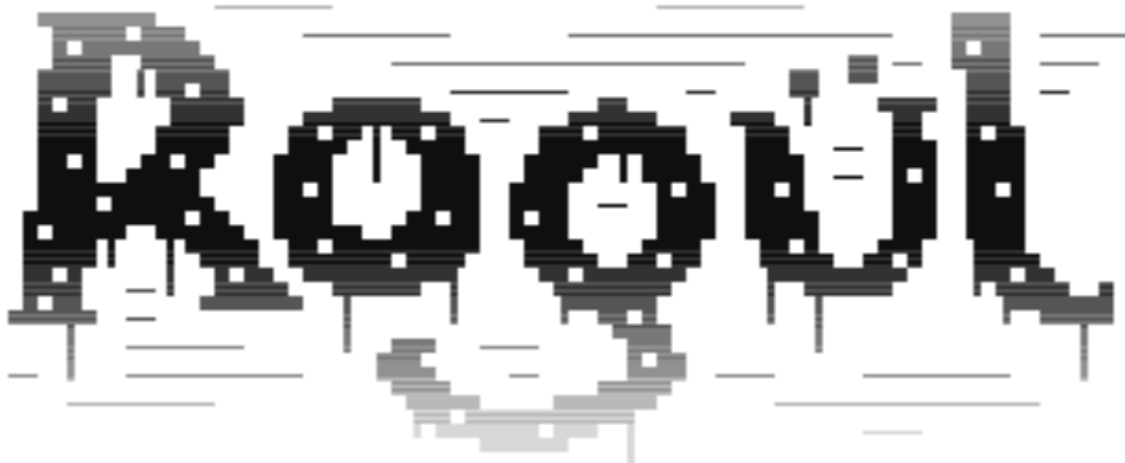


INSTRUKCJA DO GRY



An Unpredictable Voyage by bocianu

Kod, grafika i pomysł: bocianu

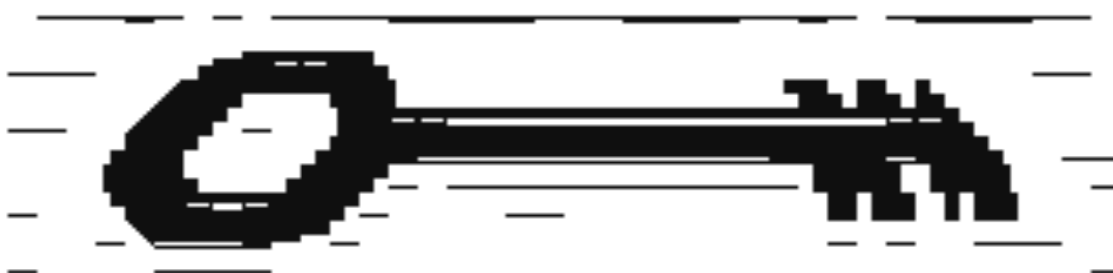
Muzyka/SFX: PG

Testy: Salmax, Dely, Tatqoo

Uciskany świat, pod bezlitosnymi rządami nieubłaganego
demona Amalotolosa, chwieje się na krawędzi zagłady.
Głód, przemoc i śmierć uderzają na oślep,
a ich zasięg potęgują wszechobecni słudzy i wasale demonu.



Ale gdy nadzieja niemal całkowicie zniknęła z najdalszych
zakątków Przeklętych Krain, Tajne Bractwo Uwięzionych
odkryło zaginiony klucz do Portalu Dziesięciu Bram.
Dziś ten klucz trafia w twoje szlachetne dłonie.



Portal Dziesięciu Bram to jedyna droga do demonicznego
wymiaru, jedyny sposób na zakończenie rządów
nieustępliwego tyrana Amalotolosa.
Jesteś ostatnią nadzieją Przeklętych Krain, nie zepsuj tego.

Wstęp:

Rogul to gra typu Fantasy-Hack'n'Slash-Roguelike w której kierujemy losami wojownika Rogula przemierzającego dziesięć krain uciśnionych przez sługusów okrutnego demona. Naszym zadaniem jest dotrzeć do ostatniego, dziesiątego wymiaru i w nierównej walce pokonać tyrana i władcę Amalotolosa.

Podczas swojej przygody będziesz musiał stoczyć bój z setkami coraz trudniejszych przeciwników, oraz stawiać czoła innym przeciwnościom losu. Towarzyszami w Twojej podróży i jedynymi Twoimi sprzymierzeńcami będą zimna stal broni i garść zwojów z czarami. Po pokonaniu większości potworów w danej krainie, powinieneś odnaleźć kolejny klucz do Portalu (Portal Key), który umożliwi Ci teleportację do kolejnego wymiaru. Każdy z wymiarów wymaga nieco innej strategii i rzuci przeciw Tobie dziesiątki swoich unikalnych wrogów.

Naucz się używać terenu aby zdobyć przewagę nad swoimi przeciwnikami, obserwuj jak zmieniają się Twoje statystyki na różnych typach terenu. Te same zmiany dotyczą także Twoich wrogów, więc zwracaj uwagę, gdzie się pojedynkujesz. Wykorzystuj przeszkody terenu, aby rozdzielać grupy potworów na mniejsze, tak będzie łatwiej Ci ich pokonać i zdobyć niezbędne do rozwoju doświadczenie.

Zyskując kolejne poziomy doświadczenia, dostaniesz do wyboru jedną spośród 3 losowych nagród, które pomogą Ci rozwinąć umiejętności bohatera. Pośród zakamarków przeklętych ruin odnajdziesz pogubione przez wcześniejszych śmiałków zbroje, oręż, zwoje czarów i inne przedmioty, po które już nikt się nie upomni, więc śmiało – bierz jak swoje. Ale korzystaj z nich umiejętnie, bo nie jest ich dużo.

Po drodze możesz natrafić na tajemnicze ołtarze na których możesz oddać cześć antycznym bogom. Zwykle przychylnie patrzą na takich śmiałków jak Ty i w zamian za modlitwę, potrafią odwdziżyć się drobną nagrodą. Niestety zdarzają się też bogowie kapryśni, którzy mogą Cię beztrasko ukarać.

W krainie trzeciej, szóstej i dziewiątej natrafisz na magiczną średniowieczną maszynę do wymiany złota na różne przydatne przedmioty lub czary. Asortyment nie jest nazbyt wielki, ale zdarzają się tam cudenka warte ostatniej sztuki złota. Pamiętaj jednak, że z każdej maszyny możesz skorzystać tylko raz.

Od czasu do czasu mroczny władca może wysłać do walki jednego ze swych dwudziestu czempionów broniących poszczególnych krain. Są oni silniejsi od przeciętnych pomiotów zła, ale zwykle noszą przy sobie wyjątkowo cenne przedmioty. Championów można także przywołać za pomocą czarów, ale pamiętaj, że w każdej krainie jest tylko jeden z nich.

Oprócz oczywistej walki wręcz możesz odnaleźć również kilka rodzajów broni dystansowych, które mogą okazać się nieocenioną pomocą w wielu sytuacjach. Możesz jednak nosić tylko określoną ilość strzał, oraz dodatkowo ogranicza Cię Twój zasięg wzroku. Oczywiście obie te cechy może udać Ci się ulepszyć, więc dobrze gospodaruj swoimi punktami doświadczenia, bo wraz z kolejnymi poziomami, będziesz ich potrzebował coraz więcej.

Pomocne do osiągnięcia ostatecznego zwycięstwa będą także scrollle z czarami i nieliczne magiczne mikstury. Podobno pośród ruin można także znaleźć potężne amulety o zadziwiających właściwościach, ale to mogą być tylko plotki, bo do dziś nikt jeszcze z Przeklętych Krain nie powrócił żywy.

Tylko od Twoich decyzji zależeć będzie powodzenie każdej eskapady. No może też trochę od przychylności Bogów RND, ale bez odpowiedniej wprawy i strategii, z pewnością samo szczęście nie wystarczy do pokonania okrutnego władcy. A czy dziś bogowie będą Ci sprzyjać i dotrzesz do finału tej przygody w jednym kawałku? To nie jest pewne, ale nie poddawaj się - jesteś ostatnią nadzieją Przeklętych Krain.

Sterowanie:

kursory / joystick	poruszanie się
, / G / SPACE / FIRE2	podnieś przedmioty
. / FIRE2 na pustym polu	poczekaj jedną turę
I / U	ekwipunek i broń
S / C	statystyki gracza
F	strzał z dystansu
TAB	podgląd konsoli gry
RETURN / FIRE	tryb kursora
INVERSE / FIRE2	menu kontekstowe w trybie kursora
CTRL-Q	rezygnacja gry, wyjście do strony tytułowej

Gra wykrywa i obsługuje joystick z dwoma przyciskami (Joy2B+). W przypadku braku drugiego przycisku możemy go emulować przytrzymując dłużej standardowy przycisk FIRE.

W ekwipunku gracza klawiszem RETURN/FIRE - używamy przedmiotu, INV/FIRE2 - wyrzucamy przedmiot. Przedmioty możemy też wyrzucać wciskając odpowiedni klawisz z wciśniętym CONTROL.

W trybie kursora możemy wybierać obiekty na mapie gry i otrzymamy dodatkowe informacje na ich temat. Wybierając kursorem bohatera - dostaniemy dostęp do ekwipunku lub statystyk bez korzystania z klawiatury. Dla potworów będą to informacje o ich statystykach, no chyba że wróg jest w zasięgu strzału, to oddamy strzał. Aby w takim przypadku zobaczyć jego parametry, trzeba użyć FIRE2 i menu kontekstowego. Dla przedmiotów otrzymamy ich nazwę i ilość. Szczegółowe informacje o dostępnych w grze przedmiotach znajdziesz na kolejnych stronach tej instrukcji.

Statystyki gracza:

♥:31 ↓:21 ✂:10 ⚔:7 @:19 🏠:430 🗺:25/18

Na górnej belce statusu widoczne są następujące statystyki gracza:

symbol	parametr
Serce	zdrowie gracza
Miecz	atak wręcz + premia broni
Kusza	atak dystansowy + premia broni
Strzały	ilość amunicji
Tarcza	obrona + premia zbroi/tarczy/hełmu
Moneta	ilość sztuk złota
Pieczęć	brakujące punkty doświadczenia / poziom gracza

Na ekranie statystyk mamy dostępne więcej parametrów:

nazwa	opis
Level	poziom doświadczenia
Health Max	maksymalne zdrowie
Melee Attack	atak wręcz (bez premii broni)
Defense	obrona (bez premii ekwipunku)
Range Attack	atak dystansowy (bez ekwipunku)
View Range	zasięg ataku (ma wpływ na zasięg widzenia)
Treasures	ilość zebranego złota
Learning	premia do szybkości zdobywania doświadczenia
Critical Damage	szansa zadania obrażeń krytycznych
Regeneration	szybkość regeneracji zdrowia
Life Sucking	czerpanie zdrowia z ran wrogów
Overall Luck	szczęście gracza
Soul Count	ilość wrogów którzy się pojawią w tej krainie (wymaga odpowiedniego amuletu)
Game Turn	ilość minionych tur gry
Current Realm	numer i nazwa bieżącej krainy

Przedmioty w grze:

Magia i Leczenie

Nazwa	Opis	Cena
Brownie	Przywraca 3 punkty zdrowia	5
Curing Pill	Przywraca 8 punktów zdrowia	10
Curing Potion	Przywraca 16 punktów zdrowia	20
Curing Scroll	Przywraca 32 punkty zdrowia	30
Map Scroll	Odsłania mapę poziomu	10
Force Scroll	Atak wręcz +1	200
Agility Scroll	Obrona +1	200
Might Scroll	Maksymalne zdrowie +1	200
HawkEye Scroll	Atak dystansowy +1	200
Wisdom Scroll	Awans na wyższy poziom	200
Teleport Scroll	Teleportuje do losowej lokalizacji na bieżącej mapie	50
Gather Scroll	Zbiera wszystkie leżące przedmioty na mapie	50
Summon Scroll	Przyzywa Czempiona	1500
Hell Scroll	Atakuje wszystkie widoczne moby (obrażenia = poziom gracza)	200
Fire Wall Scroll	Pali wrogów na 8 sąsiadujących polach, niszczy ściany (obrażenia = poziom gracza)	200
Portal Scroll	Otwiera Portal do następnej Krainy	500
Portal Key	Otwiera Portal do następnej Krainy	1000
Magic Beer	Szczęście +1	500
Clover Amulet	Szczęście +3	2000
Feather Amulet	Zasięg ataku +3	2000
Bloody Amulet	Wampiryzm +3	2000
Heart Amulet	Regeneracja +3	2000
Hunters Amulet	Atak krytyczny +3	2000
Soul Detector	Pokazuje pozostałe dusze w statystykach gracza	100

Broń i amunicja

Nazwa	Premia	Cena
Crude Knife	1	10
Mace	2	20
Blunt Machete	3	40
Old Bread Sword	4	60
Stone Axe	5	80
Rusty Sword	6	110
Decent Sword	7	140
Hunters Axe	8	170
War Axe	9	210
Stone Hammer	10	250
Great Sword	11	320
Giant Sword	12	400
Storm Hammer	13	500
Demon Sword	14	666

Nazwa	Premia	Cena
Small Bow	1	50
Forest Bow	2	100
Long Bow	3	150
Master Bow	4	200
Old Crossbow	5	300
Power Crossbow	6	400
Hand Ballista	7	500
Nazwa	Ilość	Cena
Arrow	1	10
Arrows	3	30
Quiver	8	100

Zbroje i tarcze

Nazwa	Premia	Cena
Dirty Garment	1	10
Leather Jacket	2	20
Rusty Chain Mail	3	30
Light Armour	4	50
Ring Mail	5	70
Hunters Coat	6	100
Heavy Armour	7	150
Scale Mail	8	300
Plate Armour	9	450
Saint Armour	10	600

Nazwa	Premia	Cena
Plank Shield	1	50
Iron Shield	2	100
Big Shield	3	150
War Shield	4	300
Magic Shield	5	500

Nazwa	Premia	Cena
Hard Hat	1	50
Steel Cap	2	100
Horned Helmet	3	150
Gallant Helmet	4	300
Demons Mask	5	500

Poziomy Trudności:

Gra przed rozpoczęciem rozgrywki umożliwia wybranie jednego z czterech poziomów trudności, które różnią się następującymi własnościami:

	EASY	NORMAL	HARD	MASTER
maksymalne punkty życia	24	20	16	12
startowa ilość Curing Pill	3	2	0	0
startowa ilość Force Scroll	2	1	0	0
startowa ilość Agility Scroll	2	1	0	0
prawdopodobieństwo zniszczenia przeszkody przez Bossa	0%	2%	4%	8%
zdrowie/atak/obrona czempiona *	70%	80%	90%	100%

* wartość procentowa parametrów czempiona liczona jest z odpowiednich parametrów gracza wraz z premiami wynikającymi z broni.

Porady dla początkujących:

- Nie pozwól się osaczyć. Wykorzystuj teren aby atakować wrogów pojedynczo.
- Naucz się na których polach warto atakować i na jakich polach Twoi wrogowie mają mniejszą szansę na obronę. Ta wiedza nie raz uratuje Ci życie.
- Nie lekceważ szczęścia. Ma ono wpływ na wiele aspektów gry i może pomóc w pozornie beznadziejnych sytuacjach.
- Przed skorzystaniem z maszyny zakupowej wyczyść całą mapę. Każdy grosz może okazać się ważny, a maszyna zadziała tylko raz.
- Ołtarze bywają bardzo pożyteczne, szczególnie jeśli Twój poziom szczęścia jest wyższy. Natomiast musisz wiedzieć, że bogowie mają osobliwe podejście i zamiast zyskać - możesz również stracić.
- Summon Scroll wykorzystaj jak najpóźniej. Im wyższy poziom mapy, tym lepszy skarb będzie posiadał Champion.
- Czary poprawiające statystyki nie powinny czekać. Używaj ich od razu.
- Moc czarów ofensywnych zależy od poziomu Twojego doświadczenia. Czasem warto z nimi poczekać.
- Regeneracja i Wampiryzm to potężne umiejętności w które warto inwestować, niestety początkowo dostępne tylko na ołtarzach.
- Map Scroll to dobry przyjaciel Hell Scrolla i ostatniego poziomu.