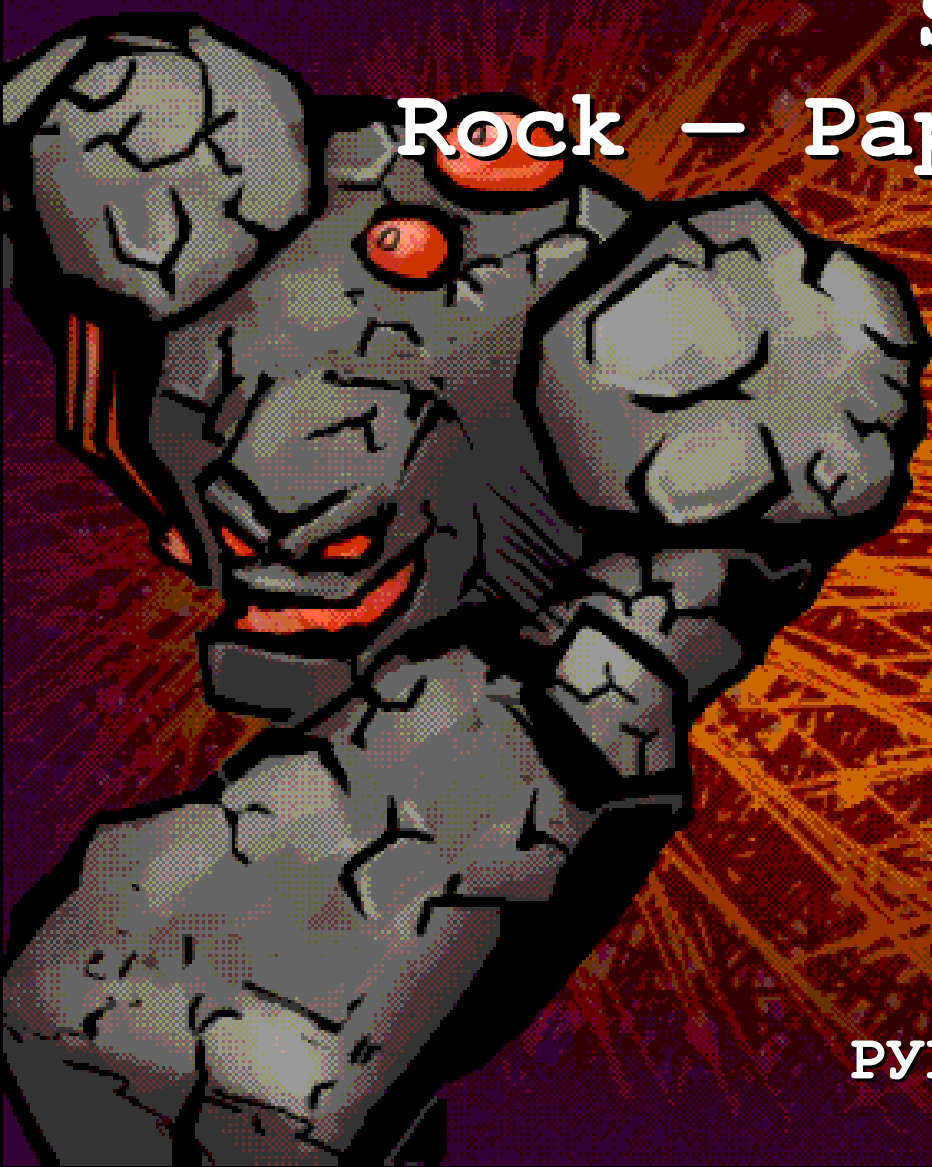


Super Rock — Paper — Scissors



РУКОВОДСТВО

Оглавление

Меню 3

Карта 4

Лавка 5

Арена. 6

Хитрости 7

Меню



New Game — предлагает начать новую игру с создания персонажа (задания ему имени).

Load Game — позволяет загрузить игру за ранее созданного персонажа.

Game Mode — добавочные режимы игры, такие как *Player vs Player* (игра на двоих) и *Player vs AI* (быстрый бой на арене).

Author — содержит обозначение авторства.

Exit — выйти из игры.

Создание нового персонажа



В новом имени персонажа доступны следующие символы:

с «А» по «Z», с «а» по «z», цифры от 0 до 9 и символы «подчёркивание» и «минус».

Карта



1. Доступный дом арены.
2. Описание арены.
3. Недоступная арена.
4. Кнопка «Лавки».
5. Кнопка статистики игрока.
6. «Золотые крышки» игрока.
7. Имя персонажа.
8. Текущее значение опыта и необходимо для достижения следующего уровня.
9. Портрет игрока.

В зависимости от уровня игроку будут открываться новые дома-арены, а также новые портреты персонажей, которые можно сменить «кликнув» по портрету.

Экран статистики персонажа:

Wins \ Loses показывает общее количество побед \ поражений на аренах.

Total Games — сколько всего было игр на арене.

Pick YOUR\BEAT ведёт учёт того с какой фигурой игрок побеждал раунд и какой фигуре чаще проигрывал. Имеются показатели количества медалей и кубков.

Присутствует инвентарь.



Лавка

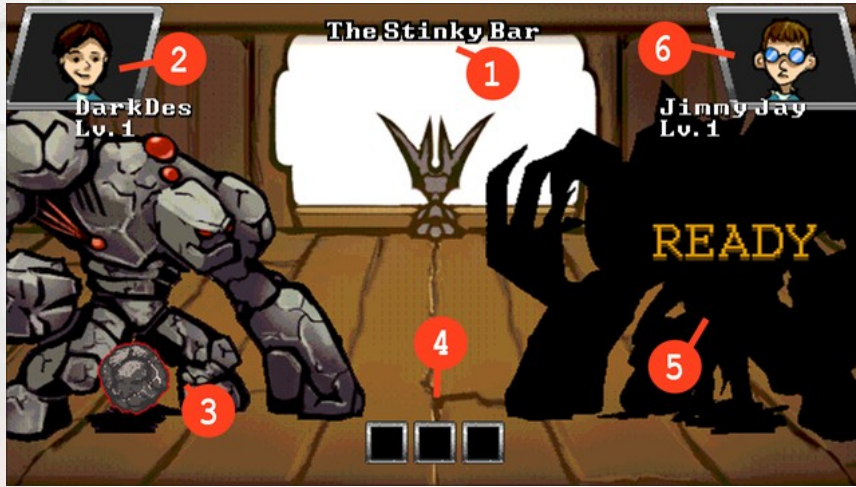


1. Кнопки «купить» соответствуют предмету в строке.
2. Описание предмета, его цена и количество предмета данного у игрока.
3. Золотые крышки игрока.
4. Кнопка «назад», которая вернёт игрока на карту.

Предметы модифицируют параметры формулы получения опыта по такой формуле:
$$\text{ограничить}(\text{УровеньИгрока} \cdot \text{Б} / \text{УровеньИгрока} \cdot \text{А}, 0.1, 5) * (\text{ОпытЗаУровень} + \text{ДобавочноеЗначениеБустера}) * (\text{max}(1, \text{МножительБустера}));$$

PL10	— добавочные 10 единиц.
PX2	— множитель 2.
PL30	— добавочные 30.
PX4	— множитель 4.
PL90	— добавочное 90.
X6L20	— добавочное 20 и множитель 6.

Арена



1. Название текущей арены.
2. Портрет, имя и уровень персонажа (игрока А).
3. Текущий выбор игрока А.
4. Показатель победителя в каждом раунде.
5. Тёмный силуэт выбора игрока Б.
6. Информация игрока Б.

«Проверь свою силу!»

После каждого раунда игроку необходимо победить оппонента посредством «проверки силы».

Для победы игроку необходимо часто нажимать клавишу текущего выбора, например, если игрок выбрал элемент «Камень», то он должен нажимать «1» (т. к. эта клавиша соответствует выбору камня).



Хитрости

Если игрок потеряет все свои золотые крышки, а прогресс терять не хочется, то есть выход — Букчи и Кимпы!

Это такие маленькие зверьки, которых можно встретить на карте и если по ним «кликнуть», то игрок получит одну золотую крышку.



Букча

В игре присутствуют четыре кубка — медный, серебряный, золотой и секретный (бриллиантовый).

Первые три можно получить добравшись до вершины и получить 10-ый уровень, но для бриллиантового необходимо попотеть — получить 20 медалей.

Медаль можно получить за победу на арене, при этом недостаточно просто играть на одной арене. Необходимо стать чемпионом каждой арены.



Игрок чемпион
арены



Игрок получил
пять медалей на
арене