

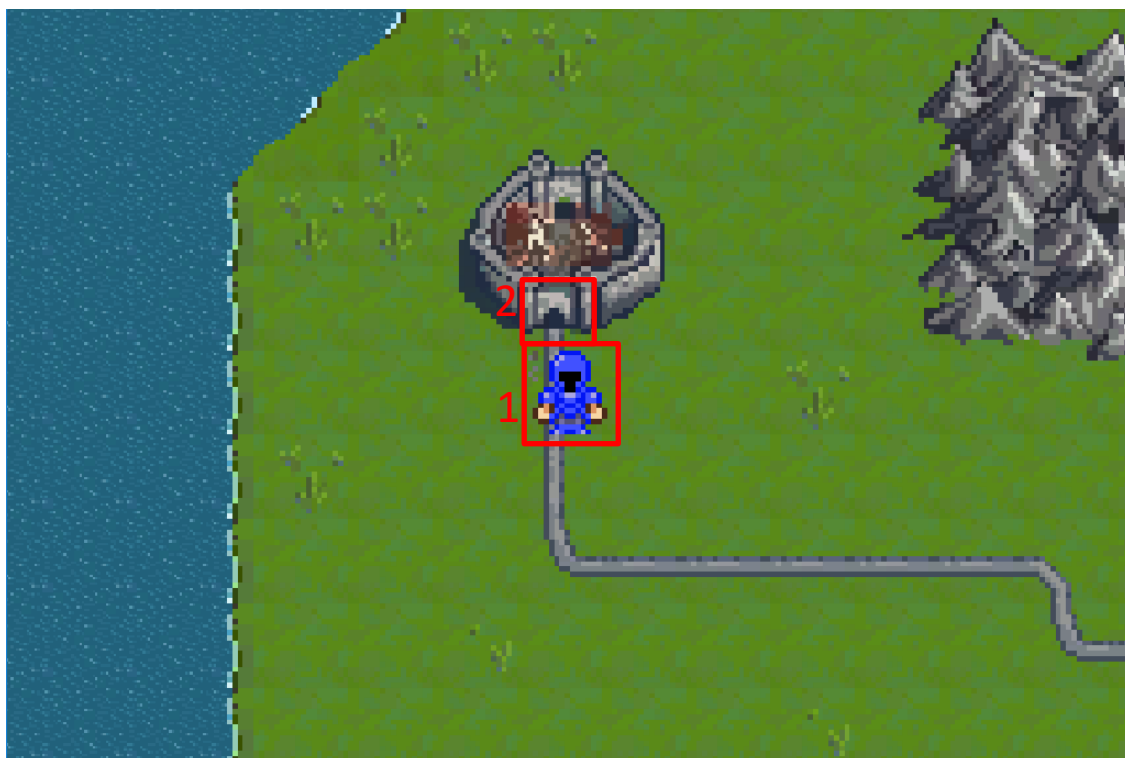
Smocza straż jest grą RPG inspirowaną klasycznymi grami typu Dragon Quest. Naszym zadaniem jest pokonanie złowieszczonego smoka terroryzującego świat.

I. Menu Główne



1. Przycisk ten pozwala na rozpoczęcie gry

II. Mapa świata



1. Nasza postać.
2. Wejście do wioski

Możemy poruszać się przy pomocy przycisków WASD

Jedno z pierwszych naszych czynności powinno być udanie się do wioski

III. Menu

Możemy otwożyć menu przy pomocy przycisku Esc

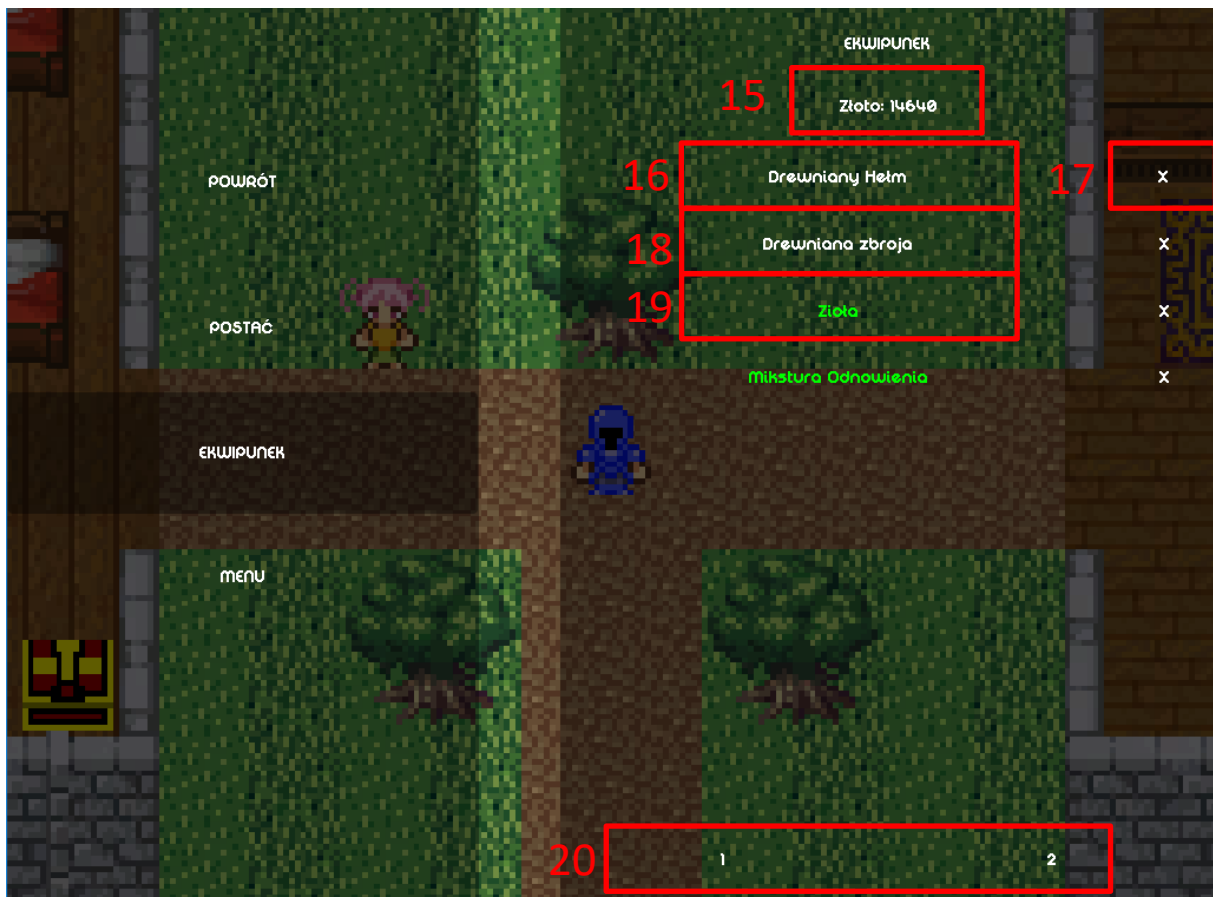


1. W lewym panelu znajdują się przyciski przenoszące do różnych sekcji menu
2. W prawym panelu znajduje się zawartość właśnie wbranej sekcji menu
3. Wyjście z menu
4. Menu postaci
5. Menu ekwipunku
6. Menu menu
Zawartość menu menu
7. Suwak zmiany głośności dźwięku
8. Przycisk wyjścia do menu głównego



Zawartość menu postaci

9. Obecny poziom postaci
10. Ilość doświadczenia (Obecne doświadczenie / Doświadczenie potrzebne do zdobycia wyższego poziomu)
11. Poziom zdrowia (Obecne zdrowie / Maksymalne zdrowie)
12. Ilość obrony (Zmniejsza obrażenia otrzymywane przez wrogów)
13. Ilość ataku (Zwiększa zadawane obrażenia)
14. Sloty na uzbrojenie: wyświetlają obecnie założone uzbrojenie. Uzbrojenie może zwiększać zadawane obrażenia i zmniejszać otrzymywane obrażenia. Zyskane bonusy nie są wyświetlone w powyższych polach



Zawartość menu ekwipunku

15. Ilość posiadanego złota
16. Nazwa posiadanego przedmiotu. Wciśnięcie tego przycisku spowoduje użycie przedmiotu
17. Przycisk usunięcia przedmiotu z ekwipunku, może być użyty np. do pozbycia się starego uzbrojenia
18. Przedmiot z białą nazwą jest uzbrojeniem. Użycie go spowoduje zaekwipowanie uzbrojenia.
19. Przedmiot z zieloną nazwą jest przedmiotem leczniczym. Użycie go spowoduje regenerację życia.
20. Przyciski wykorzystywane do pokazania różnych stron ekwipunku.

IV. Wioska

W grze możemy wejść w interakcję z różnymi częściami świata przy pomocy przycisku E



1. Osoba z którą możemy porozmawiać. Po interakcji wyświetli wiadomość.
2. Skrzynka. Po otwarciu skrzynki możemy zdobyć Złoto lub przedmioty
3. Karczmarz możemy się u niego przespać za złoto. Po przespaniu regeneruje się nam życie.
4. Sklepiarka – sprzedaje przedmioty



5. Nazwa sprzedawanego przedmiotu
6. Cena sprzedawanego przedmiotu

V. Walka

Zwiedzając świat możemy być zaatakowani przez wiele groźnych przeciwników



1. Pokazuje twoje obecne życie
2. Przycisk pozwalający na atakowanie wroga
3. Przycisk pozwalający na ucieczkę z walki którą nie możemy wygrać
4. Nazwa przeciwnika
5. Życie przeciwnika
6. Wiadomość - pozwala na śledzenie przebiegu walki

Po pokonaniu przeciwnika zyskamy trochę punktów doświadczenia i złota. Po zdobyciu odpowiedniej ilości punktów doświadczenia uzyskujemy wyższy poziom, co zwiększa statystyki naszego bohatera. Każdy przeciwnik również ma szansę wyrzucić po pokonaniu jakiś przydatny przedmiot.

W wypadku gdyby nasz bohater był pokonany przez przeciwnika, odżyje w ostatniej odwiedzonej karczmie z 1 punktem zdrowia.

Jeżeli przeciwnicy w późniejszych strefach okażą się być zbyt silnym pomysłem może być cofnięcie się i zdobycie wyższego poziomu lub zdobycie lepszego uzbrojenia.

Miłej zabawy