Light Your Way

Manuál pro uživatele

9. ledna 2016

1 Hlavní nabídka

V hlavní nabídce jsou tři položky:

- New game

  Vytvoří novou hru s hráčem na začátku příběhu.

- Load

  Načtení dříve uložené hry. Hráč tak může pokračovad od dříve dosažené pozice, kterou si uložil.

- Exit

  Ukončí hru.

Při vstupu do hlavní nabídky v průběhu hry jsou zde navíc dvě možnosti :

- Continue

  Návrat do hry.

- Save

  Uložení hry do jedné ze čtyř pozic. Tyto uložené pozice je pak možné načítat z možnosti Load.

2 Pohyb

Fuffim lze pohybovat klikáním myši. Při kliku myší se bude Fuffy pohybovat na danou pozici, pokud do ní existuje cesta. V případě překážek je sám obejde. Ovládání robotické světlušky je stejné jako pro Fuffiho.

3 Kamera

Postava hráče se vždy nachází ve středu obrazovky. Pro lepší orientaci v okolí je ale možné kamerou otáčet, to lze provést dvěma způsoby :

- Klávesnicí

  Klávesami šipek vlevo a vpravo lze kamera otočit do příslušného směru.

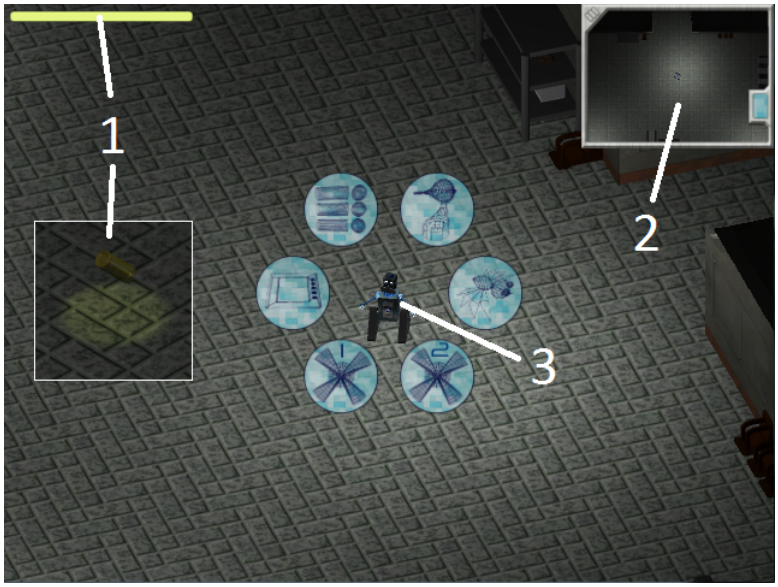
- Myší

  Při podržení pravého tlačítka myši se pak kamera otáčí ve směru pohybu myši a to doprava či doleva.

4 Interakce s objeky

Fuffi bude muset v průběhu celé hry interahovat s objekty, především s různými druhy světýlek, tlačítky, výtahy, teleporty. Interagovat může obučejným kluknutím na daný objekt levým tlačítkem myši, což spustí událost příslušnou objektu. Skoro na všechny druhy interakci bude potřeba využít část energie.

5 Úvod do hry - GUI



Obrázek 1: Grafické rozhraní hry.

1. Energie

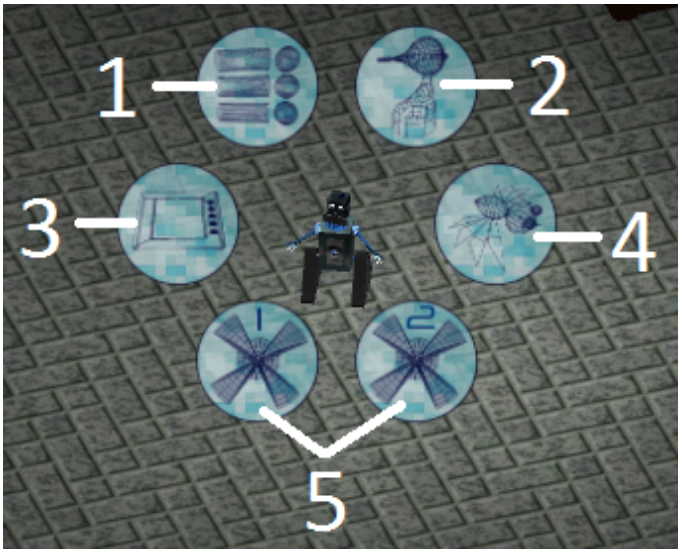
   Indikátor zbývajícího množství energie hráče. Žlutá část indikuje energii. Přesné množství je navíc možné přečíst z inventáře.

2. Minimapa

   Rychlá orienta v prostředí. Kliknutí na mapu ji lze zvětšit pro lepší orientaci a popřípadě i rozhled po okolí. Na mapě jsou navíc znázorněny pomocné ukazatele jako například zamčené a odemčené dveře.

3. Hráč

   Postava Fuffiho. Kliknutím na něj lze vyvolat herní menu popsané níže.



Obrázek 2: Ukázka herního menu.

5.1 Herní menu

Zde jsou další možné akce, které může hrdina provádět.

1. Hlavní menu

   Vstoupí do hlavní nabídky hry.

2. Věžička

   Stavba věžičky pro boj s nepřáteli. Více pak v sekci 10.1.

3. Inventář

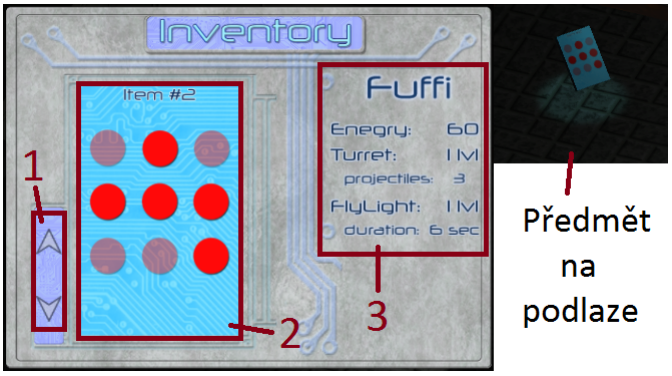
   Vyvolání inventáře 6.

4. Robotická světluška

   Vytvoří robotickou světlušku 7. Pokud zrovna neleží někde na zemi.

5. Teleport Teleport, první a druhá část 8.

6 Inventář



Obrázek 3: Ukázka inventáře a předmětu na zemi.

1. Procházení inventářem

   Šipky pro posun v inventáři na další či předchozí předmět.

2. Nalezené předměty

   Předměty slouží jako nápovědy pro hádanky. Bez nihž se některé téměř nedají vyřešit.

3. Informace o Fuffim

   Zde se nachází konkrétní informace o Fuffim, jakožto počet energie, kterou má u sebe. Vylepšení pro světlušku a věžičky stejně jako jejich statistiky. V průběhu hry je možné získat tato vylepšení, ty pak prodlužují čas letu robotické světlušky, nebo počet střel pro věžičky.

7 Robotická světluška

Nejlepší přítel Fuffiho je světluška. Může napomáhat v mnoha zákeřných situacích a pomoci tak Fuffimu dostat se dále v cestě za opravením generátoru.

Světluška po vytvoření žije pouze po určitou dobu, během ní ale může vykonávat stejné funkce jako Fuffi s tou výhodou, že jí nevadí tma. Je tedy možné za její pomoci rozsvěcet těžko dostupná světýlka, nebo naopak povypínat již světla nepotřebná. Pro tyto funkce dostane světluška při vyvolání část Fuffiho energie.

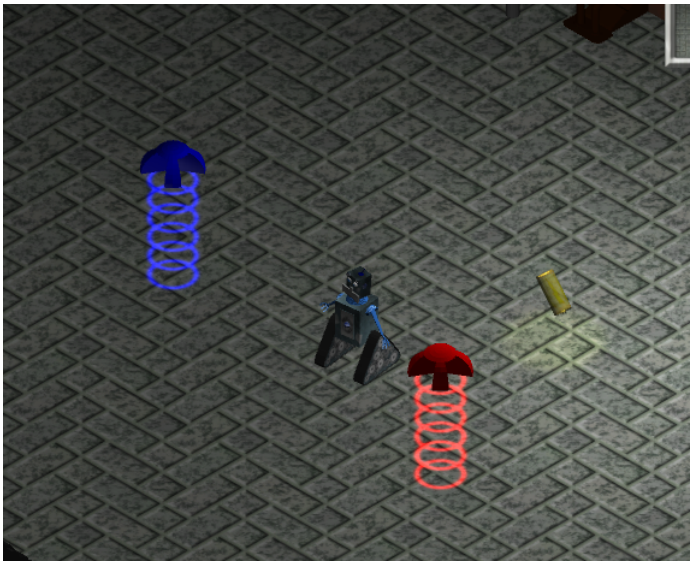
Pokud se ale světluška nestihne vrátit k Fuffimu po uplynutí jejího času, spadne na zem a zanechá po sobě energii, kterou měla u sebe. Tato energie lze opět sebrat z daného místa.



Obrázek 4: Světluška za letu.

8 Teleport

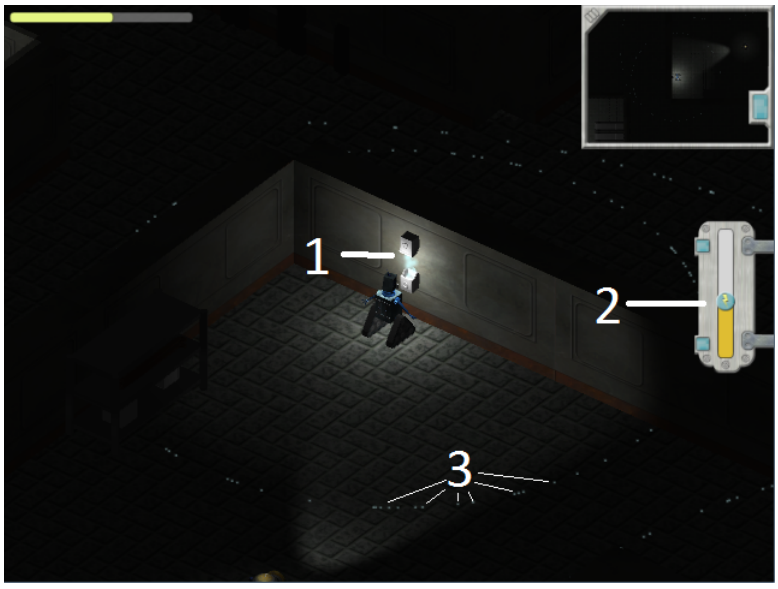
Teleport se skládá ze dvou částí (1 = modrá, 2 = červená), po jejihž postavení se Fuffi může libovolně přesouvat z pozice první části na pozici druhé a naopak. Při přestavbě jedné z částí teleportu zůstane na původní pozici energie po dekonstrukci. Je však možné část teleportu rozebrat i bez nutnosti přestavby, stačí opět akorát kliknout na teleport a zvolit tlačítko s X.



Obrázek 5: Teleporty.

9 Světla

Hráč se musí nacházet většinu času hry ve světle, proto je nutné rozsvěcet si na cestu světýlka. Základní světla na stěnách 6 se ovládají pomocí tahacího tlačítka, pro jehož vyvolání stačí kliknout na světlo z blízké vzdálenosti, popřípadě Fuffi sám po kliknutí ke světlu dostatečně blízko dojde. Pozice tlačítka pak udává množství energie přidané do světla a tedy i jeho intenzitu a vzdálenost dosvitu.



Obrázek 6: Ukázka ovládání světla na zdi.

1. Světlo.
2. Indikátor použité energie.
3. Rozsah světla.

Dalším druhem světla je kuželové světlo 7. Narozdíl od světel na stěnách svítí převážně jedním směrem a v minimálním okolí kolem pozice světla. Směr této svítilny se ale dá ovládat jejím otáčením. To je možné za pomoci pohybu tlačítka, které se objeví po klinutí na svítilnu.



Obrázek 7: Ukázka kuželového světla.

10 Boj

Pro možný boj s nepřáteli má Fuffi jen omezené prostředky, těmi je právě již zmíněná energie. Fuffi si za energii může vytvořit věžičku, která střílí do nepřátel popblíž ní. Další možnou strategií pro boj je využití teleportů společně s nástrahami prostředí, jakož je například laser. Někteří méně inteligentní nepřátelé se totiž laseru nevyhýbají a při průchodu jsou jím zinčeni.

10.1 Stavba věžičky

Možnost postavit věžičku si hráč může kdykoli vybrat z herního menu, pokud pak bude mít i dostatek energie muže si zvolit pozici kam chce věž postavit. Určení pozice věžičky lze tažením myši nabídlé pozice. Pokud je věžička červeně zabarvena, na danou pozici nelze stavět, naopak u zeleně zbarvené je vše v pořádku. Stavbu pak lze potvrdit nebo zamítnout příslušnými tlačítky pod obrázkem stavěné věžičky.

Počet věží, které hráč může postavit je omezen pouze množstvím energie kterou má hráč k dispozici. Věžičky jsou navíc inteligentní a střílejí jen nutné množství střel na to, aby zničili nepřítele. Pokud Věžička nevystřílí všechny své střely, je možné ji následně rozložit a část této energie získat zpět.



Obrázek 8: Stavba a ukázka věžiček.