Uživatelská dokumentace

Vytvořeno: 16.9.2019

Verze: 02

Poslední změna: 20.9.2019

Tato dokumnatce slouží k orientaci v zatím nepojmenované hře (dále Hra). Hra je skákací a můžete v ní ovládat více různých postav. Dále také obsahuje editor map, ve kterém může hráč vytvořit v podstatě libovolnou situaci.

Hru, vzhledem k tomu, že zatím není zcela hotová, spouštím většinou z vývojového prostředí Visual Studio (tlačítko „Spustit“ nebo klávesa f5). Já sám k tomu využívám Visual Studio Community 2017, přesněji verzi 15.9.11. Mnou ozkoušený operační systém je Windows 7(64-bit), o jiných Windows si nejsem jistý. Jiné operační systémy než Windows program nepodporuje určitě. Mnou ozkoušený počítač má 4 jádra, všechny o frekvenci 2.67 GHz. Ozkoušené rozložení uživatelského rozhraní mám při rozlišení 1366x768.

Hra obsahuje jedno hlavní menu, ve kterém může uživatel spustit novou hru, načíst hru, vytvářet novou hru, zobrazit nápovědu ke hře nebo zvolit hru ukončit. Dále je zde tlačítko pro nastavení, zatím však není udělané prostředí nastavení, proto je znemožněno na tlačítko klikat. Možnost načtení je uživateli dostupná, jen pokud už alespoň jednou hru uložil.

Během samotné hry se člověk pohybuje pomocí šipek, používá mezerník na využití schopnosti postavy a klávesy A a S na přepínání mezi postavami. Dále může využít klávesy Escape na přechod do herního menu a klávesu R na restart hry. Hra je již teď koncipována tak, aby si hráč mohl tyto klávesy nastavit v nastavení, až bude hotové.

V herním menu může hráč hru uložit nebo načíst, pokračovat v rozehrané hře nebo hru ukočit. Na rozdíl od hlavního menu je zde tlačítko na načtení hry dostupné vždy.

V nápovědě jsou zobrazeny obrázky z jednotlivých prostředí a popsány tipy, jak co ovládat a poznat. Pokud nerozumíte ovládání hry, pak se doporučuji podívat tam.

Editor je nejspíše nejméně intuitivní část Hry. Má tlačítko na přepínání mezi vytvářeným „podložím“ – zatím pouze zeď(W) nebo nic(N). Položí pokládáte pomocí kliknutí nebo klávesy shift. Dále má tlačítka na pokládání živých objektů – nepřítel(P), skákající hráč(J) a střílející hráč(K). Poslední tlačítko je tlačítko „Save“ pomocí kterého lze vytvořenou situaci uložit. Po vložení hráče nebo nepřítele ho můžete myší chytit a posunout kam chcete. Další ovládácí klávesou je klávesa Escape pro odchod z editoru (pozor, neukládá). Je rozpracovaný systém kláves šipek pro pohyb na herní ploše, ale zatím nefunguje příliš dobře. V editoru musíte položit alespoň jednoho hráče, jinak při se při spuštění situace hra vypne.

Jak jsem již zmínil, tak hráč má možnost ovládat dva typy hráčů – skákajícího, který pomocí klávesy mezerník vyskočí, a střílejícího (původně házejícího nože), který po stisku klávesy mezerník vystřelí. Jediný zatím dostupný typ nepřítele je pasivní nepřítel, který se nehýbe ani neútočí.