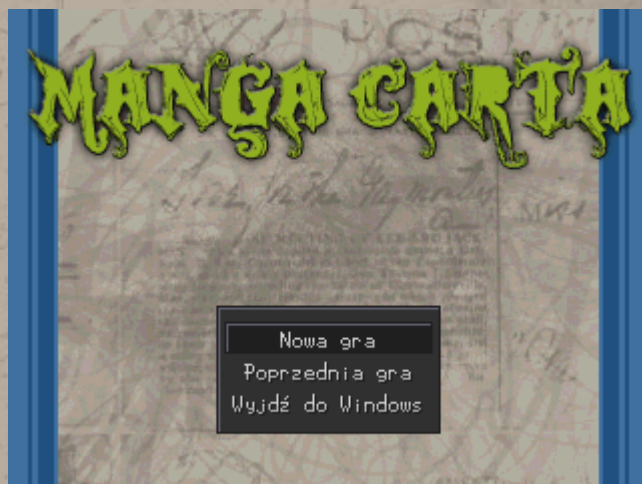


# MANGA CARTA

## MANGOWA KARCIANKA W RPG MAKERZE 2000!

### SPIS TREŚCI:

1. Wstęp.....	2
2. Założenia i koncepcja.....	2
3. Podstawowe informacje.....	
3.1 Uruchomienie gry.....	2
3.2 Sterowanie.....	2
3.3 Ekran tytułowy i menu główne.....	2
3.4 Okno (wyboru opcji) pojedynku.....	3
3.5 Karty wojowników.....	3
3.6 Karty wspomagające - Supporty.....	4
3.5 Karty przemiany.....	4
4. Mechanika i zasady rozgrywki.....	
4.1 Wygląd pola walki.....	4
4.2 Menu pojedynku.....	5
4.3 Faza Wykładania.....	5
4.4 Faza Ataku.....	6
5. Punkty Zwycięstwa.....	6
6. Podziękowania.....	6
7. Kontakt.....	6
8. Prawa Autorskie.....	6



### PATRONAT

[www.tsukuru.pl](http://www.tsukuru.pl)  
[www.a-g-w.info](http://www.a-g-w.info)  
[www.animeworld.pl](http://www.animeworld.pl)  
[www.naszeanime.info](http://www.naszeanime.info)  
[www.rmvp.pl/bvp](http://www.rmvp.pl/bvp)





## 1. Wstęp

Na dobry początek - jeżeli nie chcecie czytać tych wypocin, a zależy wam na jak najszybszym poznaniu zasad rozgrywki - przejdźcie od razu do punktów 3-5. Jeśli mimo wszystko postanowiliście poświęcić kilka minut, zapraszam.

Witajcie w poradnikowo-instrukcji do Manga Carta - karcianki w mangowych klimatach, do wykonania której użyto programu RPG Maker 2000 (zarówno RM2k jak i inne wersje programu znajdziecie na [www.tsukuru.pl](http://www.tsukuru.pl)). Na pomysł stworzenia właśnie takiej gry wpadłem całkowicie przypadkowo. Pewnego razu postanowiliśmy z bratem pograć w karty, ale szybko znudziła nam się zwyczajna talia. Odkopaliśmy więc w piwnicy paczkę z ponad setką kart Chio przedstawiających bohaterów Dragon Balla. Bonusy dokładane dobre kilka lat temu do chipsów szybko okazały się strzałem w dziesiątkę i w ciągu dwóch dni powstały zasady nowej gry, w którą teraz również Wy macie okazję zagrać.

## 2. Założenia i koncepcja

Wybór padł na RPG Makera z dwóch powodów. Po pierwsze - nie znam się na językach programowania, przez co albo musiałbym poprosić kogoś o pomoc, albo sam zacząć się dokształcać. A miałem bodziec, który nie mógł czekać tak długo. Na szczęście w RM bawię się od wielu lat i zaraz po rozpoczęciu pracy miałem gotową wizję struktury projektu. Drugim powodem jest fakt, że na opisywany program do tej pory, przynajmniej w Polsce, nie wyszła żadna kompletna gra karciana, która chociaż w niewielkim stopniu dawałaby możliwość losowej rozgrywki.

Głównym założeniem, które przyświecało mi podczas pracy, była chęć wypromowania RPG Makera poza dość sterylnie zamkniętą społecznością miłośników programu. Ogromne możliwości, z których możemy korzystać bawiąc się tym niezbyt skomplikowanym narzędziem z pewnością zasługują na dużo większą widownię (co wielokrotnie udowadnia nam Zachód). Poza tym jestem świadom tego, że taki 'pokaz' możliwości programu chociaż w minimalnym stopniu zmobilizuje twórców do pracy nad swoimi projektami.

Znając już mechanikę trzeba było umieścić ją w jakiejś konwencji. Początkowo miała to być gra z postaciami Dragon Balla. Ostatecznie na dłuższą metę nie było to rozwiązanie najlepsze. Umieszczając w grze postaci z 14 anime zwiększona została potencjalna widownia. Dodatkowo takie rozwiązanie miało niewątpliwie wpływ na część wizualną. Kolorowa, przyjemna dla oka produkcja przyciąga samym wyglądem, a to już pierwszy przyczółek na drodze do zainteresowania gracza.

## 3. Podstawowe informacje

### 3.1 Uruchomienie gry

Aby uruchomić grę wystarczy rozpakować archiwum *mc.rar* do dowolnego folderu i włączyć plik *MC.exe*. Manga Carta została zrobiona na takim silniku, że bez problemu pójdzie nawet na słabszych komputerach. Gra została przetestowana na systemach: Windows 98 SE, XP oraz Vista. Przed rozpoczęciem należy również wgrać czcionkę z archiwum (najprościej: Panel Sterowania - Czcionki).

### 3.2 Sterowanie

Gra używa sześciu przycisków. Strzałki odpowiadają za poruszanie się po wszelkiego rodzaju menu. *Enter/Spacja/z* to tzw. klawisz akcji. Służy do wyboru opcji, podejmowania decyzji i zatwierdzania wszystkiego, co robimy w grze. *Esc/x* odpowiada za anulowanie wyborów, powrót do wcześniejszego ekranu, wywołanie menu oraz wyjście z niego. Czasami jego wciśnięcie jest równoznaczne z wyborem opcji "Nie", gdy takowa się pojawi. *F4* służy do przełączania między oknem i pełnym ekranem. Gra obsługuje również gamepady.

### 3.3 Ekran tytułowy i menu główne

Ekran tytułowy pojawia się zaraz po włączeniu pliku exe. Możemy tutaj wybrać rozpoczęcie nowej gry, wczytanie już istniejącej (*WW* oznacza ilość wygranych walk, a *PZ* informuje nas o liczbie Punktów Zwycięstwa, które udało nam się zdobyć podczas zabawy) lub wyjście do systemu Windows. Po podjęciu decyzji rozpoczęcia rozgrywki przechodzimy do menu głównego.



W menu głównym mamy do wyboru następujące opcje:

- 1) Pojedynek - przenosi nas do okna wyboru opcji dotyczących przyszłego starcia.
- 2) Hentai - wstęp tylko od **18 lat!**
- 3) Talia - przegląd talii możliwy jest dopiero po wykupieniu tej opcji w specjalnym sklepie.
- 4) Karty Specjalne - to pole pozwala nam obejrzeć odblokowane karty kolekcjonerskie, które nie biorą udziału w pojedynku.
- 5) Zapis - pozwala zapisać obecne dokonania.
- 6) Wyjście z gry - powoduje, że przechodzimy do ekranu tytułowego.



Pod listą opcji znajdują się symbole dziesięciu serii anime, których bohaterowie zostali umieszczeni na kartach służących do walki.

### 3.4 Okno (wyboru opcji) pojedynku



Okno pojedynku służy do wybrania bezpośrednich ustawień, które zadecydują o wyglądzie walki. Są to:

1) HP Gracza i Przeciwnika - nietrudno się domyślić, że w tym miejscu wybieramy ilość punktów życia dla siebie i przeciwnika. Żeby tego dokonać, najeżdżamy wskaźnikiem na jedno z dwóch pól i wciskamy klawisz akcji. Teraz używając strzałek góra i dół ustawiamy interesującą nas liczbę (ale nie mniej niż 300!) i zatwierdzamy decyzję ponownie wciskając *Enter* lub *Spację*.

2) Muzyka - tutaj spośród sześciu utworów wybieramy jeden, który będzie leciał w tle podczas walki. Żeby odsłuchać interesującą nas kompozycję wybieramy ją

korzystając ze strzałek lewo i prawo, a następnie wciskamy klawisz akcji. Utwór zostanie odtworzony tylko wtedy, gdy wskaźnik ciągle znajduje się na polu Muzyka!

3) Tło pojedynku - tego tłumaczyć chyba nie trzeba. Na początku gry mamy do dyspozycji 5 tła - każde posiada w lewym górnym rogu symbol anime, z którego pochodzi. W sklepie mamy możliwość odblokowania za Punkty Zwycięstwa kolejnych 4 plansz. By wybrać tło należy najeżdżać kursorem na pole "Tło pojedynku", a następnie, podobnie jak w przypadku muzyki, wybrać interesującą nas opcję strzałkami lewo i prawo.

4) Po ustawieniu wszystkich parametrów klikamy na "Rozpocznij walkę" i przechodzimy do planszy właściwego pojedynku.

### 3.5 Karty wojowników



W MC mamy do dyspozycji trzy rodzaje kart. Niewątpliwie najważniejsze z nich są karty wojowników, które układamy na pierwsze trzy pola po lewej stronie ekranu. "Z ręki" można zagrać jedynie niebieską kartę tego typu - wszystkie pozostałe (tzn. zielone, czerwone i żółte) karty bohaterów możemy uzyskać tylko poprzez przemianę (zob. 3.7 Karty przemiany). Każdy wojownik opisany jest następującymi informacjami:

1) Moc (niebieski napis) - informuje nas o sile postaci. Podczas ataku wartość Mocy odejmowana jest od punktów życia wojownika przeciwnika, lub w przypadku braku takiej karty - odejmuje się główne HP komputerowego oponenta.

2) HP (czerwony napis) - mówi, ile punktów mocy może "przyjąć na klatę" bohater. Na karcie wojownika podana jest ilość początkowa punktów życia. Podczas gry do takiej karty można dołożyć dwie wspomagające (zob. 3.6 Karty wspomagające - Supporty), które za każdym razem zwiększą żywotność postaci o początkową ilość HP.

3) Imię i znaczek serii - chyba nie wymaga tłumaczenia, spis anime znajduje się w głównym menu.



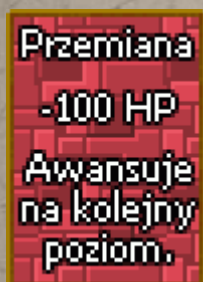
### 3.6 Karty wspomagające - Supporty



Karty, podobnie jak te wojowników, występujące w czterech kolorach. Ich głównym zadaniem jest zwiększanie HP postaci o początkową wartość za każdą dołożoną kartę. Warunkiem jest posiadanie tego samego koloru (Np. nie można zielonej karty wspomagającej dołożyć do wojownika niebieskiego koloru). Maksymalna ilość Supportów zagranych na jednego bohatera to 2.

Czerwone i żółte karty wspomagające mają dodatkową właściwość - można ich użyć jako obrony. Jeżeli mamy na planszy wolne miejsce (tzn. w tym momencie nie mamy wystawionych trzech wojowników) możemy użyć ich we wspomniany sposób. Podczas ataku przeciwnika mamy możliwość użycia postawionej przez nas obrony. W przypadku podjęcia takiej decyzji - ilość obrażeń otrzymanych przez gracza lub jego wojowników zostaje zredukowana o połowę.

### 3.7 Karty przemiany



Ten rodzaj kart służy do awansowania bohaterów na następny poziom-kolor. Istnieją trzy karty przemiany, które pozwalają nam ewoluować kolejno w zieloną, czerwoną i żółtą kartę. Po przemianie Moc i HP wojownika ustalone są na takie, jakie widnieją na obrazku. Dodatkowo znikają wszelkie Supporty wcześniej do niego dołożone, dzięki czemu mamy miejsce na zagranie nowych. Warunkiem użycia przemiany jest posiadanie karty wojownika w polu na odpowiednim poziomie oraz ilość HP gracza pozwalająca odjąć 'cenę' ewolucji - 50, 100 lub 150 punktów życia.

## 4. Mechanika i zasady rozgrywki

### 4.1 Wygląd pola walki





- 1) Tutaj pojawiają się zagrane karty wojowników.
- 2) To miejsce dla kart wspomagających i tych położonych jako obrona (w drugim przypadku używana jest tylko niższa 'belka'.
- 3) Informacja o aktualnej fazie.
- 4) Ręka gracza i przeciwnika. Poruszamy się po niej strzałkami lewo i prawo, wybierając interesujące nas karty klawiszem akcji.
- 5) Aktualny stan HP gracza (niżej) i komputera (wyżej). Wygrywa ten, kto zredukuje pokazane tutaj HP oponenta do zera.

## 4.2 Menu pojedynku

Wciskając *Esc* podczas Fazy Wykładania uzyskamy dostęp do menu. Oto jego opcje:

- 1) Faza ataku - kończy Fazę Wykładania i przechodzi do Fazy Ataku lub, gdy nie mamy żadnego wojownika mogącego atakować, kończymy własną turę i rozpoczyna się tura przeciwnika.
- 2) Statystyki pozwalają nam zobaczyć aktualną Moc i punkty życia wszystkich wojowników na mapie (swoich oraz komputerowych)
- 3) Usuń karty z ręki, co mało zaskakujące, usuwa niepotrzebne karty z ręki. Po wybraniu tej opcji uzyskamy możliwość usunięcia wszystkich, jednej lub dwóch kart. Jeżeli mamy przynajmniej 3, po wciśnięciu *Esc* pojawi się możliwość pozbycia się pozostałych.
- 4) Koniec pojedynku przenosi nas do mapki, w której ustawiamy opcje walki. Pamiętajcie, że wybierając tę opcję nie dostaniecie żadnych bonusów, nawet jeżeli byliście blisko zwycięstwa.



## 4.3 Faza Wykładania

Swoją turę (a tym samym każdy pojedynek) zaczynamy od Fazy Wykładania. Pierwsza czynność, to wzięcie kart z ręki, które odbywa się automatycznie. Ich minimalna ilość na początku każdej tury to pięć - do takiej liczby zawsze będzie dążył program. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy na początku rundy mamy już 5 kart - wtedy automatycznie dociągniemy kartę szóstą, która jest jednocześnie maksymalną. Pamiętajcie, żeby zawsze usuwać zbędne karty przed Fazą Ataku! Faza Wykładania komputera wygląda dokładnie tak sama jak gracza i następuje bezpośrednio po Fazie Ataku. Warto również zauważyć, że w MC nie ma standardowej talii. Zamiast konkretnej liczby określonych kart w zestawie, mamy do czynienia z systemem procentowym. Mówiąc w wielkim skrócie - karty słabsze będą pojawiały się dużo częściej niż silniejsze i niewykluczone, że pewnego razu traficie na pięć takich samych postaci w ręce (choć, co łatwo wyliczyć, jest to dość mało prawdopodobne).

Pierwsze, co należy zrobić, to wyłożyć na stół otrzymane **karty wojowników**. By tego dokonać trzeba najechać kursorem na daną kartę i potwierdzić chęć jej zagrania. Karty można użyć tylko wtedy, gdy choć jedno pole na nią przeznaczone jest wolne. Wojownik zagrany w tej samej turze nie może atakować.

Kolejnym krokiem powinno być użycie **kart przemiany**, jeżeli takowe posiadamy i jesteśmy w stanie nimi zagrać (więcej w sekcji 3.7). Co bardzo ważne, można ich użyć tylko na wojownikach, do których nie dokładaliśmy jeszcze w tej turze kart wspomagających. Z drugiej strony przemiana bohatera spowoduje, że w tej kolejce nie będziemy mogli dołożyć do niego żadnego Supportu.

Na samym końcu należy, choć możecie zdecydować inaczej, zagrać **kartami wspomagającymi**. Można dołożyć tylko jeden Support na turę do każdego z wojowników i po takim ruchu postać nie będzie w najbliższej Fazie Ataku mogła atakować. Możliwe jest zagranie w tej samej kolejce bohatera na pole i dołożenie do niego karty wspomagającej. By użyć tego rodzaju kart wybieramy je z ręki kursorem i wciskamy klawisz akcji. Następnie wybieramy wojownika, którego chcemy wspomóc. By użyć czerwonej albo żółtej karty jako obrony, należy postąpić podobnie jak w przypadku innych kart wspomagających, ale w oknie wyboru wojownika wybrać opcję 'Obrona'. Jeżeli jest wolne miejsce na planszy - karta zostanie zagrana.



Kiedy jesteśmy pewni, że wszystko już zrobiliśmy przechodzimy do menu klawiszem *Esc* i wybieramy pierwszą z góry opcję - *Fazę ataku*.

#### 4.4 Faza Ataku

Faza Ataku ma miejsce wówczas, gdy chociaż jeden z wojowników jest w stanie zaatakować w obecnej turze. Atak jest obowiązkowy i nie można zrezygnować z jego wykonania. Kolejność atakowania ustalana jest na zasadzie położenia - wojownicy bliżej lewej krawędzi pola zaczynają, a ci bliżej Ręki kończą Fazę Ataku.

Jeżeli przeciwnik ma choć jednego wojownika na planszy podczas atakowania trzeba wskazać właśnie jego (ujemna różnica HP broniącego się i Mocy atakującego jest dodawana, czyli de facto odejmowana od głównego HP atakowanego). W przypadku braku wojowników zadawane są bezpośrednie obrażenia.

Zarówno gracz jak i komputer mają prawo podczas Fazy Ataku oponenta użyć zagranych wcześniej kart obrony (zob. 3.6) i zredukować obrażenia o połowę. Można ich użyć nawet w przypadku braku wojowników na stole - wtedy redukowane są bezpośrednie obrażenia.

Po zakończeniu Fazy Ataku następuje Faza Wykładania oponenta.

### 5. Punkty Zwycięstwa

By zdobyć Punkt Zwycięstwa należy wygrać pojedynek z przeciwnikiem na specjalnych zasadach. Te zasady to: przeciwnik musi mieć przed rozpoczęciem walki tyle samo HP co gracz lub więcej, a punkty życia gracza nie mogą wynosić mniej niż 1000. 1 PZ dostaje się niezależnie od ustawień za pierwszą wygraną walkę.

Dzięki Punktom Zwycięstwa mamy możliwość odblokowania dostępu do Talii(przegląd wszystkich kart biorących udział w grze), specjalnych animacji umilających zabawę, 4 nowych tła do pojedynków oraz kilkunastu specjalnych kart kolekcjonerskich (z 4 nowych serii anime!). Jak otrzymać do tego wszystkiego dostęp? Z pewnością się tego dowiedzie grając w Manga Carta =].

### 6. Podziękowania:

Dziękuję wszystkim osobom, które motywowały mnie do szybkiego ukończenia projektu. Poza tym wyrazy uznania należą się testerom, a są nimi: Adziol, Jazzwhisky, k-lafior, Kalashnikov i Lapeno. Autorem nazwy gry jest BeVoo.

### 7. Kontakt

Strona Projektu: <http://mc.tsukuru.pl>

Gadu-Gadu: 4330173

E-mail: [michurpg@gmail.com](mailto:michurpg@gmail.com)

### 8. Prawa Autorskie

Zasady i mechanika gry zostały wymyślone przeze mnie i zastrzegam sobie wyłączne prawo do ich kopiowania lub przetwarzania. Niezmieniane archiwum z grą, niniejszą instrukcją i linkiem do strony projektu może być bez przeszkód rozpowszechniane przez wszystkich zainteresowanych. W grze zostały użyte grafiki i muzyka z następujących produkcji:

(grafika) **Jump Superstars** (NDS), **Jump! Ultimate Stars** (NDS), **Vantage Master** (PC)

(muzyka) **Card Captor Sakura**, **Chrono Trigger**, **Cowboy Bebop**, **Final Fantasy Tactics**, **Tales of Phantasia**, **Xenogears**

Manga Carta jest projektem fanowskim i nie czerpię z niego żadnych korzyści majątkowych, a jeżeli mowa o korzyściach w ogóle, to są nimi satysfakcja z tworzenia projektu i radość z możliwości podzielenia się nim z innymi. Grafiki i muzyka z wymienionych wyżej gier i anime zostały użyte w celach promocyjnych - wykorzystywanie ich w celach komercyjnych jest zakazane.

**Michu**