The ClockWork

Manuál pro uživatele

Základní ovládání

Pohyb

Svým hrdinou můžete pohybovat klávesami WSAD. W je pohyb vpřed, S vzad, A vlevo a D vpravo. Skákat můžete pomocí Mezerníku (Space).

Pokud vám přijde váš hrdina příliš pomalý, sprintovat můžete držením klávesy Shift.

Otáčení

Pokud chcete postavou otočit do strany, přidržte pravé tlačítko myši a točte s ním dle libosti. Pokud se chcete pouze rozhlédnout, přidržte levé tlačítko myši.

Přiblížení/Oddálení pohledu

Pokud se vám zdá, že váš hrdina má velikost mravence, nebo přes jeho záda nevidíte vůbec nic, můžete si upravit vzdálenost kamery otáčením kolečka myši.

Boj

Aby mohl váš hrdina bojovat, je nezbytné, aby tasil svou zbraň. To provedete stisknutím klávesy H. Pokud chcete použít druhou zbraň, neváhejte si je prohodit klávesou Q. Dejte ale pozor. Ne všichni obyvatelé jsou rádi, když kolem nich běháte se zbraní v ruce. Mohli byste je zranit. Pokud chcete zbraň opět schovat, znovu stiskněte H.

Útok

Aby hrdina mohl porazit vaše nepřátele, disponuje dvěmi typy útoků. První typ je kombo útok, druhý je silný útok.

Kombo útok

Kombo útok se skládá ze série 1, 2 nebo 3 útoků. Podle toho, kolikrát stisknete levé tlačítko myši, když máte tasenou zbraň, tolik útoků se vykoná. Ale dejte pozor. Pro správné vykonání celé série útoků musíte tlačítko stisknout ve správný čas. Pokud to nestihnete, série útoků se přeruší.

Silný útok

Hrdina má k dispozici silný útok. Pokud ho budete chtít provést, přidržte levé tlačítko myši a pak ho pusťte. Pokud jste ho drželi dost dlouho, hrdina provede silný útok a zničí vaše nepřátele. Nedržte ho ale příliš dlouho. Potom hrdina nevykoná nic.

Grafické rozhraní a informace o hrdinovi

Inventář

Hrdina u sebe může nosit až 8 drobných předmětů a 2 zbraně. Předměty v inventáři jsou umístěny do příslušných políček a zbraně jsou umístěny za panel s inventářem. Aktivní zbraň je zvětšena, aby bylo poznat, kterou tasíte v boji. Pokud budete chtít zahodit některý z předmětů, klikněte na něj v inventáři pravým tlačítkem a hrdina ho hned zahodí. Pokud chcete předmět sebrat ze země, kliknutím pravého tlačítka myši ho zase seberete. Sebrání zbraně ze země je stejné. Pro odhození aktivní zbraně stiskněte klávesu R.

Diář

Do diáře si váš hrdina zaznamenává všechny úkoly a zajímavé informace, které získá, aby na ně později nezapomněl. Pokud chcete zobrazit diář s úkoly, stiskněte klávesu J nebo klikněte pravým tlačítkem na modrou záložku v dolním menu.

Měřič oleje

Jelikož je hrdina robotický, jeho tělo je plné ozubených kol, pístů a motorů. Bez oleje se všechny tyto součástky zadřou a hrdina utrpí vážné neopravitelné škody na vnitřních mechanismech. Nenechte svého hrdinu dosáhnout takového stupně poškození, že by z něj všechen olej vytekl.

Měřič stavu baterie

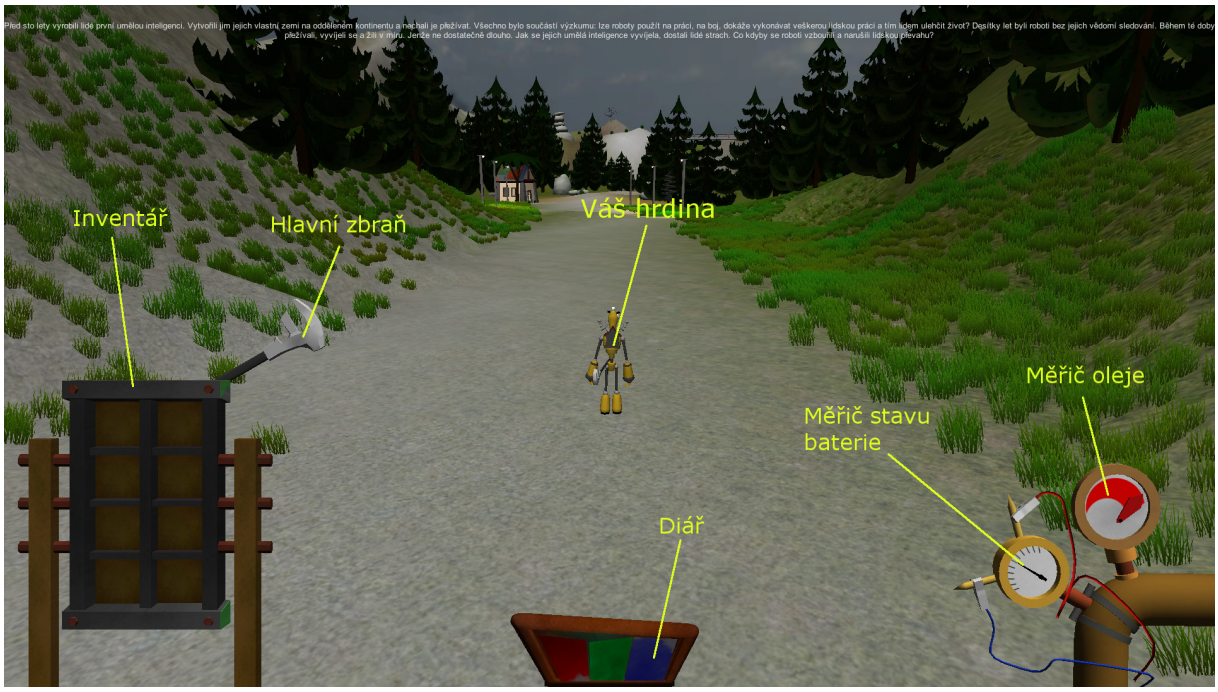
Hrdinovo tělo bez energie prostě pracovat nemůže. Bez energie se elektromotory nepohnou a se stojícími elektromotory se nepohne hrdina. K tomu všemu veškerá činnost využívá energii. Dávejte pozor na stav energie. Čím je vykonávaná činnost náročnější, tím rychleji energie ubývá. Když vám energie dochází, doplňte si jí včas pomocí dynama.

Dynamo

Bez energie to prostě nejde. Neuděláte nic. Proto si jí můžete dynamem dobít. Dynamo si zobrazíte stisknutím klávesy F a stejnou klávesou ho zase schováte. Pokud chcete zatočit klikou dynama, klikejte na klávesu E jako o život. Čím rychleji budete klikat, tím rychleji se vám energie zase vrátí.

Vylepšení

Hrdina je přece jen mechanický. To s sebou přináší řadu výhod. Například to, že když jsou vaše ruce příliš slabé, nebo nohy příliš pomalé, proč je nevyměnit za nějaké lepší? Pokud naleznete lepší komponenty, klikněte na ně pravým tlačítkem myši a hrdina si je ihned vymění.


Před sto lety vyrobili lidé první umělou inteligenci. Vytvořili jim jejich vlastní zemi na oddáleném kontinentu a nechali je přežívat. Všechno bylo součástí výzkumu: lze roboty použít na práci, na boj, dokáže vykonávat veškerou lidskou práci a tím lidem ulehčit život? Desítky let byli roboti bez jejich vědomí sledování. Během té doby přežívali, vyvíjeli se a žili v míru. Jenže ne dostatečně dlouho. Jak se jejich umělá inteligence vyvíjela, dostali lidé strach. Co kdyby se roboti vzbouřili a narušili lidskou převahu?
Inventář
Hlavní zbraň
Váš hrdina
Měřič oleje
Měřič stavu baterie
Diář


Otevřený diář
První vesnice!
Doraž do vesnice. Leží kousek za ohybem cesty.


Hrdina našel nové lepší ruce, a hned je vyměnil za staré

Okolní svět

Okolní svět je plný robotů a dalších bytostí, se kterými můžete určitým způsobem komunikovat.

Postavy

Svět je plný dalších inteligentních robotů. Pokud si s nimi chcete promluvit, klikněte na ně pravým tlačítkem, jistě vám budou mít co říct. Někteří vám možná zadají úkol nebo poví nějaké novinky nebo zajímavé informace.

Nepřátelé

Dejte si ale pozor, ne všichni vás přivítají pozdravem. Někteří se do vás pustí a pokusí se vašeho hrdinu demontovat na náhradní díly. Takovýmto osobám se vyhněte, nebo použijte nějaké trvalejší řešení. Třeba jim pomuchlejte plechy hasákem. Fantazii se meze nekladou.

Ostatní

Po světě se nachází spousta objektů a každý na vás bude reagovat jinak. Jděte do světa a prozkoumávejte.





Zde je ještě jedna malá rada na závěr:

Pokud něco vypadá jako nášlapná mina, chová se to jako nášlapná mina a pod nohami vám to vybuchuje jako nášlapná mina, tak jste pravděpodobně rozmetáni po nedalekém okolí.