

KnightCrawler

felhasználói segédlet

Tartalom

KnightCrawler	1
1. Áttekintés	3
2. Főmenü	3
3. A játék célja, játék vége	3
4. Felhasználói felület	4
4.1 Statisztikai mutatók	4
4.2 Játékos fejlesztések	4
5. Szabályok.....	5
5.1. Szobák és szintek	5
5.2 Életerő.....	6
6. Irányítás.....	7
7. Ellenségek	7

1. Áttekintés

A KnightCrawler egy top down nézetű fantasy szerepjáték, melyben a játékosnak egy labirintust kell felfedeznie, és fejlesztéseket gyűjtenie. Minél mélyebbre jut a labirintusban, annál erősebb ellenségekre és nehezebb szobákra számíthat a játék során.

2. Főmenü

A játék indításakor, a főmenübe kerül a játékos:



A megjelenő menüben három opció közül választhat:

- New Game – Új játék indítása
- Scoreboard – Megtekintheti az eddig elért eredményeit
- Exit Game – Kilépés a játékból

3. A játék célja, játék vége

A játék célja, hogy a játékos, minél mélyebbre tudjon eljutni a kazamatában. Miközben a szörnyek megölésért és karakterének fejlesztéséért pontokat gyűjt.

A játék véget ér, mikor a játékos elérte az utolsó szint végét, vagy meghalt. Ilyenkor, az alább látható rovatba, be kell írja a nevét:

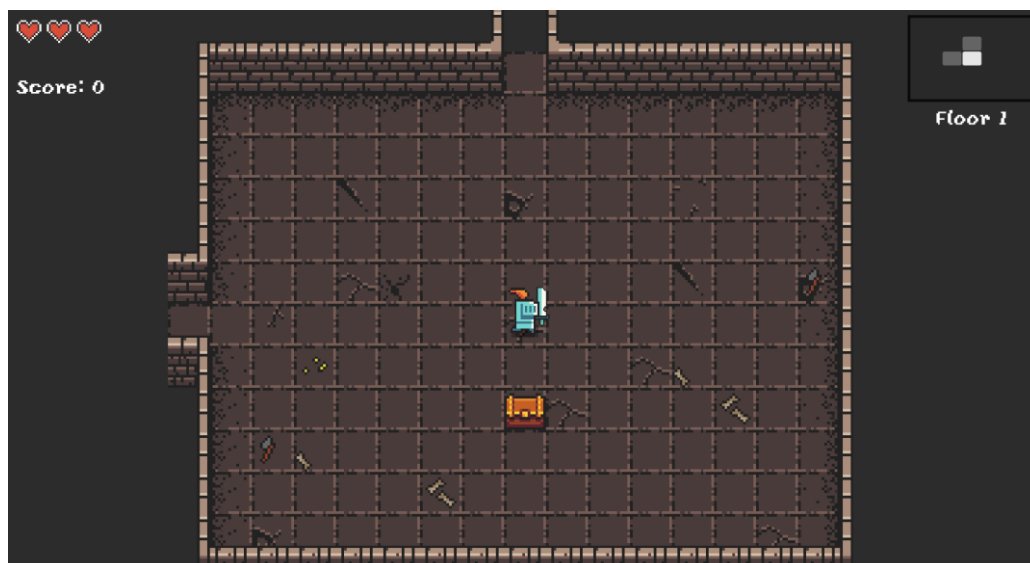


Mikor az OK gombra kattint, visszakerül a főmenübe. Innen új játékot kezdhet, vagy megnézheti az imént elmentett statisztikáját.

4. Felhasználói felület

4.1 Statisztikai mutatók

Új játék indításakor a játékos egy szobába kerül:



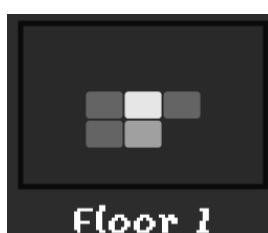
A bal felső sarokban látható a játékos élet mutatója:



Alatta látható az aktuálisan megszerzett pont mennyisége:

Score: 200

Jobb oldalon pedig a térkép látható, melyen a játékos követheti, hogy mely szobákat járta már be, és hogy merre kell tovább haladnia. Valamint azt is mutatja, hogy éppen hányadik szinten tart:



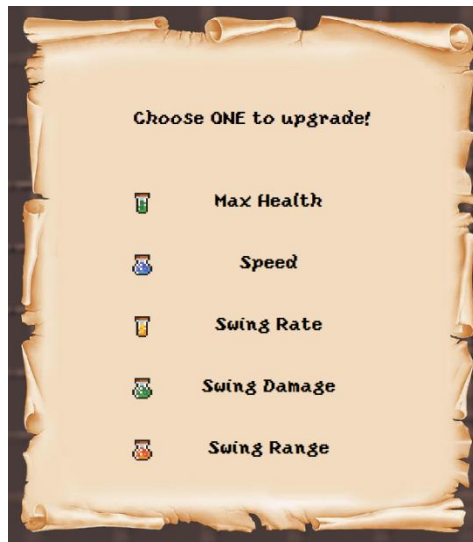
A fehér négyzet jelzi, hogy éppen melyik szobában tartózkodunk.

4.2 Játékos fejlesztések

A játék során találkozhatunk ládákkal:



Mikor a ládákra rálépünk, azok kinyílnak és lehetővé teszik, hogy a felsorolt fejlesztésekből egyet kiválasszunk:



A választások lehetnek:

- Max Health – A karakter maximális élet ereje egy szívvel bővül
- Speed – A karakter sebessége kissé gyorsul
- Swing Rate – Gyorsul az ütés sebessége
- Swing Damage – Nő az ütés erőssége
- Swing Range – Nő az ütés távolsága

5. Szabályok

5.1. Szobák és szintek

A játék menete szintekre van osztva. Minden szint minimum 6 szobából áll. A játékosnak ezeket a szobákat kell megtisztítania a szörnyektől, hogy a következő szintre juthasson.

A játék kezdetekor és minden új szinten az első szoba üres, nem tartalmaz ellenséged, azonban van benne egy láda, amiből fejlesztést választhatunk:

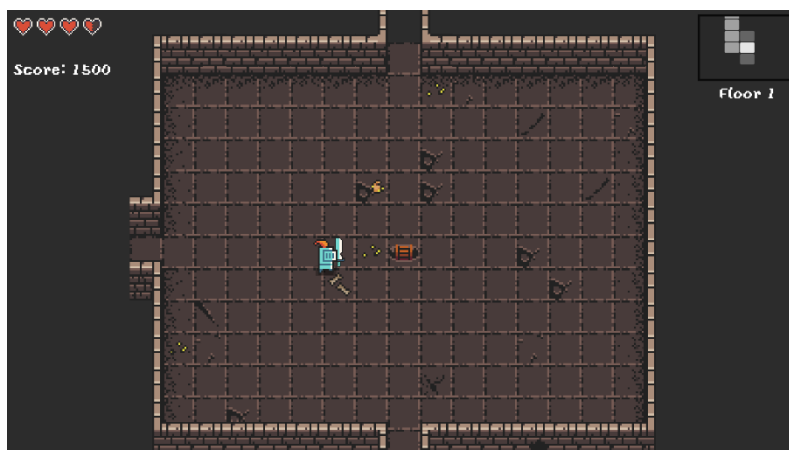


Miután kiválasztottuk a fejlesztést tovább haladhatunk a következő szobába, az átjárókon keresztül:



A szobában az összes szörnyet meg kell ölnük, hogy tovább haladhassunk a következő szobába.

Minden szinten van egy szoba, amelyik a következő szintre vezet:



Ebben a szobában nincsenek ellenségek. A szoba közepén lévő létrára állva, eljuthatunk a következő szintre.

5.2 Életerő

A játékos életeroje a bal felső sarokban látható, amennyiben a játékost egy ellenség megsebez, egy életerejének a felét veszíti el. A karakter egyszerre csak egy forrásból kaphat sebzést.

Két alapvető sebzésforrás van a játékban. Az ellenségek és a csapdák:



Minden szint teljesítéséért a karakter egy életerő pontot visszaszerez.

Mikor a játékos életeroje nullára csökken, a játék véget ér.

6. Irányítás

6.1. Mozgás

Mozgáshoz a W, A, S, D billentyűket használjuk.

- W – felfele
- A – balra
- S – lefele
- D – jobbra

6.2 Ütés

Ütéshez a nyíl gombokat használjuk.

- ↑ - ütés felfele
- → - ütés jobbra
- ← - ütés balra
- ↓ - ütés lefele

7. Ellenségek

Kilenc féle ellenséggel találkozhatunk a játékban, ezek mindegyike egy vagy több tulajdonságban eltér a másiktól. Ezek lehetnek gyorsaság, életerő, vagy a karakterünk követésének módja.