

KILDU

kobold kalandjai

Az új otthon



KILDU kobold kalandjai

Az új otthon - version 1.0



Felhasználói kézikönyv

©2023 NICKMANN Studio

A programról

Ez a program, az Aircomp-16k / Homelab II és variánsaira készült játékprogram.
Bármely korosztály játszhatja. 15 perc alatt lejátszható.

Betöltés, indítás

A program gépi kódban íródott, betöltése és indítása a szokásos módon LOAD-dal történik. A program autóstartos.

Irányítása

A játékot a képernyőn leírt gombokkal indítjuk.

A játék végén a CR gombbal, vagy feladás esetén a Q gombbal új játékot indíthatunk.

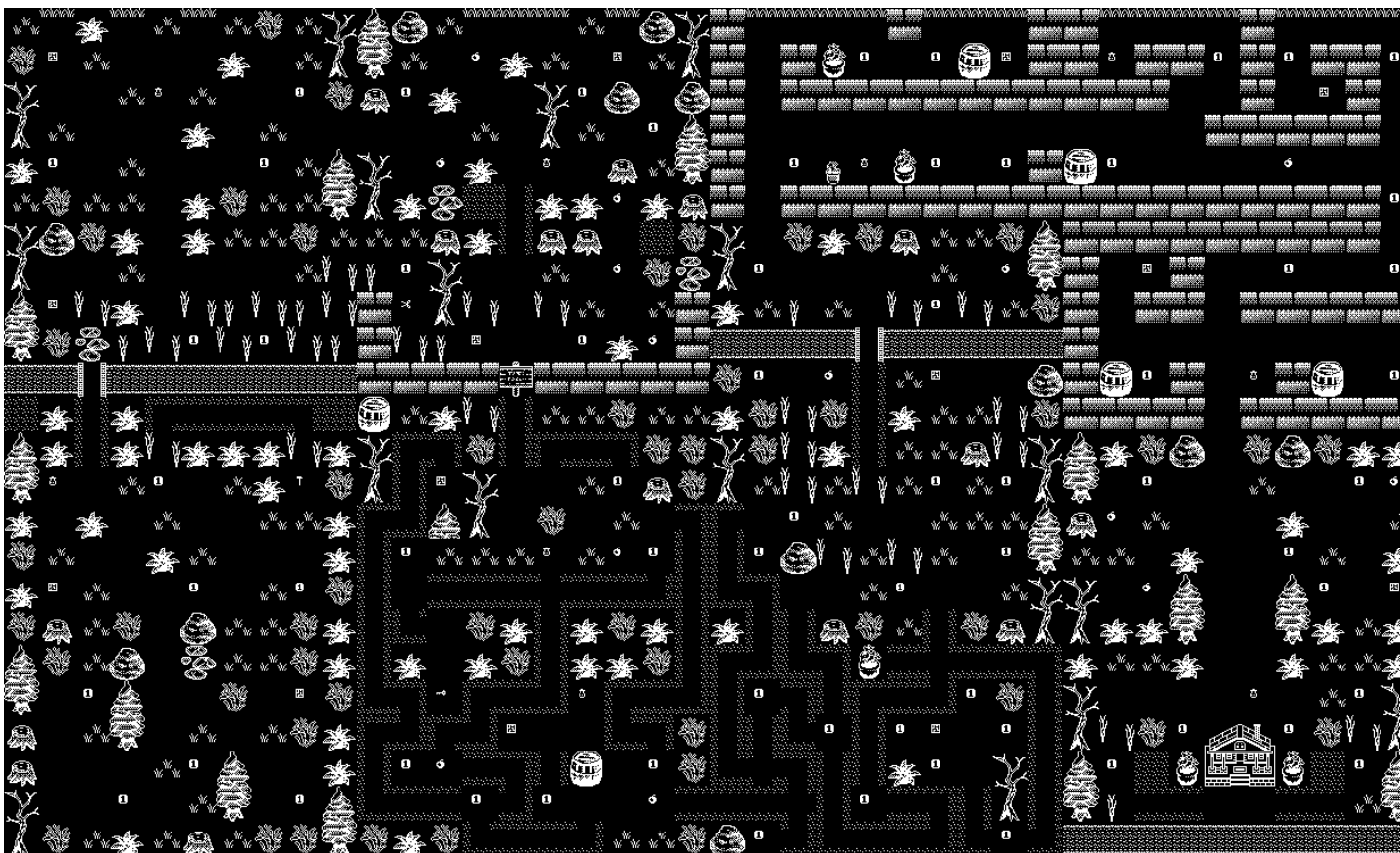
Az eredménykijelző, eszköztár (HUD - head-up display).

A játék során összegyűjthetünk tárgyakat, amelyek segítenek, vagy amelyek nélkül nem is tudunk tovább haladni. A játék végén ezek számától és a megtett lépéseink számától függően kapunk pontozást.



Balról haladva a következők:

- Pénz érme - pontot ér.
- Alma - Növeli a fizikai erőnlétünket, így gyorsabbak leszünk. Sétáláskor fáradunk, fogy erőnlétünk.
- Elixír - Növeli egészségi állapotunkat, ezzel is növelve sebességünket. Ez nem csökken.
- Kalapács - Segítségével elbonthatjuk az utunkba került sziklahalmot.
- Olló - Az utunkat álló fa táblát összefogó zsinórokat elvágva elbonthatjuk a táblát.
- Kulcs - Az új otthonunk kulcsa, nélküle nem tudunk bemenni a házba.
- Térkép részlet - pontot ér.



Kiadási megjegyzés:

Dátum: 2023. 10. 14.

Verzió: 1.0

Fejlesztő: Nickmann László



www.nickmann.hu

©2023 NICKMANN Studio