

Felhasználói dokumentáció

Menü kezelése:

Játék indításakor a főmenü jelenik meg, a kilépés gomb megnyomásával lehet kilépni, az új játék gomb megnyomásával lehet pályát választani: A megjelenő menü számozott gombjainak megnyomásával nyitható meg egy-egy pálya. A nyíl gombbal bal alul, vissza lehet tréni a főmenübe.

A pálya kiválasztásakor megjelenik a játéktér, ezen a képernyőn a menü gomb megnyomásával megjelenik egy menü, mely főmenü gombja a főmenübe irányít, folytat gombja megnyomásával térhet vissza a játékba, kilépés gombjával pedig kilépni lehet.

A játék:

Ha megnyitott egy pályát, egy 5*5, többnyire szürke négyzetekből álló játékkeret, illetve ettől jobbra, egy 5 elemű eszköztárat lát. A játéktéren többféle blokk is van: A szürke üres négyzet, az üres cella, az ugyanilyen területen elhelyezett sötétszürke négyzet, benne x-alakkal, a célpont, a sötétszürke nem középpontosan szimmetrikus alakzat pedig a start cella. Ezen kívül a sárga szegélyű nagy X-szel jelzett cella az akadály, illetve az eszköztár kék eleme a tükör, zöld pedig a féligáteresztő tükör. Feladata, hogy ezene utóbbi két fajta elemeket helyezze le a pálya üres celláinak helyére úgy, hogy ezen tükrök úgy törjék meg, a start cellából a rajta fekete nyíllal jelzett irányba, majd közlekedő lézert, hogy az minden célpont cellát eltaláljon.

Ha rákattint az eszköztár egy elemére, zöld keret jelenik meg, mely azt jelzi, hogy az elem ki van jelölve. Ha ezek után egy a játéktéren lévő üres cellára kattint, a kijelölt tükör az üres cella helyére kerül és eltűnik az eszköztárból. A kijelölt elemre való újbóli kattintás megszünteti a kijelölést, az eszköztár más elemének kijelölése, szintén megszünteti az előző kijelölést. Két lerakott tükröt/féligáteresztő tükör meg lehet cserélni, ehhez sorban a két cserélendő elemet kell kijelölni. A játéktéren kijelölt tükör/féligáteresztő-tükör nem cserélhető az eszköztárban lévő tükrökkel/f-tükrökkel. Az eszköztárba nem tehető vissza elem. Az eszköztár elemei nem cserélhetőek. A játéktérre lerakott elemek forgathatóak, ehhez ki kell jelölni a forgatni kívánt elemet, majd rákattintani a forgatás gombra. A gomb megnyomásával a kijelölés nemvész el.

A szimuláció gomb megnyomásával tekintheti meg, hogy hogyan halad a lézer az ön által összerakott, vagy nem összerakott optikai útvesztőben. A blokkok 3 módon léphetnek kapcsolatba a lézerrel: blokkolják annak tovább haladását, átengedik azt egyenesen, vagy megtörhetik: az akadály cella, célpont és start cellák blokkolják a lézert, az üres cella átengedi, a tükör 45 fokban megtöri azt, míg a féligáteresztő tükör meg is töri is át is engedi azt. Egy üres cellán áthaladt lézer keresztezheti annak útját, a lézert már megtört tükör a másik oldalán is meg tud törni egy lézert, a féligáteresztő tükör pedig szintén fogadhat két lézert is. Ha a lézer elért egy célpont cellát, abban a fehér x alakzat kékre vált. Ha az összes célpont cella el lett találva, megjelenik egy győzelem ablak, mely főmenü gombja a főmenübe irányít, kilépés gombja pedig kilépésre használatos. A vereség ablak ugyanezen gombokat tartalmazza, csupán megjelenésében más.