

WAREHOUSE

Felhasználói kézikönyv

Nightlovers Game Studio
Cyberstorm Interactive Ltd.

TARTALOM

BEVEZETÉS	3
GÉPIGÉNY	3
TELEPÍTÉS	4
IRÁNYÍTÁS	5
A FŐMENÜ	6
A JÁTÉK MENÜJE	7
KÉPERNYŐMÓDOK	8
ISMERT PROBLÉMÁK	8
VÉGFELHASZNÁLÓI SZERZŐDÉS	9
VERZIÓTÖRTÉNET	11
KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS	12
KAPCSOLAT ÉS KÉSZÍTŐK	13

BEVEZETÉS

A *Warehouse* egy Sokoban stílusú, freeware (szabadon terjeszthető) logikai játék, 64 egyedi pályával, amit a Nightlovers Game Studio, a Cyberstorm Interactive Kft. divíziója fejlesztett.

GÉPIGÉNY

Operációs rendszer:	Windows 7, 8, 10 (32 Bit) Linux (64 Bit)
RAM:	300 MB RAM
Üres hely a merevlemezen:	20 MB
Grafikuskártya:	DirectX kompatibilis grafikuskártya
Hang:	DirectX kompatibilis hangkártya
DirectX:	9-es vagy 11-es verzió (nincs mellékelve)

TELEPÍTÉS

Windows

A *Warehouse* telepítőcsomagként és zip fájlba csomagolva is elérhető.

Ha nem akarsz a fájlok manuális másolásával bajlódni, használd a telepítőcsomagot. A telepítőcsomag feltelepíti a DirectX 9-es és a DirectX 11-es verziót is. Az asztalon elhelyezett ikon alapértelmezettként a DirectX 9-es verziót indítja el. Ez könnyedén módosítható az ikon által elindított fájl nevének átírásával.

A Zip fájl is tartalmazza mind a kettő verziót. A megfelelő fájl névre kattintva tudod elindítani az általad használni kívánt verziót.

Linux

A *Warehouse* tar.gz csomagként érhető el, mely a játék csak egy verzióját tartalmazza 64 bites rendszerekhez, OpenGL támogatással.

IRÁNYÍTÁS

A menü vezérléshez billentyűzetre lesz szükséged. A játék vezérlése billentyűzettel és gampaddel is történhet.

M	Ki- vagy bekapcsolja a zenét játék közben. Ez a funkció nem használható a Beállítások menüben.
S	Képernyőképet készít, amit abba a könyvtárba ment, ahová a játék beállításait is menti a program. DirectX 11-es módban ez a funkció nem működik.
ESC	Játék közben megnyitja a menüt. Egy adott almenüből kilép A főmenüben megnyomva kilép a játékból.
FEL, LE	A menüben mozgás a menüelem között. Játék közben a figura mozgása föl vagy le.
JOBBRA, BALRA	A menüben görget a menüpontok lehetséges értékei között. Görgeti a pályakiválasztó képernyőt. Játék közben a figura mozgása jobbra vagy balra.
ENTER	Menüopciók kiválasztása. Pályák kiválasztása.

A FŐMENÜ

START	Megnyitja a pályakiválasztó képernyőt, ahol a jobbra-balra nyilak segítségével lehet kiválasztani a kívánt pályát.
BEÁLLÍTÁSOK	Megnyitja a beállítások menüt, ahol módosíthatod a játék beállításait.
NYELV	Lehetővé teszi a játék nyelvének megváltoztatását. Jelenleg angol, német, spanyol, norvég és magyar nyelvek érhetőek el.
ZENE	Be- és kikapcsolja a zenét. Játék közben az 'M' billentyűt megnyomva is ki- és bekapcsolhatod a zenét.
KÉPERNYŐ	Kiválaszthatod a használni kívánt képernyőmódot: <i>Teljes képernyős, Keret nélküli és Ablakban</i> . Ha <i>Ablakban</i> módot választasz, elérhetővé válik a felbontásválasztó (További információkat a KÉPERNYŐMÓDOK fejezetben találsz.)
FELBONTÁS	Lehetővé teszi, hogy kiválaszd a használni kívánt felbontást <i>Ablakban</i> módban.
KÉSZÍTŐK	Megjeleníti a játék verziószámát valamint a készítők és hozzájárulók nevét.
KILÉPÉS	Kiléphetsz a játékból.

A JÁTÉK MENÜJE

FOLYTATÁS	Folytathatsz egy már megkezdett játékot.
ÚJRAKEZDÉS	Újrakezdheted a játék aktuális pályáját.
BEÁLLÍTÁSOK	Megnyitja a beállítások menüt ahol módosíthatod a játék beállításait.
NYELV	Lehetővé teszi a játék nyelvének megváltoztatását. Jelenleg angol, német, spanyol, norvég és magyar nyelvek érhetőek el.
ZENE	Be- és kikapcsolja a zenét. Játék közben az 'M' billentyűt megnyomva is ki- és bekapcsolhatod a zenét.
KÉPERNYŐ	Kiválaszthatod a használni kívánt képernyőmódot: <i>Teljes képernyős, Keret nélküli és Ablakban</i> . Ha <i>Ablakban</i> módot választasz, elérhetővé válik a felbontásválasztó (További információkat a KÉPERNYŐMÓDOK fejezetben találsz.)
FELBONTÁS	Lehetővé teszi, hogy kiválaszd a használni kívánt felbontást <i>Ablakban</i> módban.
KILÉPÉS	Visszaléphetsz a főmenübe.

KÉPERNYŐMÓDOK

A játék három képernyőmódban futhat: *Teljes képernyős*, *Keret nélküli és Ablakban*.

Teljes képernyős és *Keret nélküli* módokban nem tudod módosítani a játék felbontását. A felbontás mindig megegyezik az Asztal felbontásával.

Az *Ablakban* módban használt felbontást a Beállítások menüben lehet módosítani. Mivel a játék Full HD felbontáshoz van tervezve, a választható felbontások között csak a 16:9-es képarányú felbontások szerepelnek.

Javasoljuk, hogy ha teheted, a játékot 1920x1080 -as Full HD felbontásban játszd.

Az alapértelmezett képernyőmód Windows rendszeren a *Keret nélküli ablak*, Linux rendszeren pedig a *Teljes képernyős* mód.

ISMERT PROBLÉMÁK

- DirectX 11-es módban nem működik a képernyőkép készítési funkció.
- Kettő vagy több monitort használó rendszereknél probléma léphet fel.
- Képernyőmód változtatásnál előfordulhat, hogy a játékképernyő nem áll vissza normál állapotba.
- Windows rendszeren futtatva a játékot, az ALT+TAB billentyűzet kombináció használata nem működik tökéletesen, ha a képernyőmód *Teljes képernyősre* van állítva.

VÉG FELHASZNÁLÓI SZERZŐDÉS

Freeware – szabadon terjeszthető szoftverek
verzió: 2.0

A telepítés folytatása előtt figyelmesen olvassa el az alábbi Végfelhasználói szerződést.

A telepítés folytatása a Végfelhasználói szerződés (a továbbiakban Szerződés) automatikus elfogadását jelenti. A Szerződésben foglalt ismeretének hiánya nem mentesíti a felhasználót az abban foglalt kötelezettségek és feltételek betartása alól. Amennyiben nem ért egyet a Szerződés valamelyik pontjával, lépjen ki a telepítőből.

Engedélyezés. A Cyberstorm Interactive Kft. (a továbbiakban a Cég) visszavonható, nem kizárólagos, nem átruházható és korlátozott engedélyt ad Önnek arra, hogy letöltse, telepítse és használja a Szoftvert szigorúan a Szerződésben foglalt feltételeknek megfelelően. A Szoftver másolható, terjeszthető, és korlátlan számú számítógépre feltelepíthető, betartva a Szerződés minden pontját.

Felhasználási korlátozások. Nem engedélyezett: (a) a Szoftver kódjának részleteit vagy annak teljes egészét más szoftverben felhasználni; (b) módosítani vagy újrafordítani a futtatható fájlt; (c) módosítást, adaptációt, javítást, vagy származtatott művet készíteni belőle; (d) a Szoftver által használt bármely adatfájlt módosítani; (e) visszafejteni, forráskóddá visszaalakítani, megpróbálni előállítani vagy visszafejteni a Szoftver forráskódját; (f) értékesíteni vagy bérbe adni a Szoftvert a Cég előzetes írásbeli hozzájárulása nélkül.

Jogvédelem és jogtulajdon. A Szoftverben használt komponensek, például, de nem csak ezekre korlátozva: képek, betűtípusok, zenék, kódrészletek, az eredeti tulajdonosok tulajdonában vannak és maradnak. A Szoftver bármely része, például, de nem csak ezekre korlátozva: tesztek, grafikák, fényképek, hangok és zenék, amennyiben máshogy nincsenek feltüntetve, Cég tulajdonában vannak és maradnak. Az említett anyagok újrafelhasználása, módosítása, archiválása, és duplikálása tilos.

A Szoftver módosítása. A Cég fenntartja a jogot arra, hogy módosítsa, felfüggeszse vagy abbahagyja, átmenetileg vagy véglegesen a Szoftver vagy bármely olyan szolgáltatás fejlesztését mely kapcsolatban van vele, előzetes értesítés vagy akár értesítés hiányában anélkül, hogy jogilag felelősséggel tartozna Önnek.

Megszüntetés. Ez a Szerződés annak Ön vagy Cég általi megszüntetéséig hatályban marad. A Cég bármikor, bármely okból, vagy akár ok nélkül is, semmisnek nyilváníthatja jelen Szerződést, valamint az Önnek adott felhasználói jogokat, előzetes figyelmeztetés nélkül is. Jelen Szerződés azonnal hatályát veszti, a Cégtől érkező előzetes figyelmeztetés nélkül is, ha Ön nem tartja be a Szerződésben foglalt feltételeket. Ön is semmissé nyilváníthatja a Szerződést, ha letörli a Szoftvert és annak minden másolatát számítógépéről. Jelen Szerződés megszűnésekor azonnal be kell szüntetnie a Szoftver használatát és le kell törölnie annak minden példányát számítógépéről.

Szerződés kiegészítése. A Cég fenntartja a jogot arra, hogy saját hatáskörében bármikor, bármiféle ok nélkül módosítsa vagy kicserélje jelen Szerződést.

Felelősségvállalás. ELISMERI ÉS ELFOGADJA, HOGY JELEN SZOFTVER "ÚGY AHOGY" ÉS "AHOGYAN ELÉRHETŐ" MÓDON KERÜL KIADÁSRA, ÉS HOGY A SZOFTVER ÉS MINDEN HOZZÁ KAPCSOLÓDÓ, HARMADIK FÉLTŐL SZÁRMAZÓ TARTALOM ÉS SZOLGÁLTATÁS HASZNÁLATA SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TÖRTÉNIK. A SZOFTVERT SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TELEPÍTI ÉS HASZNÁLJA. A CÉG SEMMILYEN FELELŐSSÉGET NEM VÁLLAL A SZOFTVER TELEPÍTÉSÉBŐL, HASZNÁLATÁBÓL VAGY A HASZNÁLAT SIKERTELENSÉGÉBŐL SZÁRMAZÓ ESETLEGES HIBÁKÉRT, ADATVESZTÉSÉRT, SÉRÜLÉSÉRT, KÁRÉRT, STB.

A kiadó fenntartja a jogot arra, hogy a Szerződés megszegői ellen, valamint az okozott kár megtérítésének érdekében, jogi úton lépjen fel, a törvényekben meghatározott jogai alapján.

Minden jog fenntartva.

VERZIÓTÖRTÉNET

- 2018.07.31 – Warehouse v1.0.0.0
Frissítve: német fordítás 1.2 verzióra
Hozzáadva: spanyol és norvég fordítás
Megjegyzés: A verziószám nem változott.
- 2018.07.19 – Warehouse v1.0.0.0
Hozzáadva: német fordítás
Megjegyzés: A verziószám nem változott.
- 2018.07.11 – Warehouse v1.0.0.0 Első kiadás

KÜLÖN KÖSZÖNET

RSBasic – a német fordításért

Robert Hallsey – a spanyol fordításért

Erlend 'Preacher' Rovik – a norvég fordításért

KAPCSOLAT ÉS KÉSZÍTŐK

Hivatalos céges honlap:

www.cyberstorm.hu

A nighlovers game studio hivatalos honlapja:

www.nightloversgamestudio.net

Hivatalos e-mail címek:

nightloversgamestudio: ngs@nightloversgamestudio.net

Általános kérdések: info@cyberstorm.hu

Terméktámogatás (regisztrált felhasználóknak): support@cyberstorm.hu

Warehouse v1.0.0.0

Tervezés és programozás: Csaba 'Neuronic' Bacsó

nightlovers game studio

2018 © Bacsó Csaba

2018 © Cyberstorm Interactive Kft.

További hozzájárulók:

Grafika és hangeffektek: Kenney / www.kenney.nl

Zene: Eric Matyas / www.soundimage.org

Láda grafikája: Zuhria Alfitra (pzUH) / www.gameart2d.com