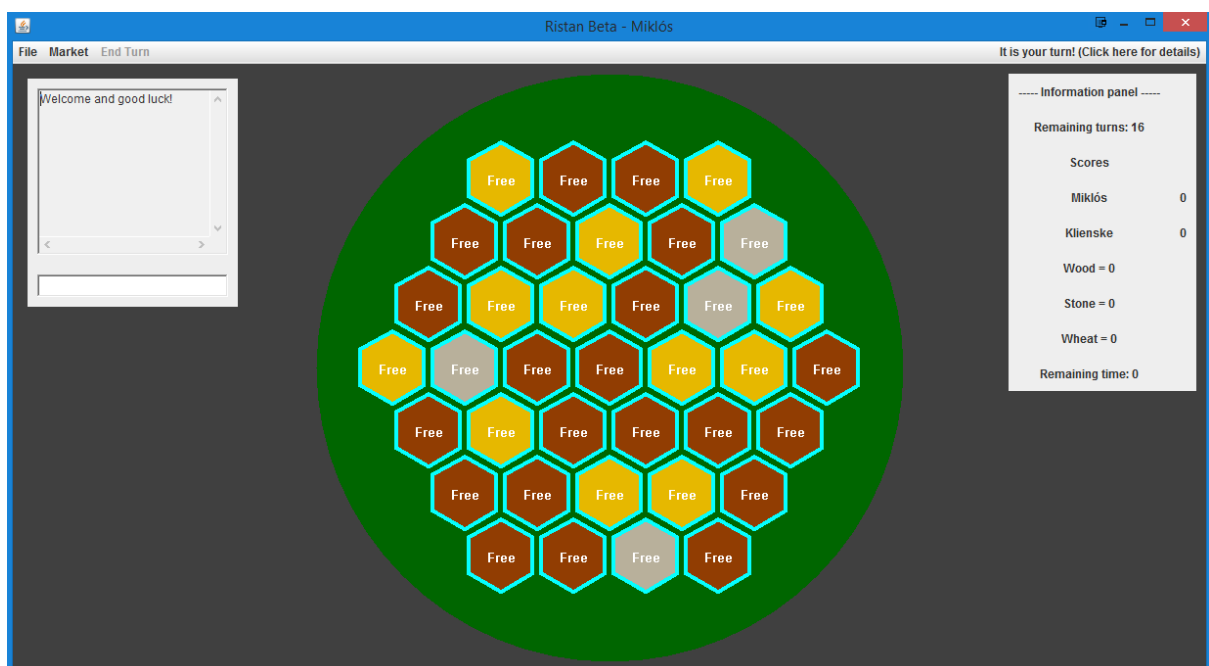
2. Játék indításának lépései

1. Szükséges egy szerver, ezért először a Főmenü → New Game → OK gombokkal létrehozunk egyet. Ekkor megjelenik egy üres kör és a jobb felső sarokban olvashatjuk (animálva), hogy játékosokra várunk.



5. Ábra – Játékosokra várva

2. Megfelelő számú játékos csatlakozik a Főmenü → Join → Connect gombokkal. Ha mindenki csatlakozott akkor kirajzolódik az üres mező és kezdetét veszi a kötelező kezdőkör.



6. Ábra – A kezdeti mezőválasztás

3. A Játék menete

3.1. Kötelező kezdőkör

Minden játék egy kötelező kezdőkörrel indul, mely 3 részből áll:

1. Mindenki választ egy-egy kezdőmezőt. (6. Ábra)
2. A játékosok felváltva elfoglalnak még 4 mezőt.
3. Minden játékos felváltva épít egy kezdőfalut.

Ha ez megvan akkor kezdetét veszi a normál kör.

3.2. Normál kör

Egy normál kör során számos lehetőség (akció) közül választhat a játékos. Lehetősége van építkezni, foglalni vagy kereskedni is.

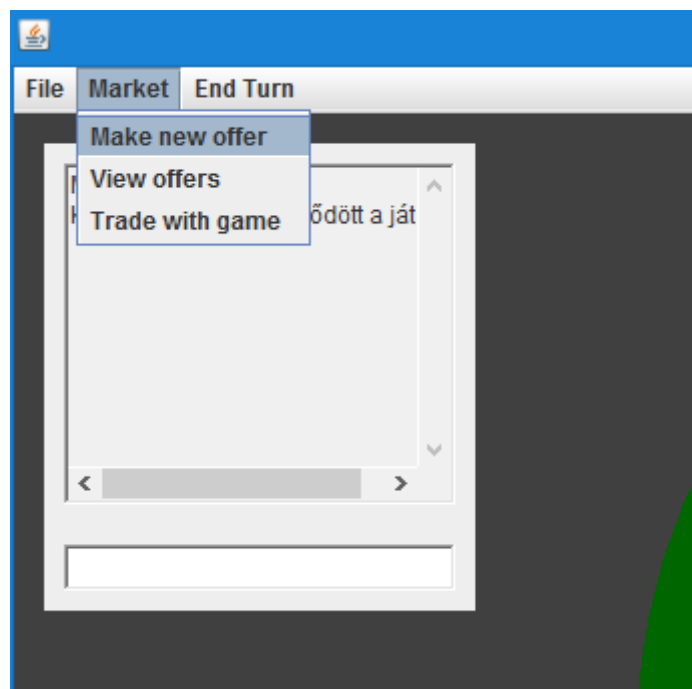
3.2.1. Mező akciók

A kiválasztott mezőre kattintva megjelennek az elérhető akciók (4. Ábra) nyomógombok formájában. Fontos megjegyezni, hogy ellenséges játékostól való mezőfoglalás valószínűségi alapú, az akció végrehajtási tehát nem jár feltétlenül egy új szerzett mezővel.

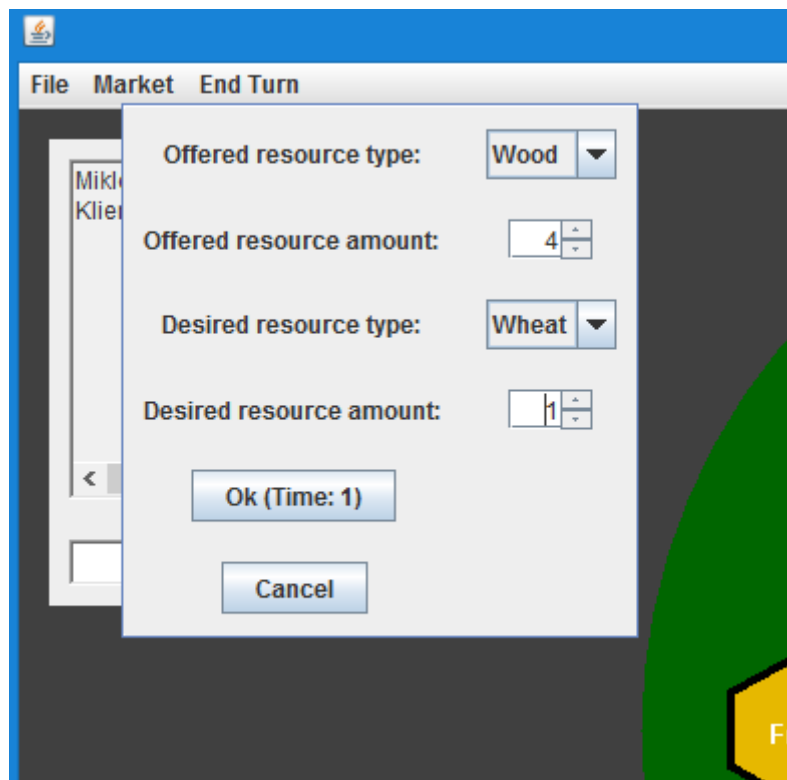
3.2.2. Kereskedés

A Market menüre kattintva elérhető a kereskedés 3 funkciója:

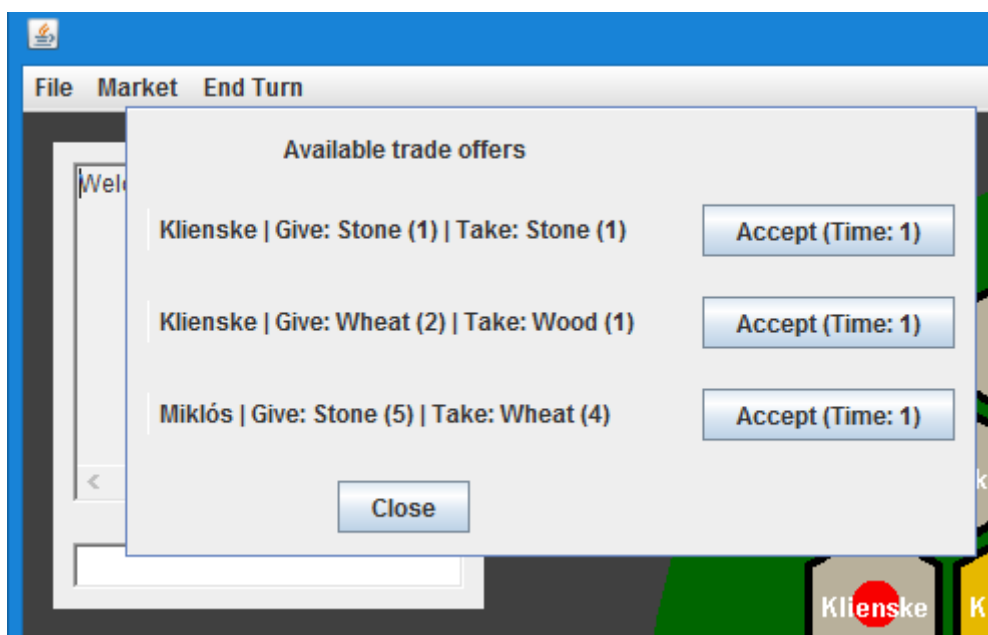
- Új ajánlattétel a játékosoknak
- Meglévő ajánlatok böngészése és elfogadása
- Kereskedés a játékkal (kedvezőtlen arányokkal)



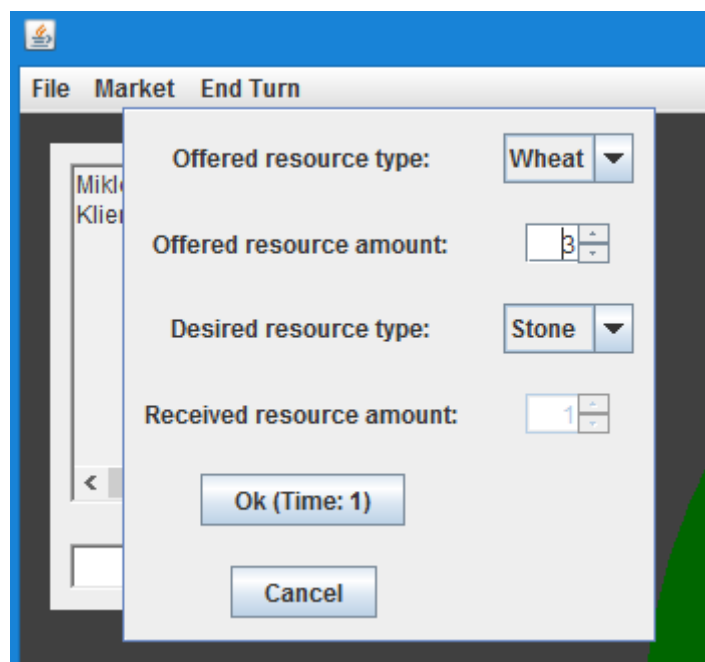
7. Ábra – A kereskedés opciói



8. Ábra – Ajánlattétel más játékosoknak



9. Ábra – Meglévő ajánlatok böngészése és elfogadása



10. Ábra – Kereskedéssel a játékkal

4. A Játék befejezése

Kétféleképpen érhet véget (szabályosan) a játék: a megadott körök lejárta után vagy ha csak egy játékos marad a játékban (mert elfoglalta a többit, akik így kiestek). Mindkét esetben a következő ablak fogad minket.



11. Ábra – A játék végét jelző ablak