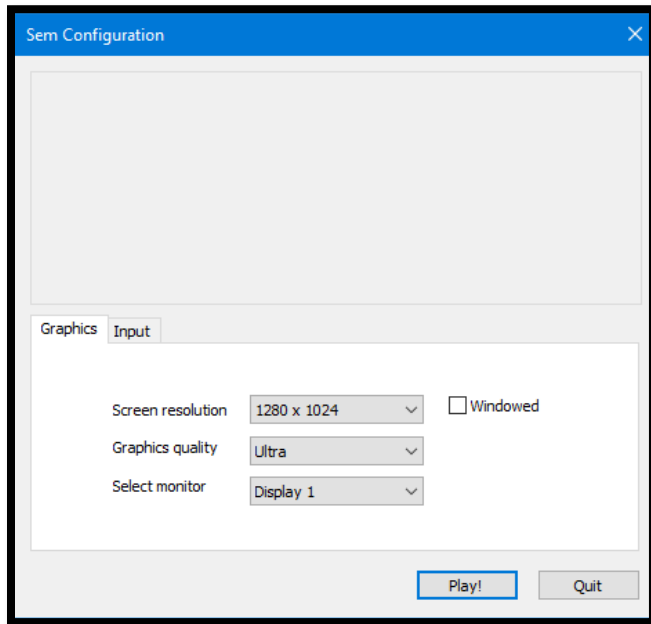


Vartotojo vadovas

Pirmiausiai, vartotojui, įjungus žaidimą, iškyla Unity variklio numatytas konfigūracijos meniu, kuriame galima pasirinkti žaidimo rezoliuciją, bei grafikos kokybę. Pasirinkus norimus nustatymus, spausti Play mygtuką.



pav. 1 Žaidimo nustatymų konfigūracijos meniu

Žaidimas prasideda nuo pagrindinio meniu. Jame galima pradėti žaidimą (New Game), tęsti žaidimą (Continue), įkelti žaidimą nuo paskutinio išsaugoto momento (Load Game) arba išeiti ir uždaryti programą (Quit):



pav. 2 Pagrindinis meniu

Pradėjus žaidimą matomas toks vaizdas: Viršutiniame dešiniajame kampe matomas žaidėjo “Score” – tai yra surinktų obuolių kiekis. “Keys” – turimų raktų kiekis.



pav. 3 Žaidimo langas

Viršutiniame kairiajame kampe matomos žaidėjo gyvybės.



Žaidėjas gyvybę prarandą atsitrenkęs į spąstus arba jeigu jį paliečia priešas.



pav. 5 Spąstai



pav. 4 Priešas

Priešus galima įveikti užšokant jiems ant galvos, tuo tarpu spąstai yra nesunaikinami ir reikėtų jų vengti.

Gyvybę galima atgauti suradus stebuklingus sveikatos eliksyrus:



pav. 6 Eliksysras pridedantis žaidėjus vieną gyvybę

Žaidėjo valdymas ir kiti žaidimo mygtukai:

Žaidėjas valdomas keliais pagrindiniais klaviatūros mygtukais –

„W“ – Žaidėjas eina pirmyn.

„A“ – Žaidėjas eina kairėn.

„S“ – Žaidėjas eina atgal.

„D“ – Žaidėjas eina dešinėn.

„Space“ – Žaidėjas pašoka į orą.

Kiti mygtukai –

„E“ – Interakcijos mygtukas. Jis spaudžiamas kai norima pašnekėti su kitu veikėju, ar pasinaudoti tam tikrais daiktais (pvz, raktas ar teleportas)

„P“ – Žaidimas išsaugomas.

„L“ – Žaidimas įkeliamas.

„Tab“ – Laikant įspaudus šį mygtuką, žaidimas parodo esamą iššūkį, kurį žaidėjas turi įvykdyti tam, kad pasiektų kitą iššūkį ir taip vykdytų žaidimo progresą.



„Esc“ – Žaidimas sustabdomas ir iškviečiamas pauzės meniu.



Pauzės meniu mygtukai: Tęsti žaidimą (Continue), pradėti žaidimą iš naujo (Restart), išsaugoti žaidimą (Save), įkelti žaidimą nuo paskutinio išsaugoto momento (Load), grįžti į pagrindinį meniu (Main Menu).