PIRATE FRENZY

Felhasználói Dokumentáció

1. Menü

1.1. Főmenü

A főmenüben négy gomb kap helyet. Ezek:

- Játék (1.)
- Beállítások (2.)
- Kilépés (3.)
- Pontszám/Ranglista (4.)



1.2. Játékmenü

A játékmenü két részre van osztva.

A bal oldal singleplayer, míg a jobb oldal multiplayer specifikus. (A jobb felső sarokban lévő vissza gombot leszámítva)

Bal oldal:

Középen a mentett játékok listája található. Itt választja ki a játékos, hogy melyik játékot szeretné betölteni. A legalsó elem az „új játék” elem. Ennek kiválasztásával lehet új játékot létrehozni.

Alul a „játék indítása” gomb található. Ezzel a gombbal lehet betölteni a kiválasztott játékot, illetve létrehozni egy újat.

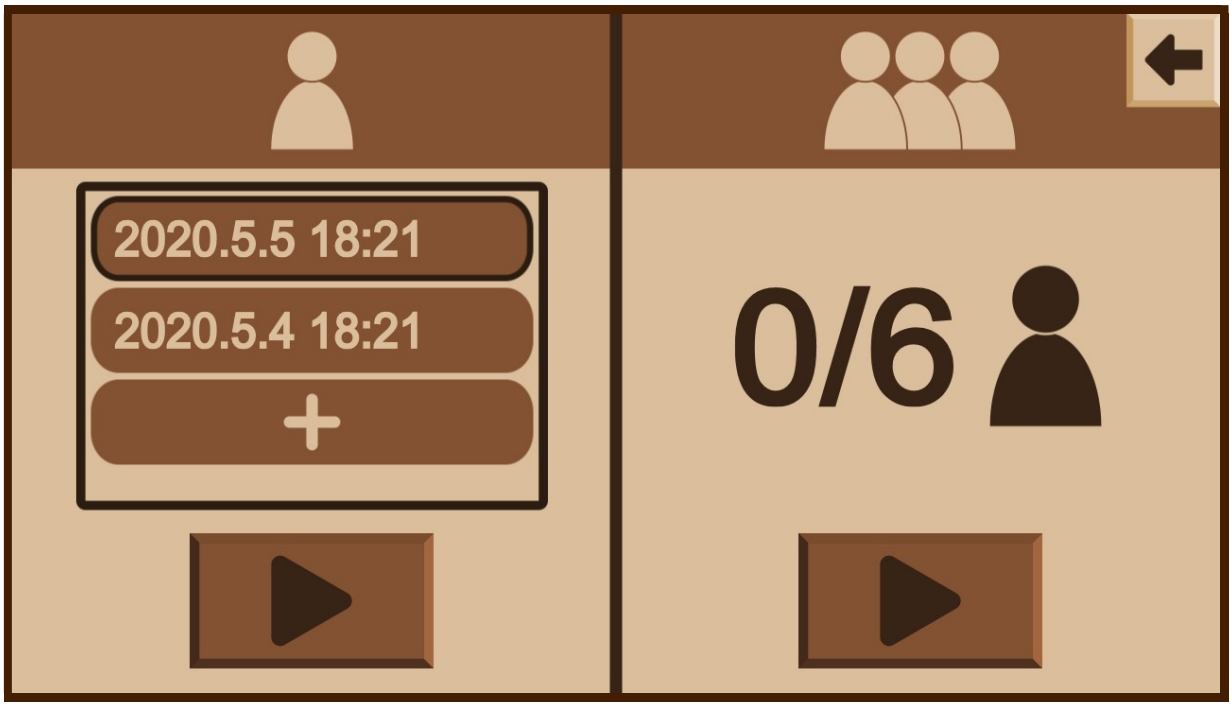
Jobb oldal:

Jobb oldalon lehet csatlakozni az online játékhoz. Kiszolgálóból csak egy darab van, így lista nem szükséges.

Középen a férőhelyek és a már csatlakozott játékosok száma látható.

Ha még van hely, a játék indítása gomb indítja el a hálózaton megosztott játékot.

Jobb felül található a vissza gomb, ami visszavezet a főmenübe.

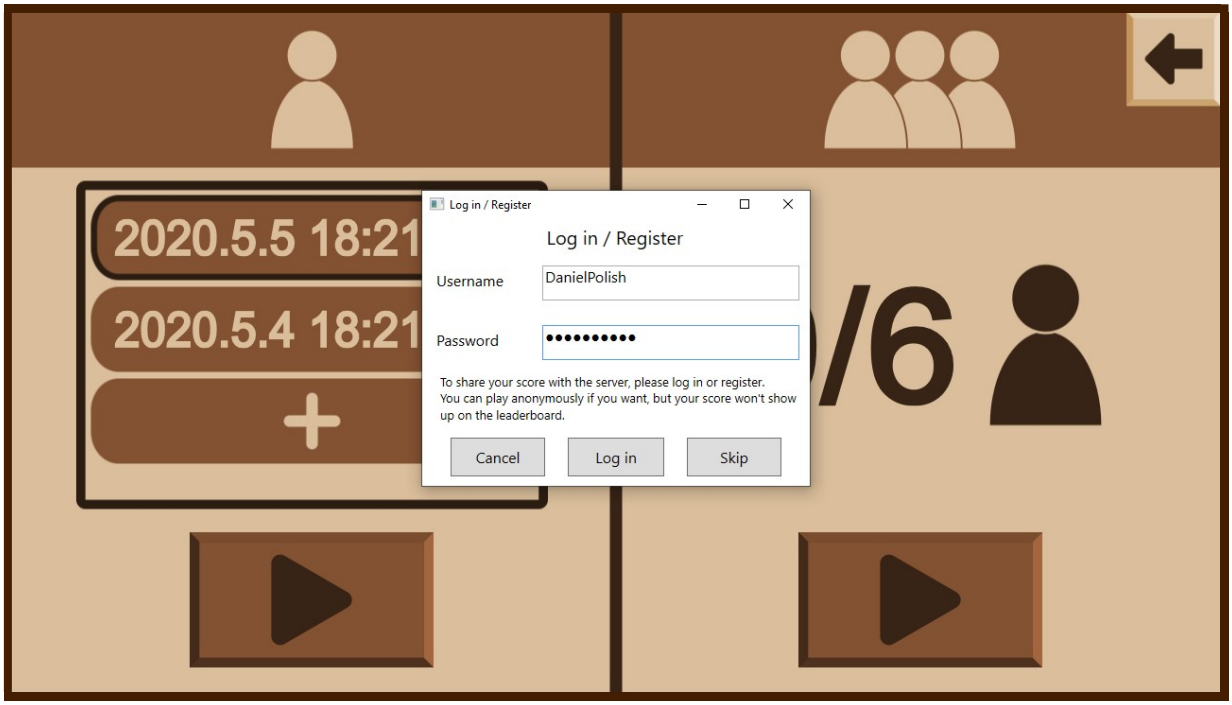


1.3. Bejelentkezés

A többjátékos módban szerzett pontszám megosztásra kerül a szerverrel, és a ranglistán látható lesz (ha a pontszám minimum 1). Ehhez a funkcióhoz azonban bejelentkezés szükséges. Amennyiben a játékos nem kívánja nyilvánossá tenni pontszámát, ez a lépés a „Skip” gombbal átugorható.

Ha a játékos által megadott felhasználónév még nincs az adatbázisban, akkor regisztrálva lesz. Ha már létezik a felhasználónév, akkor a jelszó hash-ek egyezése esetén bejelentkeztet.

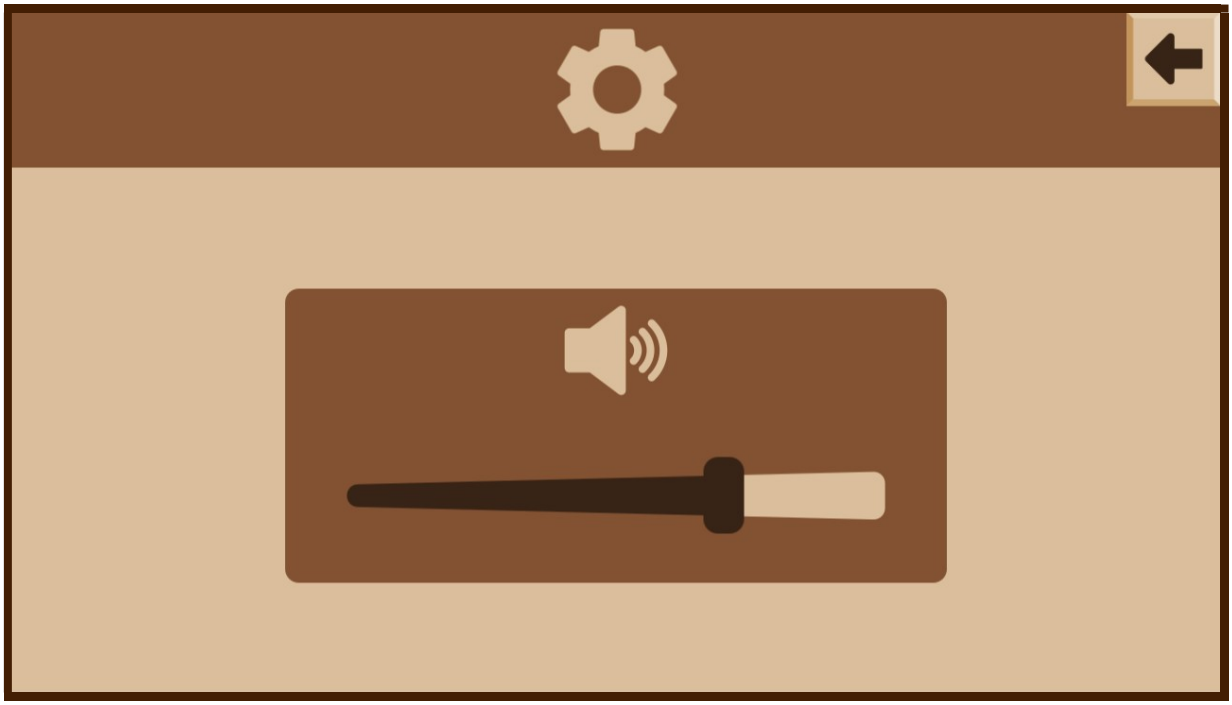
A felhasználónév max 20 karakter hosszú lehet. (Le lesz vágva, ha ennél hosszabb.)



1.4. Beállítások

Itt foglalnak helyet a játék beállítható tulajdonságai.

Egy ilyen tulajdonság a hangerő. Ezt a csúszka mozgatásával lehet állítani.



1.5. Ranglista

A játékos a játék során pontokat kap. Az eddigi legmagasabb pontszám itt tekinthető meg.

Mint ahogyan a játékmenü, ez a felület is meg van osztva.

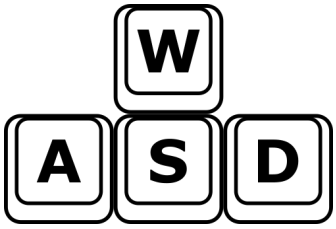
Bal oldalt található az egyjátékos módban elért legmagasabb pontszám.

Jobb oldalt az online játékban valaha részt vevő játékosok pontszámai láthatóak, csökkenő sorrendben. Itt csak azok a pontok jelennek meg, melyeket a játékosok többjátékos módban szereztek.



2. Irányítás

A játékos egy hajót irányít.

A hajó mozgatása a 

gombokkal történik.

Az „A” és „D” gombokkal kormányozható a hajó balra illetve jobbra.

A „W” és „S” gombok a vitorla felhúzását (gyorsít) illetve leengedését (lassít) jelentik.

A hajóval tüzelni is lehet. A jobb alsó sarokban láthatóak a telepített fegyverek, és a töltényszám. Egy fegyvert elsütni a képére történő kattintással lehetséges.

Minden fegyvernek van kihűlési ideje. Ez alatt a fegyverrel újra tüzelni nem lehet.



3. A hajó fejlesztése

A harcok során szerzett zsákmányból a hajó tovább fejleszthető, hogy még sikeresebbek legyenek a harcok.

A boltba úgy léphet be a játékos, hogy behajózik egy öbölbe, pontosabban az abban található piros körbe.



A felület jobb oldalán lehet böngészni a termékek között. A fülekkel választható ki a termék típusa (hajótörzs, fegyver, töltény). Maguk a termékek kártyákon találhatóak. Alattuk a tulajdonságaik és az áraik.

Bal oldalt a hajó előnézete látható.

Jobb felül található a vissza, és a kilépés gomb.

A játékból kilépni a bolti felületről lehetséges (kilépés gomb vagy ESC). A bolt elhagyásakor a játék mentődik.



A megvásárolt fegyverek a játékos hátizsákjába kerülnek. Ez az utolsó fülön található.

Innen a fegyverek behúzhatóak a kívánt fegyver helyre.



4. Szabályok

A játékos a legerősebb hajó összeállítására törekszik. Ehhez hajókat támad meg. A hajók elsüllyesztéséért pontokat és pénzjutalmat kap. A pénzjutalom nagysága a hajó típusától, méretétől függ. A legtöbb pénz kereskedelmi hajók elsüllyesztéséért jár. A kapott pontok mennyisége attól függ, hogy mennyire volt nehéz a hajót legyőzni. A legtöbb pont a hadihajók elsüllyesztésére kapható.

A kalóz öböl közelében kisebb kereskedelmi hajók közlekednek. Ezeket a kezdő játékos könnyen le tudja győzni (teljesen fegyvertelenek).

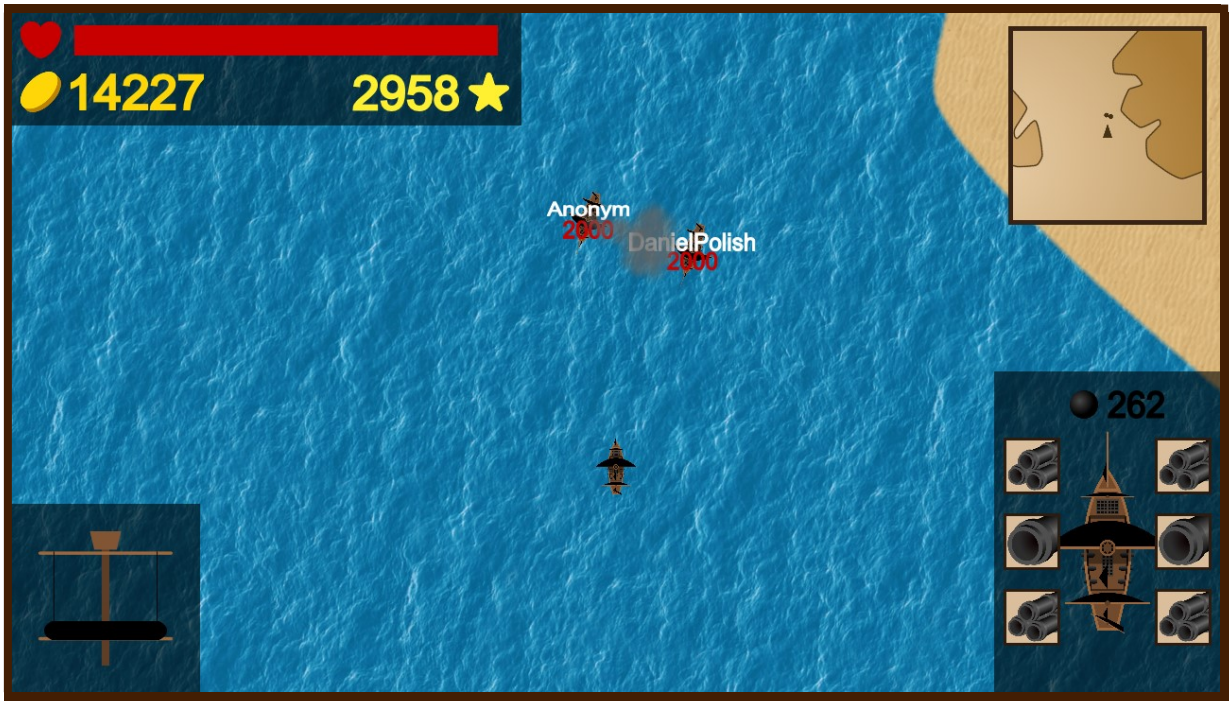


Távolabb hajózva a játékos nagyobb hajókkal találkozik. Ezeknek a hajóknak nem csak a törzse az erősebb, hanem rendre hadihajók is kisérik őket.



Ha a játékos nem tudja legyőzni a hadihajót, vissza menekülhet a kalóz öbölbe (ahonnan a játék kiindul). Ide nem fogják követni.

Többjátékos módban a zsákmány az elsüllyesztett hajó értékével arányos, míg a kapott pontszám a két hajó max életének arányával arányos. Az elsüllyesztett játékos nem veszít vagyonából.



A boltba való belépéskor a játékos élete feltöltődik.

Ha a játékos hajóját süllyesztik el, a játék a legutóbbi mentéstől folytatható.

