

## Wilderness Campaign Remake

~~~~~

Szerepjáték, amiben a játékos egy kis csapatot irányíthat és menedzselhet. A játék célja a kezdetekor véletlenszerűen meghatározott cél elérése (első tesztverzióban fix).

GRAFIKA: a képernyőméret 256x192 pixel, ami 8x8-as fekete háttérű és a TI9900 palettája alapján előterű kétszínű csempékből áll (32x24 darab).

Új játék indításakor az véletlenszerűen generál egy térképet (benne minden településsel és fix eseménnyel) és egy főcélt. Ezután generál egy ötfős csapatot is, amit a játékos irányítani fog.

### TÉRKÉP NÉZET

```
.....
.X-----[A]X.-----[B]-.
.|           |.Day:   10 .
.|           |.Men:    9 .
.|           |.Food:   2 .
.|           |.Gold: 2000 .
.|           |.   in city.
.|           |. [time]  0 .
.|           |.-----
.|           |.....
.|           @         |.....
.|           |.-----[C]-.
.|           |.is unhappy .
.|           |.-You are low.
.|           |.on food   .
.|           |.-Entered  .
.|           |.city of   .
.|           |.Falconworth .
.X-----X.-----
.....
.-----[D]-.
. Curs.Keys: Move   Space: Look.
. Return: Action   Escape: Menu.
.-----
.....
```

A játék fő nézete, itt járkalhatja be a játékos a világot.

[A] térkép:

Középen a csapattal, ha a térkép szélére ér, akkor a csapat kitolódhat a képernyő széléig. A még nem felfedezett mezők feketék, ?a nem láthatók kiszürkülnek?. A térképen mozgó elemek (csapatok, szörnyek) nem feltétlenül észrevehetőek, ha láthatóvá válnak sem biztos, hogy egyértelműen beazonosíthatók ("?"-ikon?).

Saját ikon, és vándorló csapatok

- 1-5: egy falak
- 5-10: két alak
- 10-50: három alak
- 50-99: négy alak

[B] statisztika:

Az aktuális nap a játék kezdete óta, csapat lélekszáma, étel mennyisége, arany (ez néha nem pontos, ha meglopnak, akkor azt nem mindig veszi egyből észre).

A következő sorban az aktuális mezőt írja le (in village/in city/in castle/on meadow/in forest/in hills/in mountains/at caves/at tower), alatta az aktuális időt jelzi (nap, hold mozog keletről nyugatra)

[C] üzenetek:

Ide jön minden eseményről rövid üzenet. A hat óránál régebbiek kiszürkülnek.

[D] Kezelőbillentyűk.

A kurzormozgató gombokkal mozgathatja a csapatot (numerikus billentyűkkel átlósan is). Minden mozgás a terepviszonyoktól, a csapat felszerelésétől, állapotától függő időt vesz igénybe (átlósan természetesen többet). Enterrel feljön egy menü (a képernyő közepére, a többi GUI elem kiszürkül), amiben alap és helyspecifikus tevékenységek közül választhat a játékos.

Menü:

- Party ->CSAPAT NÉZET
- Inventory ->LELTÁR NÉZET
- Camp ->AKCIÓ NÉZET
- Set ambush
- Gather food [víz mellett, woods, meadows]
- Get work [city, village, farm, castle]
- Trade [city, village, farm]
- Recruit [city, village, castle]
- Enter xxx [monastery/cave/dungeon/tower/ruins/inn(városban)/tavern/town hall/castle/village elder (council/elder/prince/count/earl)] ->AKCIÓ NÉZET
- Journal ->NAPLÓ NÉZET (a legutóbbi üzenetek listája)
- Plunder [city, village, farm, castle, tavern] esetleg meg kell harcolni a helyiekkel/helyőrséggel +étel, arany, tárgyak; a város és a környezők ellenségessé válhatnak.

Space ->VIZSGÁL NÉZET

#### VIZSGÁL NÉZET

```
.....
.X-----[A]X.-----[B]-.
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.|           |.         .
.X-----X.-----
.....
.Looking-----
. Curs.Keys: Move   Space: Look.
. Return: Look     Escape: Back.
.-----
.....
```

A kurzort mozgathatja a térképen, enterrel az alatta lévőről információt kap. Minél távolabbi - nehezebben kivehető - a cél, annál homályosabb információt kap.

#### AKCIÓ/ESEMÉNY NÉZET

```
.....
.X-----X.-----
.|          |.Camp      .
.|          |.          .
.|          |. Set guards .
.|          |.>Until fully .
.|          |. rested   .
.|          |. Until fully .
.|    kép    |. healed   .
.|    13x13  |. For given .
.|          |. period    .
.|          |.          .
.|          |. Back      .
.|          |.          .
.|          |.          .
.X-----X.          .
.....
.....
. Up/Down: Move .
. Return: Select.
.
. Escape: Back .
.....
.....
```

#### Mountains (automatikus)

Egyes helyeken túl meredek a hegy, itt választhat a játékos (ez a beállítás az adott hegyben végig megmarad, hacak nem megváltoztatja)

- Try climbing - leeshet valaki és megsérülhet (törpével kisebb az esélye)
- Use ropes - kisebb esélye van a sérülésnek
- Find another route - sokkal lassabb, de biztos
- Use magic - ?

#### Get work

Ott lehet hagyni valakit munkára (nem kell a zsoldját fizetni, etetni, pénzt termel). Kiválaszthatók az otthagyzandó csapattársak, és a munka veszélyessége is

#### Camp

- Set guard
- Automatic
- Select party members
- Until fully rested
- Until fully healed
- For given period

Gyógyulnak, esetleg vadászhatnak ételt.

#### Enter monastery

- Leave wounded to heal up
- All
- Select

- Donate (+szerencse, vallásosoknak +happiness (mondja is a karakter), hírek?/segítség?)

Enter inn

- Have some drinks
- How many gold will you spend?

Enter elven hamlet

- Leave dwarves behind - nem minden opció választható
- Enter with dwarves - elkedvetlenedhetnek

Gather food

- Gather fruits
- Hunt game [erdőben]
- Fish [víz mellett]

+ étel, de ha sokat csinálja az elfek, vagy a környék ura ellenségessé válhatnak.

Trade

városok különböző árukáért különböző összeget adhatnak. Lehet kereskedni köztük.

- Buy
  - How much do you offer for this exceptional...
  - Look at this ...! It's surely worth xxx gold pieces!
- Sell
  - I'll give you ...
  - Deal!
  - What about ...
  - Deal!
  - Not likely.
  - I'll think about it.

### CSAPAT NÉZET

```
.....
.-Party-----A-
. 2. Ernand Blakeley      IX.
. 3. Barnand Kinghart    .
. 4. Pauran Ashsmith     .
. 5. Idhdean Ashsmith    .
. 6. Frande Mastercroft   .
. 7. Gabanre Beauchamp   .
. 8. Fenand Buckingfield IIIII.
. 9. Jociel Mallory      .
.   wounded, unhappy, hung....
.10. Varnan Jurard       .
.11. Heniel Moorhart    .
.12. Eduard Lothaire    .
.13. Gaston Admand      .
.14. Guilbert Copperham .
.15. Jeberilie Wickston .
.-----V(23)-
.....
.-----
. Curs.Keys: Move  Return: More.
.                   Escape: Back.
.-----
.....
```

A csapatban lévő tagok felsorolása csatlakozási idő szerint. (névsorrendben?)  
A nevek színe a karakter állapotától függ:

szürke : alap  
fehér : kiválasztott  
sárga : wounded  
piros : unconsciuous  
sötétszürke: dead

Név mögött, oldalt ikonok a karakter skillejeivel, utolsó ikon az in-fight állapota.

Alul a csapattagok száma, nyíllal lefelé, ha több van, mint, amennyi belefér a képernyőbe. Fent is nyíl felfelé, ha már lejjebb scrollozott.

Enterrel a néven ->KARAKTER NÉZET

### KARAKTER NÉZET

```
.....  
-----  
.Jociel Mallory leader.  
-----  
.  
.Human Male Combat Skill: 1.  
. Prince of Falconworth .  
. hungry, unhappy, wounded .  
.  
.....  
-----  
.Skills: .>In fight: Vanguard.  
. shield . Force Weapon: .  
. medic . spear.  
. bow .  
. sword . Have a chat .  
. . Ask him to leave .  
.  
.  
-----  
.....  
-----  
. Up/Down: Move Return: Select.  
-----  
.....
```

- leader - mindig egy, ha meghal, a legnagyobb leadershipűt megválasztják, de ekkor akár egyesek ki is léphetnek.

Faj: Human/Elf/Dwarf

- törpe: barlangokban, hegyekben bónusz, lassabbak, pickaxe

- elf: sight, bow

Nem: Male/Female

Fighting Skill: 1-5

Skills:

-képességek

- medic - gyorsabban gyógyulnak a sebesültek

- bard - morál kevésbé romlik, jobban javul campalésnál, +szerencse

- tracking - érzékeli a közeli ellenfeleket

- falconer - átlát magas dolgok felett

- sword, spear, bow, mace - +1támadás (esetleg védekezés is: kard, mace)

10-15 sikeres harc után elsajátítja

- shield - +1védekezés
- burglar
  - lophat városokban, barlangokban ajtót nyitogathat
- sight - pontosabban leírja a távoli vándorló csapatokat
- merchant - sikeresebben lehet alkudni

Status:

- wounded: -1fighting skill
  - hungry: gyorsabban fárad
  - weak: fáradt, kevésbé hatékony
  - unhappy: ha sokáig ilyen, akkor kiválhat, akár ellenünk is fordulhat egy csatában
  - unconscious: nem harcol, cipekedni sem tud ?esetleg cipelni kell?
  - ill: gyorsabban fárad
  - dead: semmire nem jó, cipelni kell, de ajándékot jelenthet, ha egy holttestet hazavisz a csapat. Ha sokáig viszik megbetegítheti a csapatot
  
  - In fight: Vanguard/Support/Evade
  - Force weapon: (inventoryból kiválasztható egy fegyver, amit használni fog)
  - Have a chat
    - + xxx: How goes [leader]?
    - + xxx: Thank you [leader]! I've been feeling a bit moody nowadays. I just needed some kind words.
    - + xxx: I hate being out here in the wilderness. I miss the noises of the city. /Burglar/
    - + xxx: Elves - like myself - prefer a quiet forest to dwell in. I've been too long away from my home.
    - + xxx: There's no more [weapon] left for me. {The guys took all.}
    - + xxx: You probably noticed I have feelings about xxx. She/He doesn't give
  - Send away/Ask him to leave
    - + [testvér]: If my brother leaves then so do I.
    - + [pár]: I will leave with my man/woman.
      - Just kidding, we need you!
      - Then so be it.
    - Give his/her share
      - How many gold do you pay?
        - + xxx: Thank you [leader]! I wish you luck on your journey. {Come visit me in xxx!}
        - + xxx: I risked my life for you, and this is the reward? I think around XXX would be more appropriate.
          - How many gold do you pay?
            - + xxx: Well thanks for nothing. - elmegy, és néhány csapattag kedvéért elromolhat (burglar esetleg lophat is)
            - + xxx: That's more like it! {Come visit me in xxx!}
            - + xxx: Ha! - megküzd
      - Do not give a penny away
        - + xxx: Farewell [leader]! {Come visit me in xxx.}
        - + xxx: So what about my share?
          - How many gold do you pay?
- (Ahogy elmegy elindul valamerre (ember - város, elf -erdő...), útközben felvehető, sőt a célhelyen is.)
- Bury [halottnál]
  - Leave body [halottnál]

**LELTÁR NÉZET**

- Horse - gyorsabb utazás +csomag, hegyekben lassú

- Warhorse - gyorsabb utazás +támadás +védelem a tulajdonosának, hegyekben lassú
- Pony - törpe is utazhat rajta, de lassabb, mint a ló +csomag, hegyekben lassú
- Packmule - +csomag
- Cart - utakon gyors, hegyekben nem mozoghat
- Torch - barlangban láthatnak, de ha kevés van egyesek eltévedhetnek
- Rope - hegymászáshoz használható
- Lembas - könnyű étel
- Ration - étel
- Pickaxe - gyenge fegyver, barlangokban bányászhat vele (törpe még hatásosabb)
- Tent - camp-et hatékonyabbá teszi

#### HARC

- Find better position
- Attack
- Flee - szétszélednek az emberei, párat elkap az ellenfél; a szétszéledtekekkel néha összefuthat
  - Leave casualties behind - a sebesültek nagyobb valószínűséggel elvesznek
  - Help wounded to escape - az épek nagyobb valószínűséggel túlélnek
 egyeseket elkaphat az ellenfél, őket ki lehet szabadítani, vagy megváltani

Vanguard: jól felszereli magát, plusz a támadásra, de könnyebben sérülnek

Support: megpróbál lőni, kevésbé sérül

Evade: nem számít bele a harcba

Bónusz:

- Shield wall - pajzsos dárdásból sok +védelem
- Overpower - ha jóval többen vannak, akkor bekeríthet +támadás

#### TÉRKÉP

1000x1000 darab mezőből áll (tesztverzió 100x100), minden mező egy 100x100 m<sup>2</sup>-es területet jelöl (200x200?). A térképméret így 100x100 km<sup>2</sup>.

Generálás: ? sík terep, itt-ott meggyűrni ?

TEREP:

tileok alapján megkülönböztethető magasságok

| magasság  | TAVASZ/NYÁR    | ŐSZ                            | TÉL              |
|-----------|----------------|--------------------------------|------------------|
| 0-50m     | fű sötétzöld   | fű sötétzöld/sötétnarancs      | fű világoszöld   |
| 50-100m   | fű zöld        | fű zöld/világosnarancs         | fű szürke        |
| 100-250m  | domb sötétzöld | domb sötétzöld/sötétnarancs    | domb világoszöld |
| 250-400m  | domb zöld      | domb zöld/világosnarancs       | domb szürke      |
| 400-1000m |                | kis hegy                       |                  |
| 1000+m    |                | nagy hegy / négyes, ahol lehet |                  |

erdő

fatípus szerint változó szín:

-fenyő: magasság szerinti színű zöld (zöld/sötétzöld mindig)

#### KÜLDETÉSEK

Főküldetések

- Nekromanta elpusztítása, a védelmező burkon átjutás.
- Varázstárgy megsemmisítése a vulkánban.
- Elveszett/elrabolt szerettett kiszabadítása (vagy váltságdíjjal, vagy erővel).
- Sárkány levágása. A tüzes lehellet egy kör alatt sokat elporlaszthat, ha nincs megfelelő védelem.

Küldetések

- herceg megkér, hogy egy hétig őrzéjatozz a város körül
- [elven hamlet] visszaszerezni valamit egy közeli városból (tölgymag, mágikus tárgy)
- levágni egy óriást az erdőben
- [dwarven fort] goblinok elzavarása a tárnákból

EGYÉB ESEMÉNYEK

- xxx has left your party!
- tolvaj a csapatban ha unatkozik elkezdhet lopkodni a csapattagoktól, esetleg lelép a csapat vagyonának egy részével
- xxx and xxx
  - csapattagok között romantikus kapcsolat alakulhat ki.  
Védik egymást, ha valamelyikük megsérül, akkor +1 védekezés neki +1támadás - 1védekezés a másiknak.
- találkozás másik kalandozó bandával, csatlakozhatnak?

-----  
-----  
-----

village referenciák:

600 m [http://www.timeref.com/ludlow\\_town\\_plan\\_b.jpg](http://www.timeref.com/ludlow_town_plan_b.jpg)

folyó ref:

500 m duna északon

A horseman could only travel 50 or 60 kilometres a day. Négy nap alatt bejárja az egészet?