

Matej Petráš

# Tron

Semestrálny projekt

# Manuál hry

Základom hry je zbieranie objektov na hracej ploche. Hneď po objavení sa je nutné sa vyhýbať vlastnej stope, ktorú po sebe hráč zachováva a následne musí zbierať hviezdčky. Po nazbieraní istého počtu hviezd je hráč víťazom.

Na začiatku je úvodné menu, kde si hráč môže hru spustiť. Následne sa objaví na hracej ploche a môže sa pokúsiť vyhrať úroveň. Základom je nenaraziť do vlastnej stopy alebo nevypadnúť z hracej plochy. V takom prípade hráč prehrá hru.

Po ukončení hry (či už prehrou alebo výhrou) je hráč notifikovaný a následne môže spustiť hru znovu.

## Ovládanie

Posun po ploche je automatický, hráč sa len musí vyhýbať šípkami. V úvodnom menu je možné hru zapnúť pomocou "S" a vypnúť pomocou "Q".

Dá sa ovládať aj pohľad kamery pomocou kláves.

Y/U - zníženie/zvýšenie x pozície kamery

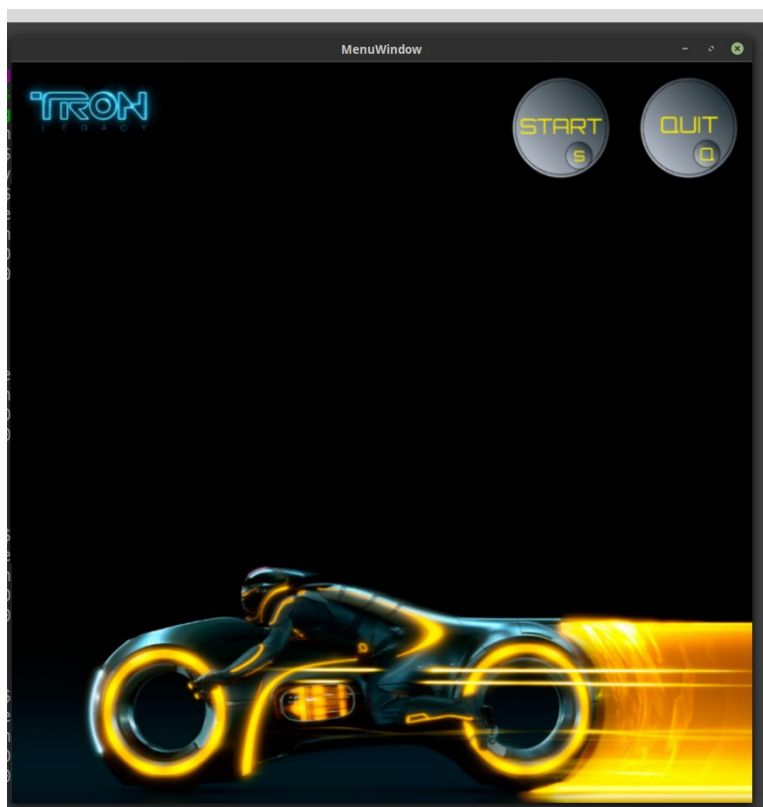
H/J - zníženie/zvýšenie y pozície kamery

N/M - zníženie/zvýšenie z pozície kamery

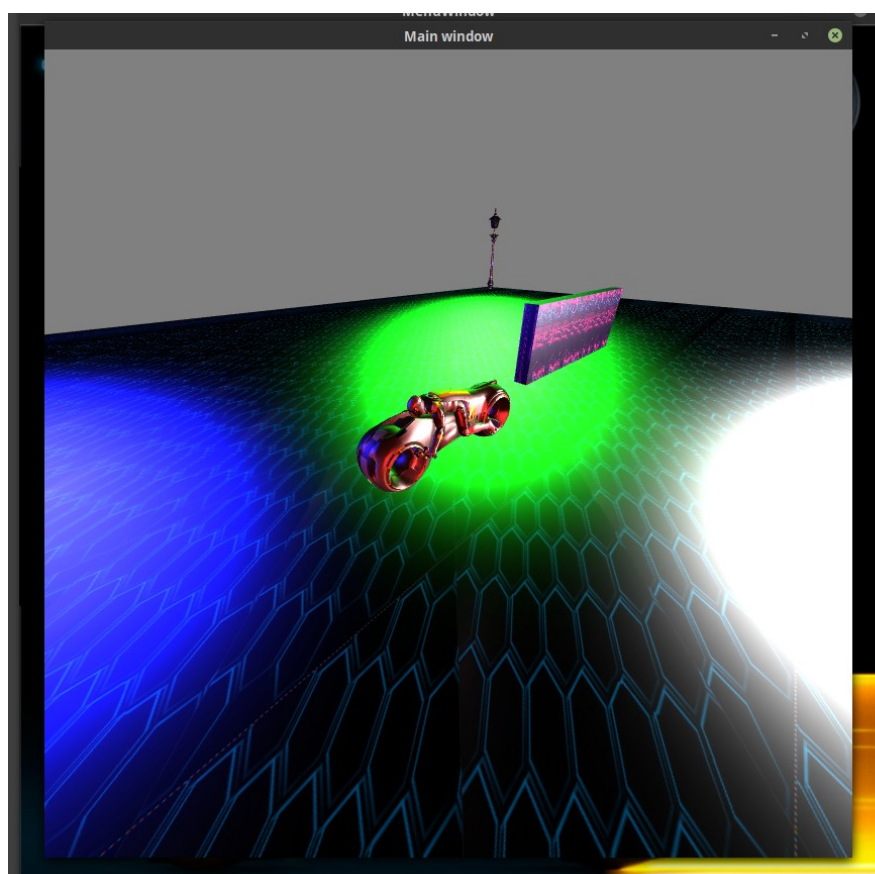
Klávesy sa nachádzajú pod sebou na klávesnici, preto je ich zapamätanie intuitívne.

# Zábery z hry

Úvodné menu



Po zapnutí hry (kamerou bolo manipulované)



Po prehre

