

ПДА «Лісовик» v.0.1.7

посібник користувача

Для входу введіть свій нік та виберіть пароль, підтвердіть створення нового користувача, знову введіть вибраний пароль та ввійдіть в програму.

Головний екран має невидимі інтерфейсні кнопки по кутам, щоб зробити мапу максимально видимою.

Подвійний tap:

Лівий верхній кут - ігрові вказівки по поточному статусі гравця.

Правий верхній кут - резерв.

Правий нижній кут - центрувати мапу на своєму місці положення.

Лівий нижній кут - резерв.

На елементах мапи - екран властивостей

елементу на якому було зроблено подвійний тап.

Довгий тап:

Лівий верхній кут - стати гравця де можна подивитися свої статі та змінити статус на “Здох” якщо вас “вбили”.

Правий верхній кут - інтерком (в розробці).

Правий нижній кут - консоль керування.

Лівий нижній кут - хабарник (ака інвенторі) - ще доробляється.

За межами кутів - виринаюче меню з діями мапи, наприклад, додати зарубку.

Головні та додаткові екрани також мають меню, що викликається стандартною кнопкою “меню” вашого пристрою.

Підказки та додаткові дії можна подивитися після довгого тапу на рядках списків чи елементах інтерфейсу, див. екран налаштування для прикладу.

Головний екран (екран мапи) відображає:

Лівий верхній кут

Статус та параметри стійкості гравця до шкідливих впливів - фізична шкода/псі вплив/мутації/радіація.

100 - все добре, 0 - все погано.

Правий верхній кут

Координати GPS, широта, довгота, висота.

Правий нижній кут

XУ - координата центру екрану (перехрестя) на мапі в метрах від лівого верхнього кута мапи. Або літера-цифра-равлик квадрату в якому знаходиться перехрестя. Перемикається в налаштуваннях.

U/F - час перерахунку тіка/час малювання тіка, мілісекунди. Чим менші ці величини тим краще, якщо сума цих чисел перевищує 1000, то ваш пристрій не справляється з навантаженням - спробуйте почистити його від зайвих програм, та особливо фонових сервісів. У важких випадках - купіть більш

потужний девайсик.

Лівий нижній кут

POS: координати, в метрах, вашого місця знаходження, або літера-цифра-равлик квадрату. Відлік від лівого верхнього кута мапи.

Clock: час від початку гри. Якщо годинник не тікає, то ви забули запустити гру - кнопка “меню”, пункт “Грати”.

Щоб долучитися до гри, потрібно натиснути кнопку “меню” на пристрої та вибрати пункт “Грати”. Після цього ПДА “Лісовик” промотає ігровий час (темний екран з червоними цифрами часу) до поточного моменту гри відповідно до фактичного часу отриманого від датчика GPS і ви власно вже граєте.

ПДА показує 5-ть зелених кілець навколо вашої позиції, перше - радіус 0 м, друге - 20 м, третє - 30 м, четверте - 40 м, п'яте - 50 м.

Бузкове коло - похибка GPS, технічно це означає, що ви можете бути в будь-якій точці всередині цього кола і вас в будь-який момент

може перекинути кудись всередині нього. Це потрібно враховувати якщо поряд є аномалії. На практиці, похибка до 10 м це нормально/добре.

Під час руху бузкові кола будуть тягнутися як шлейф, що робить можливим оцінку реального відгуку GPS - “залип”, перескочив і т.п. глюки.

Синя лінія з центру кілець - напрямок руху по GPS, чим довша ця лінія тим швидше ви рухаєтеся з точки зору роботи GPS датчика, а не фактичного руху. Це важливо розуміти та відрізнити, щоб враховувати похибки.

Початково, аномалії зображаються жовтими кругами з червоною точкою в центрі. Якщо у вас є “Сканер Аномалій” (не забудьте його ввімкнути в хабарнику) , то при наведенні перехрестя (центру екрана) на аномалію ви побачите тип та стати цієї аномалії.

Згустки аномальної енергії зображені зеленою точкою, що рухається в та навколо аномалій. При ввімкненому колекторі-концентраторі

(ака кокон) згусток захоплюється автоматично якщо ви ближче ніж три метри від нього.

Ввімкнений кокон, якщо в ньому є енергія, захищає вас від негативного впливу аномалій до тих пір поки в ньому є енергія. Тож вимикайте кокон якщо ви не бажаєте, щоб його енергія пішла на захист від аномалії якщо ви в неї попадете.

Орієнтири - фіксовані об'єкти на місцевості, зображаються фіолетовим хрестиком.

Зарубки - маркери додані користувачем, зображаються червоним хрестиком.

Подвійний тап на орієнтирі чи зарубці викликають екран їх властивостей. В них можливо налаштувати відображення лінії навігації від вашого положення. Введіть 'у' або 'yes' у відповідному полі списку властивостей.

Нові зарубки завжди створюються (меню по довгому тапу на екрані) з координатою в якій ви знаходитесь.

Так само можна налаштувати лінію навігації на аномалію чи стоянку.

В консолі керування ви можете

Зберегти ваші данні гравця на SD карту. Це робиться автоматично коли ви переключаєтеся з ПДА Лісовик до головного екрану пристрою, або коли виходите з програми взагалі.

Ввести код синхронізації. НПС та ігромастера можуть робити зміни в вашому ПДА, наприклад додати вам якийсь предмет чи артефакт в хабарник за допомогою кодових виразів. Активувати сюжетну інформація та таке інше.

Ігрова механіка, мод KidZZ

В основі ігрової механіки лежать чотири параметри стійкості персонажа (0%-100%) до негативних впливів Зони 0:

HP - фізичний вплив;

PSI - психічний вплив;

MUT - вплив мутації;

RAD - вплив радіації.

На основі показників стійкості маємо наступні стани/статуси персонажа:

Здоровий - ви почуваетесь нормально.

Уникайте аномалій, щоб не підчепити якусь заразу.

Лихоманка (hp = 0) - у вас починається "лихоманка" тобто ви втрачаєте фізичні сили і т.п. Цей стан еквівалентний стану "Поранений" по базовим ігровим правилам ZZARPG.

Галюцинації (psi = 0) - ви потрапили під псі вплив, дотримуйтеся вказівок Зони.

Інфікований ($\text{mut} = 0$) - ви заразились вірусом і ваше тіло починає мутацію. Шукайте як зупинити мутацію.

Радіоактивний ($\text{rad} = 0$) - на вас занадто багато радіоактивного пилу. Шукайте як провести дезактивацію.

Статуси взаємовиключні, але пріоритетні від найвищого (серйозного) до найнижчого (нормального): Лихоманка, радіоактивний, інфікований, галюцинації, здоровий.

Тобто якщо у вас була “лихоманка” і ви підняли $h_p > 0$, але у вас $\text{mut} = 0$, то ви станете “інфікованим”. Якщо після цього ви піднімете $\text{mut} > 0$, але у вас ще й $\text{psi} = 0$, то матимете “галюцинації”. І лише коли всі параметри вище нуля, то ви перейдете в статус “здоровий”.

Щоб підняти стійкість до негативних впливів Зони ви можете використати базові засоби:

Жарознижувальне - “таблетки”, що мають властивість втрачати ефективність з кожною

прийнятою.

Антирад - “таблетки”.

Противірусний засіб - “таблетки”.

Експериментальна розробка, результат та побічні реакції повністю невідомі.

Псіпротектор - “таблетки”. Також експериментальна розробка, результат та побічні реакції ще невивчені.

Крім базових “ліків” також буде можливість сюжетних/квестових методів поправити свою стійкість, наприклад, знайти схрон з чистою одежею та спорядженням - “переодягаємось та викидаємо одяг, що забруднено радіоактивним пилом”.