

Uživatelská dokumentace

Ovládání hry - jako ovládací prvky používám tz. "Alerty", blikající rámečky, které v sobě obsahují nějakou klávesu - šipky, backspace, enter, a malé písmena (velké se nehodí, kvůli nutnosti zmáčknutí klávesy shift). Tyto klávesy jsou akční, tedy po stisku dané klávesy se provede nějaká akce (např. v hlavním menu, po stisknutí enteru se přesune hra do dané lokace). V lokaci se z levého monstra dá dostat zpět do hlavního menu po stisknutí backspace, a po stisku 'e' na nevyhraném monstru se přepne do hry.

Jediné místo, kde nejsou tyto alerty (kvůli rychlosti jsem použil nižší úroveň ovládání) je "bad-hra", tedy hra s "bad" (červenými) monstry, a ta se ovládá pomocí kláves WASD.

Vysvětlivky her:

"good" hra (zelené, dobré monstra) - tři panely nahoře jsou nějaké stavy, ve kterých se určité bity hýbají jedním směrem (čím těžší, větší monstrum, tím více bitů se hýbe). Takto vytvářejí určitou posloupnost rámečků, a uživatel má vybrat, který rámeček zapadá do řady, označeny jsou ABCD a klávesami 'a', 'b', 'c' a 'd' se vybírá rámeček, který uživatel zvolil.

"bad" hra (červené, zlé monstra) - TRON s vlastními průjezdy. Uživatel musí donutit protivníka narazit do jeho čáry. Když se tak stane, uživatel vyhraje, když uživatel narazí do čáry protivníka, prohrává.

Poté, co uživatel vyhraje nad všemi monstry v lokaci, změní se status lokace na vyhraná a tento rozdíl je zaznamenán a lze vidět z hlavního menu.