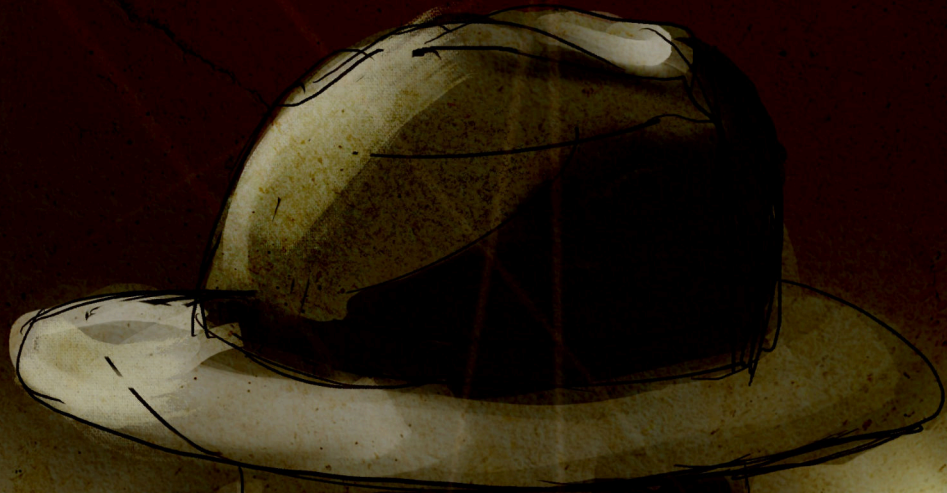


TARGETED



Targeted Kézikönyv

A GLITCHYFRAME GAME
ILDIKO ANTAL, ANDREA KUZMA, ROLAND TÖRÖK



A Glitchy Frame Studio Bemutatja:

Targeted Kézikönyv

glitchyframestudio.eu

2024.08.06.

Üdvözl a Targeted csapata!

Köszönjük, hogy megbíztál bennünk, és megvásároltad a Targeted -10 Days című játékunkat.

Kézikönyvünk segít elmagyarázni a Targeted működését, megismerheted belőle a játékban fellelhető funkciókat és lehetőségeket.

Reméljük tetszeni fog nektek a játékunk, és ti is annyira élvezni fogjátok a Targetedet, mint mi annak elkészítését.

– Glitchy Frame Studio Csapata

Tartalomjegyzék

| | |
|-----------------------|----|
| Telepítés és gépigény | 4 |
| A játékról | 5 |
| Írányítás | 10 |
| Menü | 13 |
| T-Days jelentése | 16 |
| Nehézségi szintek | 18 |
| Ranglista | 20 |
| Teljesítmények | 21 |
| Tippek és trükkök | 22 |
| Vég szó | 24 |



Telepítés és gépigény

A játék több platformon is elérhető, ám általánosságban elmondható, hogy a legtöbb esetben nem szükséges speciális szaktudás a telepítést illetően. Bármelyik meghajtóra is telepíted, a Targeted futtatása lehetséges kell, hogy legyen.

A Targetedet úgy hoztuk létre, hogy a lehető legjobban fusson a régebbi vagy gyengébb számítógépeken is. Lényegében ugyanaz a játék fut telefonon, PC-n, Steam Decken, vagy bármilyen eszközön, amire telepíthető. Pont ezek miatt nincs szükség grafikai beállításokra, a játék minden eszközön szinte ugyanúgy néz ki.

Általánosságban elmondható, hogy bármilyen 2020 után gyártott számítógépen vagy mobil eszközön futnia kéne, amennyiben a 2020-ban támogatott operációs rendszerek egyikét használod. 2024-es évben a játék tapasztalataink alapján gond nélkül fut 64 bites Windows PC-n, Linuxon, SteamOS-en vagy Android rendszerű telefonon.

A Targeted felbontása a kijelződtől, illetve ha ablakban futtatod, akkor annak a méretezésétől függ, automatikusan a számodra legjobb felbontáson indul.



A játékról

A történet szerint mi egy bírósági tárgyalásra igyekvő tanút játszunk, aki a várost rettegésben tartó Don ellen tud terhelő bizonyítékokat szolgáltatni. Természetesen a

Maffia gengszterhálózat nem szeretné, hogy mi bemártsuk a várost a markában tartó gazfickót, ezért minden nap megpróbálnak minket eltenni láb alól.

A legsebezhetőbbek akkor vagyunk, amikor a titkos mélygarázs felvonójából az autónkhoz igyekszünk, ilyenkor csaphat le ránk a Maffia, ekkor kell a legjobban figyelniük.

A játék címe is innen jön, hiszen Mi magunk vagyunk a célba vett személy!

A feladatunk az, hogy felfedezzük azokat a nyomokat, amik arra engednek következtetni, hogy bárki járt-e előttünk a garázsban. Ha ugyanis lankad a figyelmünk, nem vesszük észre a változásokat vagy a csapdákat napról napra, akkor sajnálatos módon a Don nyer, és mi alulról fogjuk szagolni az ibolyát.

A Targeted -10 Days tehát egy különbség kereső videojáték, ahol a cél az, hogy a játékos felfedezze a játéktér állapotában bekövetkezett különbségeket, illetve csapdákat.



Mint látható, a bal oldali képen az EXIT felirat világít, míg a jobb oldalon kábelek lógnak ki belőle. **A játék ilyen különbségek keresésére épül.** A lenti képen megnézhetjük milyen az, amikor egy pokolgéppel nézünk farkasszemet, ami az álmoskönyv szerint bajt jelent.



Amennyiben kellően figyelmesek voltunk, akkor ki tudtuk deríteni, hogy biztonságos-e elhagyni a garázst.

Ha nem találunk semmit, ami arra utalna, hogy bajba kerülhetünk, akkor be kell szállnunk az autónkba, és elhagyni a helyszínt. Ha valóban nem volt veszély a garázsban, akkor a következő nap ébredünk, és kezdhetjük előlről a különbségek keresését.



Előfordulhat azonban, hogy valami gyanús számunkra. Ha úgy látjuk, hogy valami nincs a helyén, esetleg nem oda való tárgyra lettünk figyelmesek, akkor vissza kell mennünk a lifthez és megvárni a segítséget. Ha tényleg volt valami probléma a garázzsal, akkor bár nem megyünk el aznap a tárgyalásra, ám mégis túléljük a napot, vagyis folytathatjuk a játékot.



De mi van akkor, ha tévedünk?

Ez esetben sajnos számolnunk kell azzal, hogy a Don emberei kihasználják a hibánkat és lecsapnak ránk.

Amennyiben az autóba szálltunk be, akkor a pályán elhelyezett, ám észre nem vett pokolgép fog minket ropogósra sütni.

Ugyanúgy vége a játéknak, amennyibe indokolatlanul szállunk be a liftbe, ekkor ugyanis a Maffia egyik tagja fog minket szitává lőni.



Előfordulhat olyan is, hogy egy Maffia tag robbantás nélkül, egyszerű lőfegyverrel vagy mérges gázzal próbál minket likvidálni. Ezek a szituációk nem csak ijesztőek lehetnek, de gyorsan is kell cselekednünk, hiszen minden másodperc számít. Ilyenkor minden esetben a lifthez kell rohannunk.



A játékban általában annyi idő áll a rendelkezésedre, amennyit szeretnél, ám ezekben a kivételes helyzetekben nem szabad sokáig gondolkodni, ugyanis az életeddel fizethetsz érte.

Még egyszer tehát: Ha minden rendben, szállj be az autódba, ha valami gyanús, akkor irány a lift!

Irányítás

A Targeted irányítása a lehető legegyszerűbb, nem szükséges hozzá sok gyakorlás vagy precíz kézmozgás.



A Targetedben nincs szükség lőni, nem kell harcba bocsátkozni senkivel sem, ám az irányítása mégis hasonló, mint egy átlagos FPS játéknak.



Billentyűzet és egér esetében a szokásos **W A S D** és a **nyíl** gombkiosztás is használható mozgásra **nézelődésre** az **egeret fogjuk használni**.

Amennyiben szeretnénk interakcióba lépni a lift gombbal vagy az autónkkal, akkor a **bal egérgombot**, **F** vagy **E** betűt kell majd erre a célra használnunk.

Kontroller esetében az analóg karok segítségével mozoghatunk és nézelődhetünk.

Ha szeretnénk a liftet vagy az autót használni, akkor Xbox gombkiosztás esetében az  gombot, PlayStation kontroller esetében a  gombot kell lenyomnunk.



A játékban lehetőségünk van **ugrani** is, amit a billentyűzeten a SPACE billentyű egyszeri lenyomásával érhetünk el, kontrolleren Xbox gombkiosztás esetén az **A** gombbal, PlayStation kiosztás esetében pedig az **X** gombbal tudod használni.

Az ugráshoz hasonlóan a **guggolás** is lehetséges. Billentyűzet és egér esetében a **C** vagy a **CTRL** gombokat kell megnyomni. Gamepadon az Xbox vezérlőnél a **B** gombbal, PlayStation esetében a **O** gombbal történik meg a guggolás.



Ha **futni** szeretnénk, akkor a billentyűzet **SHIFT** billentyűjét kell nyomva tartanunk. Xbox és PlayStation vezérlőknél a futás a **bal Analóg karra** és a **bal ravasz feletti gombra** van beállítva.

Amennyiben nem Xbox vagy PlayStation kontroller kiosztást használsz, a játék jó eséllyel akkor is támogatni fogja a vezérlődöt.

Az érintőképernyős irányítást ez a kézikönyv nem tárgyalja, de az irányítása az ujjak képernyőre helyezésével történik, a virtuális kezelőszerveken.



Ahhoz, hogy beszállj az autóba vagy a liftbe, meg kell, hogy jelenjen az ezt lehetővé tevő ikon. Az ikon jól látható, és csak ennél a két lehetőségnél villan fel.



A lift gombja alább látható játék közben.



Menü



A játék menüje billentyűzeten az **ESC** gombbal, kontrolleren a **START/OPTION** gombokkal érhető el, illetve zárható be. Amennyiben telefonon játszol, csak érintsd meg a képernyő bal felső sarkában található **célkereszt** ikont. A menü tartalma platformtól függően változhat, most a Steames verzió menüjét vizsgáljuk.



A menüben látható nyilak segítségével a nyelv is választható, a játék számtalan nyelvet támogat, kezdve az angoltól, a magyaron át egészen a japán nyelvig.



A játék folyamatosan ment, így bármikor kiléphetsz belőle, ugyanott fogod folytatni a játék végigjátszását.

A menüben választható a játék nehézségi fokozata is, erről a **Nehézségi szintek** szekcióban olvashatsz majd bővebben.

Restart Game

Keep your previous ranking time

Az **Újraindítás** gomb segítségével azonnal előlről tudod kezdeni az adott szintet. Ez akkor előnyös, ha szeretnél minél hamarabb új játékot kezdeni, a játék ugyanis méri az idődet, a legjobb idejű végigjátszásod pedig felkerül a világranglistára.

Erről a funkcióról a **Ranglista** szekcióban olvashatsz majd a későbbiekben, fontos azonban megjegyezni, hogy a korábbi idő és a ranglista helyezésed nem veszik el, ha használod a gombot, csupán újra a legelső szinttől kezdesz az adott nehézségi fokozaton.

* How to Play *

Story

Credits

A Targeted egyszerűsített formában, de a **Játékmenet** gomb alatt leírja, hogyan kell vele játszani. A **Történet** menüpontban elérhető a játék sztorija, míg a **Készítők** gomb alatt a játék létrehozásában közreműködők neve található.



A **Beállítások** menüpont alatt egy csúszka segítségével állítható a játék hangereje, a játék látómezeje (mennyire sokat látsz balra és jobbra, ez a **FOV** csúszka), illetve az egér/kontroller nézelődés érzékenysége, avagy milyen gyorsan mozogjon a kamera.

Az **Idő** segítségével a jobb felső sarokban a játék közben látható óra kapcsolható ki/be, a **Teljes képernyő** gombbal ablakba is tehető a játék, a **Intro Lejátszása** pipa a játék indításakor a bereppenő újságot kapcsolja ki vagy be, míg a **Célkereszt** segítségével egy kereszt jelenik meg a játék közben a képernyő közepén.

T-Days jelentése

A Targeted játékban, így a címében is több helyen fel fog tűnni a T mínusz szimbólum. Ez azt jelenti, hogy T mínusz X nap van még hátra attól, hogy végig vidd a játékot. A T az időt jelenti (time), a mínusz+szám pedig azt, hogy hány nap van még hátra az adott játékmód végéig. Ha például a T-21 Days feliratot látod, az azt jelenti, hogy még 21 nap van hátra, avagy 21 feladvány vár még rád mielőtt eljuthatnál a Don utolsó, mindent eldöntő tárgyalására.



T - 21 DAYS

Az aktuális haladásod a játékban mindig nyomon követheted a feliratok, a liftgombok vagy az oszlopok segítségével.



A Targeted játékot úgy alkottuk meg, hogy mindig tudd, hol tartasz benne.



A T-Napok (T-Days) száma a játék során attól függ, hogy milyen nehézségen játszol.

Alapértelmezetten, ahogy a játék címe is utal rá, 10 napot kell túlélned, ezt nevezzük a játék normál módjának. Ez egy kiegyensúlyozott játékmód, ami az új játékosokat segít bevezetni a Targeted világába.

Azonban, ha sikerül végig vinned a Normál módot, akkor megnyílik a lehetőség előtted, hogy elindítsd a 25 szintet tartalmazó „Nehéz”, vagy a 99 szintet tartalmazó „Lehetetlen”, avagy a T-99-es módot.

Nehézségi szintek

A játék nem egy akciójáték, cserébe a teljes figyelmedet kívánja meg. Ha nem figyelsz, meghalsz és kezdheted előlről a játékot.

Vannak azonban csapdák, jelek és események, amik könnyebben, vagy éppen nehezebben észrevehetők.

A „Normál” Módban fokozatosan nő az esélye annak, hogy ahogy haladsz előre, úgy egyre nehezebben meglátható nyomokat kell felfedezned.

A Targeted azonban „Normál” módban is véletlenszerűen teszi eléd a feladványokat, ami kiszámíthatatlanná teszi a játékmenetet.



Amennyiben legalább egyszer végig vitted a játékot, akkor új nehézségi szintek fognak rendelkezésedre állni. A játék megjelenésekor ezek a **Normál**, a **Nehéz** és a **T-99-es** módok.

Mindegyik szint egyedi ikonnal rendelkezik, amit a képernyő bal felső sarkában mindig láthatsz.



A ZÖLD színű célkereszt a Normál módot, a NARANCS a Nehezet, míg a VÖRÖS a T-99-es nagyon nehéz módot reprezentálja.

A játék nehézségi szintje a Nehéz és a T-99-es módban nincs szabályozva, ez azt jelenti, hogy a játék elején és a végén is jöhetnek könnyű, illetve nagyon nehéz feladványok.

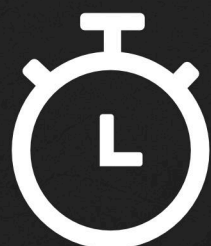
Az anomália mód a játék megjelenésekor még nem elérhető. Ez a mód egy ingyenes frissítéssel lesz majd elérhető, és vicces, rémisztő, illetve szórakoztató anomáliákat fog magával hozni, többségében paranormális jelenségeket.

Ranglista

| Leaderboard | | |
|--------------------|-----------------|---------------|
| Normal | | Global |
| Rank | Name | Score |
| 1 | Targeted Hitman | 0:02:00.73 |
| 2 | Starlis | 0:03:12.55 |
| 3 | Aszi | 0:03:19.74 |
| 4 | Ccℓ» DefaultQ | 0:04:14.61 |
| 5 | dreszer.karoly | 0:06:52.32 |

A Targeted -10 Days méri a végigjátszásod idejét. Az időnek nincs szerepe a játékmenet szempontjából, ellenben remek lehetőséget ad a játékosoknak, hogy ha szeretnék tudni, hogy ő maguk, illetve a világ többi játékosa mennyi idő alatt képes végezni a játékkal.

Amennyiben befejezel egy nehézségi szintet, a neved felkerül a világranglistára. A bal oldalon található gombbal a **játmódok között váltogathatsz**, míg a jobb oldali gomb segítségével megnézheted mások idejét.



A **Globális** szűrő megmutatja a világ összes játékosának idejét, a **Lokális** a veled hasonló idejű játékosok idejét mutatja, míg a **Barátok** szűrő az ismerőseid végigjátszását mutatja. A Ranglista mindig a legjobb idődet tölti fel.

Teljesítmények

Szereted a kihívásokat? Ha igen, akkor van egy jó hírünk, a Targeted ugyanis számtalan **Teljesítményt** (**Achievementet**) tartalmaz, aminek segítségével sok órára kitolható a játékidő.

Ha maximalista vagy, akkor készülj arra, hogy sok-sok órán át kutathatod a játékban fellelhető nyomokat, abból ugyanis rengeteg van, olyan sok, hogy mi se nagyon tudjuk számon tartani.

Nincs is tudomásunk arról, hogy lenne még egy anomália kereső játék a piacon, amiben ennyi, vagy akár fele ennyi csapda lenne jelen, mint a Targeted -10 Days játékban.

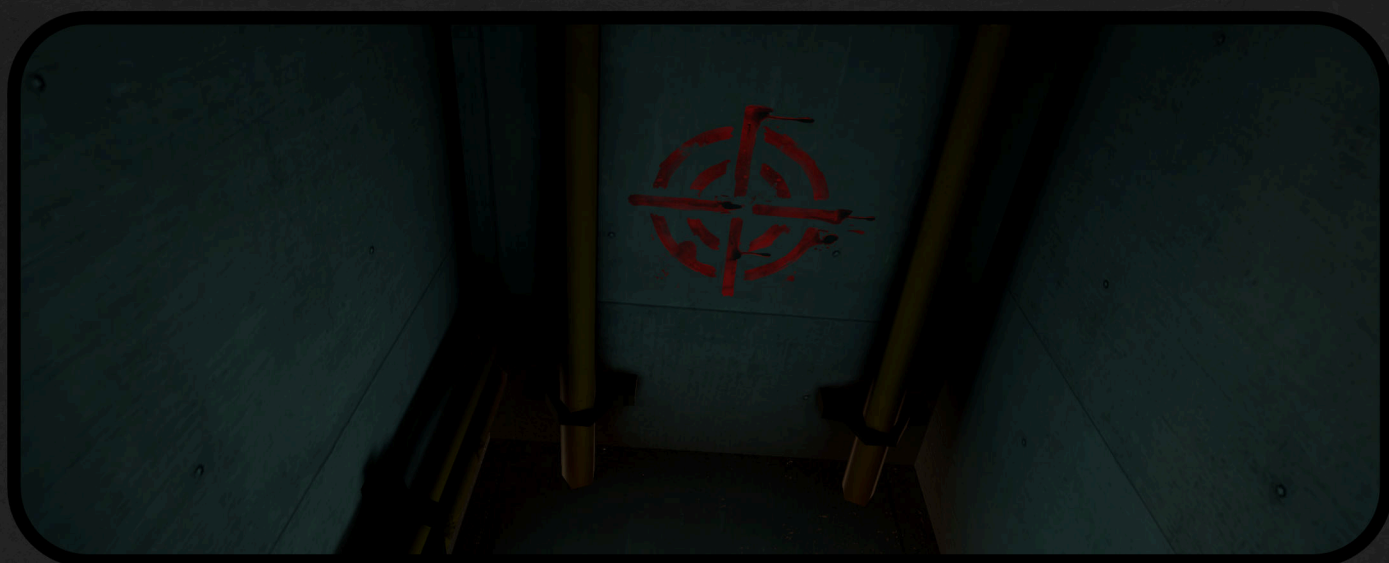
Teljesítmények



Tippek és trükkök

A kézikönyv végéhez érkezte egy pár túléléshez hasznos trükköt szeretnénk veletek megosztani.

- Ha valami túl jó helynek tűnik, hogy legyen ott valami, akkor lesz is. A rejtett kis zugokat érdemes átnézni, mert sose tudhatod, hogy mit fogsz ott találni.
- Néhány szabotázsra utaló jel a plafonon látható, nézz mindig jól körül alattad és feletted is.



- Vannak olyan anomáliák, amik csak akkor aktiválódnak, ha közel mész hozzájuk.
- Néhány anomália hangot is ad ki, így könnyebb őket megtalálni.
- Nincs olyan anomália, ami csak hang alapú lenne. A hang segíthet, de némán is végigjátszható a játék.

- Amennyiben abban halsz meg, hogy nem találtad meg a pályán lévő anomáliát, mégis beszálltál a kocsiba, akkor egy térkép jelenik meg a lift bal oldalában, és láthatod, hogy hanyadik szinten haltál meg, illetve hol volt elhelyezve a csapda.



- Ha valamilyen programmal rögzítetted a végigjátszásod, akkor később megnézheted, mit nem találtál meg.
- A játékban nincs olyan mechanika, hogy bizonyos kör után biztosan meg kell jelennie legalább egy anomáliának. Minden teljesen véletlen.
- Ne várd el magadtól, hogy elsőre végigvidd a játékot. Ez a játék a próbálkozásokról és a tanulásról szól. Ne legyél szigorú magadhoz, ha az elején nehezen megy a játék. Ez egy türelem játék, ne siess a továbbjutással.
- A legnehezebb feladvány az, ha nincs csapda a pályán. Az minket is próbára tesz `_(\`ಠ_ಠ)`/_`

Végszó

Köszönjük, hogy megvásároltad a játékunkat, illetve elolvastad az apró játékunk tartalmas kézikönyvét.

A Glitchy Frame Studio egy hobbiprojekt, a játék költségvetése talán át sem lépte a 150 Eurós küszöböt, vagyis egy igazi szuper alacsony költségvetésű indie címről van szó.

A Targeteddel kapcsolatban vannak még terveink a jövőben, szeretnénk ingyenes frissítésekkel bővíteni, ám ahhoz, hogy ez sikerüljön, szeretnénk, hogy minél több játékoshoz eljusson a játék híre.

Amennyiben tetszik a Targeted, kérlek ne felejtsd el ajánlani a barátaidnak, és reméljük, hogy kiérdemeltük a bizalmad és egy jó értékelést is dobsz nekünk abban az alkalmazásboltban, ahol megvásároltad a játékot.

Jó játékot kívánunk!

Csapatunk szívesen várja a visszajelzéseket, így megtalálasz minket következő elérhetőségek bármelyikén:

Web: glitchyframestudio.eu

Email: glitchyframestudio@gmail.com

Discord: [glitchyframestudio.eu/discord](https://discord.com/invite/glitchyframestudio.eu/discord)



Légy éber, most TE VAGY A CÉLPONT!