



FIT

Semestrální práce z předmětu BI-ARD:

Keep Talking And Nobody Explodes

(hopefully)

Ondřej Šlejtr

15.5.2016

Uživatelský manuál

Obsah

Představení.....	3
Pravidla hry.....	3
Moduly	4
Striky.....	4
Specifikace bomby.....	4
Seznámení s přípravkem Arduino	5
Vytvoření nové hry	6
Nastavení počtu modulů	6
Nastavení časového limitu	6
Ovládání bomby a modulů	6
Manuál ke zneškodnění.....	8
Dráty	8
Simon Says.....	9
Klávesy.....	9
Další reference.....	11

Představení

Vítejte u manuálu ke hře Keep Talking And Nobody Explodes. Před vysvětlením základních principů hry bychom Vás - jakožto budoucího extra na zneškodňování bomb - chtěli upozornit, že ačkoliv může označení "hra" na první pohled zavánět vesele stráveným večerem s přáteli a sklenkou vína nad nudnou stolní hrou, není tomu tak v případě hry naší.

Lekce, kterými si projdete v příštích několika minutách budou zcela zásadní pro přežití Vaše, Vašich přátel, Vašich domácích mazlíčků a pravděpodobně i většiny Vašich sousedů (a ne, není podstatné, že byste to většině z nich v hloubi duše přáli).

Tolik k úvodnímu varování.

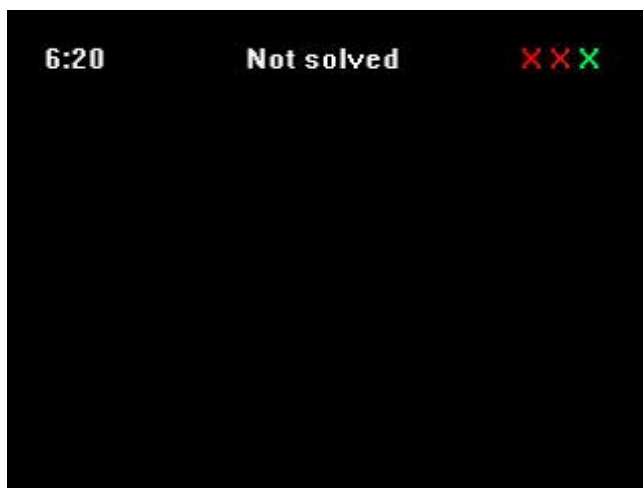
Pravidla hry

Hra se nejlépe hraje ve dvou či více lidech. Existuje možnost si vyzkoušet zkušební běh pro jednoho hráče, ale přicházíte tak o klíčový prvek celé zkušenosti - tj. o snahu se zkoordinovat s někým, komu musíte pod tlakem časového limitu sdělit nutné informace.

Cílem hry je zneškodnit před bombu položenou přes Vás nebo vašeho partnera před vypršením časového limitu, případně před využitím všechno tzv. striků - tedy možností udělat při zneškodňování bomby chybu.

Ten z vás, který přímo manipuluje z bombou by měl po dočtení úvodních představujících kapitol tento manuál odložit a předat ho svému kolegovi, který použije sekci obsaženou na konci k tomu, aby komunikoval správné řešení zneškodnění bomby. Aby toto správné řešení mohl předat, musí mu ale prvně zneškodňující předat několik klíčových informací o bombě, kterou má před sebou - a to vše pod tlakem tikající rozbušky.

Z tohoto důvodu je vhodné, aby mezi vámi vznikla vizuální bariéra a zneškodňující s manuálem tak neměl možnost sledovat a případně korigovat chyby v komunikaci nebo sledování svého partnera.



Základní vzhled libovolného modulu. K vidění je časovač, informace o stavu modulu (vyřešený/nevyřešený) a počet využitých striků.

Moduly

K zneškodnění bomby budete muset postupně vyřešit všechny její moduly. Pořadí, které si vyberete k jejich rozlousknutí je zcela na vás. Více detailů k jednotlivým modulům a jejich fungování naleznete na konci manuálu.

Každý module na vrchu zobrazuje, zda-li byl již vyřešen.

Striky

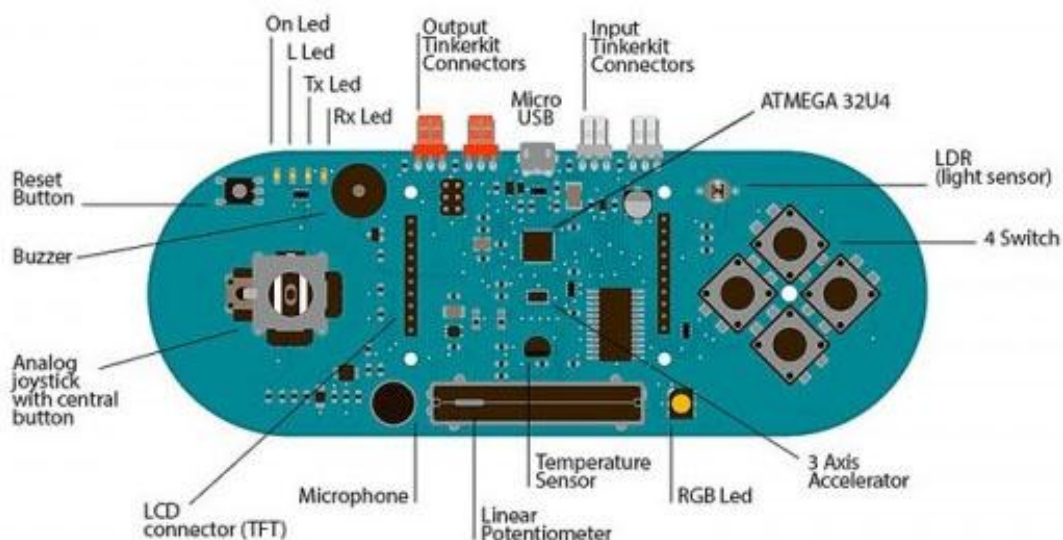
Každá bomba vám umožní provést maximálně tři chyby indikované křížky v pravém horním rohu obrazovky. Po třetí chybě, kdy se všechny křížky zobrazí červeně povede další chyba k výbuchu bomby. **BOOM!**

Specifikace bomby

Bomby mají taktéž své specifické náležitosti - pro potřeby základní verze hry má každá svoje sériové číslo, které je často zásadní pro rozřešení některých modulů. Toto sériové číslo naleznete na speciální obrazovce, stejně jako moduly.

Seznámení s přípravkem Arduino

Bomba je pro potřeby hry realizována programem nainstalovaným na desku Arduino Esplora s funkčním TFT displejem. Pro více informací o tomto přípravku, jeho instalaci a ovládání lze dohledat na [oficiálních stránkách uskupení Arduino](#).



Pokud byla hra na přípravek již nainstalována, stačí ho pouze připojit k počítači USB kabelem a je možno hrát. V případě, že je program ještě na Esploru třeba nainstalovat, doporučujeme postupovat dle [návodu pro instalaci zde](#).

Pro potřeby ovládání hry Keep Talking And Nobody Explodes budou klíčové čtyři prvky:

1. Čtyři switche (tlačítka) v pravé části desky (nahoru, dolů, doprava, doleva)
2. Joystick v levé části desky s možností stisku tlačítka joysticku
3. Pochopitelně displej
4. Potenciometr umístěný pod displejem

V případě, že během hraní hry narazíte na technický problém je možno desku uvést do defaultního stavu (tj. těsně po nainstalování programu, který v paměti programu zůstává) stiskem tlačítka RESET v levém horním rohu přípravku.

Vytvoření nové hry

Po prvotním spuštění Arduina budete uvítání krátkou titulní obrazovkou.

Následně budete rovnou posunuti do menu pro vytvoření nové hry. V tomto menu si můžete nastavit, do jak obtížné hry se chcete pustit. Po zvolení požadované obtížnosti můžete samotnou hru spustit stisknutím tlačítka nahoru (UP).

Nastavení počtu modulů

Minimální povolený počet modulů je tři, maximální pak 10. Výběr proveďte pomocí joysticku pohybem nahoru nebo dolů.

Nastavení časového limitu

Časový limit se pohybuje v mezích 5 až 9 minut, postupně po desítkách vteřin. Nastavení probíhá pomocí potenciometru umístěného pod displejem.



Ovládání bomby a modulů

Každý modul má svou vlastní obrazovku. Pro pohyb mezi těmito obrazovkami slouží tlačítka vlevo (LEFT) a vpravo (RIGHT). Pro zjednodušení orientace můžete v pravém dolním rohu vidět vaši pozici v celkovém pořadí modulů.

Pokud kdykoliv budete chtít ukončit současnou hru, stiskem tlačítka nahoru (UP) se vrátíte do menu tvorby nové hry.

Ovládání samotných modulů závisí na konkrétním typu. Obecně řečeno máte označen jeden prvek na obrazovce zvýrazněný bílým ohraničením a z něj se můžete posouvat na další prvky pohybem joystickem.

V případě, že jste již označili správný prvek jeho volbu potvrdíte stiskem tlačítka joysticku.

Manuál ke zneškodnění

Dráty

Ovládání tohoto modulu probíhá pohybem joysticku nahoru a dolů, případně jeho stiskem.

- Modul obsahuje 3 až 6 drátů.
- Jejich číslování začíná zeshora.
- Pro zneškodnění modulu musíte přestříhnout **právě jeden** drát.

3 dráty:

If there are no red wires, cut the second wire.

Otherwise, if the last wire is white, cut the last wire.

Otherwise, if there is more than one blue wire, cut the last blue wire.

Otherwise, cut the last wire.

4 dráty:

If there is more than one red wire and the last digit of the serial number is odd, cut the last red wire.

Otherwise, if the last wire is yellow and there are no red wires, cut the first wire.

Otherwise, if there is exactly one blue wire, cut the first wire.

Otherwise, if there is more than one yellow wire, cut the last wire.

Otherwise, cut the second wire.

5 drátů:

If the last wire is green and the last digit of the serial number is odd, cut the fourth wire.

Otherwise, if there is exactly one red wire and there is more than one yellow wire, cut the first wire.

Otherwise, if there are no green wires, cut the second wire.

Otherwise, cut the first wire.

6 drátů:

If there are no yellow wires and the last digit of the serial number is odd, cut the third wire.

Otherwise, if there is exactly one yellow wire and there is more than one blue wire, cut the fourth wire.

Otherwise, if there are no red wires, cut the last wire.

Otherwise, cut the fourth wire.

Simon Says

Ovládání tohoto modulu probíhá pohybem joysticku nahoru a dolů, případně jeho stiskem.

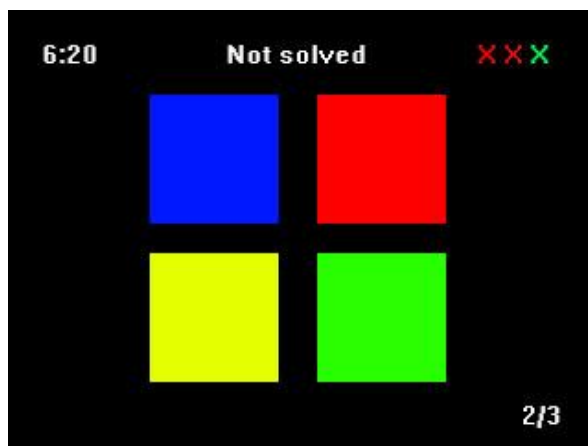
- Jeden ze čtyř barevných čtverců zabliká.
- Pomocí tabulky přiložené níže musíte vybrat čtverec s odpovídající barvou a potvrdit volbu.
- Při správném výběru zabliká původní čtverec, následovaným jedním dalším. Zopakujte výběr původního tlačítka

Pokud sériové číslo **obsahuje** samohlásku:

		Červené bliknutí	Modré bliknutí	Zelené bliknutí	Žluté bliknutí
Zmáčkněte:	0 striků	Modrou	Červenou	Žlutou	Zelenou
	1 strike	Žlutou	Zelenou	Modrou	Červenou
	2 striky	Zelenou	Červenou	Žlutou	Modrou

Pokud sériové číslo **neobsahuje** samohlásku:

		Červené bliknutí	Modré bliknutí	Zelené bliknutí	Žluté bliknutí
Zmáčkněte:	0 striků	Modrou	Žlutou	Zelenou	Červenou
	1 strike	Červenou	Modrou	Žlutou	Zelenou
	2 striky	Žlutou	Zelenou	Modrou	Červenou



Klávesy

Ovládání tohoto modulu probíhá pohybem joysticku všemi směry a jeho případným stiskem.

- Právě jeden **ze sloupců** níže obsahuje všechny čtyři zobrazené symboly.
- Vaším cílem je stisknout je ve správném pořadí - tj. sešora dolů.

!	/	X	%	—	^
"	:	&	7	~	&
#	H	+	—	h	G
<	\$	^	#	\$	/
	>	—	+	>	.
m	=	%	:	&	0
*	?	Q	A	9	=
P	d	~	<	E	~

Další reference

[Webová prezentace plné verze hry](#)

[Manuál k plné verzi hry](#)

[Hra ke koupi na Steamu](#)