Руководство пользователя

***The Island VR*** – это игра про выживание на тропическом острове. Игроку предстоит обеспечивать свое благосостояние путем добычи еды и искать способ спастись с этого острова.

* 1. Управление игроком

Игра разработана для платформы VR, однако в нее можно играть и с помощью клавиатуры и мыши – в этом случае управление мышью будет симулировать интерактивные взаимодействия руки из виртуальной реальности.

Для перемещения игрока вперед, назад, влево, вправо используются всюду известные назначения клавиш W, S, A, D соответственно.

Для симуляции интерактивных взаимодействий из VR используются две операции: захват объекта и перемещение руки (эта рука не отображается). Перемещение руки осуществляется путем нажатия, удержания ПКМ (правой кнопки мыши) и последующего перемещения впоследствии появившегося курсора мыши – он указывает на положение руки в экранном пространстве. Перемещение руки используется для захвата желаемого объекта. Пока не появится курсор мыши рука будет расположена по центру экрана. Для захвата и удержания объекта в незримой руке следует нажать и удерживать ЛКМ (левую кнопку мыши). Захваченный объект можно перемещать с помощью мыши.

* + 1. Свободная камера

Во время игрового процесса пользователь может переключиться с управления игрока на свободную камеру, нажав клавишу 0 (ноль). В таком состоянии появляется инструкция по управлению в верхнем левом углу экрана, можно также ускорить перемещение при удержании клавиши LShift (левый Shift). После деактивации свободной камеры (на ту же клавишу) управление возвращается игроку с того места, где была активирована камера. При активации свободной камеры сам игрок остается на месте и в окрестностях его головы появляется 2D-изображение – это сделано разработчиком, чтобы облегчить процесс принятия пищи. При активации свободной камеры VR-взаимодействия для клавиатуры и мыши остаются все также доступны.

* + 1. Принятие пищи

Для принятия пищи (например, ягоды, банана или половинки кокоса) необходимо сделать так, чтобы объект, представляющий пищу, коснулся зоны головы игрока. Проще всего это сделать либо при захваченном объекте переместить камеру максимально вверх и разместить объект по центру сверху в экранном пространстве, а затем отпустить объект и дождаться пока он упадет на голову, либо переместить объект на появившееся в результате активации свободной камеры 2D-изображение. Чтобы убедиться, был ли съеден объект, проверьте шкалу сытости или наличие этого объекта на рядом с игроком (объект должен исчезнуть).

* + 1. Система здоровья и сытости игрока

С течением времени у игрока будет падать шкала сытости. Очевидно для ее восполнения необходимо принимать пищу. Когда эта шкала опустеет начнется снижаться и шкала здоровья, однако в зависимости от сложности игры здоровье можно будет восстановить до определенного значения, если состояние сытости находится не ниже определенной отметки. При достижении отметки здоровья в 0 игра заканчивается.

* + 1. Инвентарь

Игроку доступен инвентарь, открывающийся при нажатии клавиши I. Инвентарь состоит из 6 ячеек, в каждую из которых можно поместить лишь один объект. Для размещения объекта в свободной ячейке достаточно переместить его непосредственно на ячейку во время захвата и удержания объекта. Для получения объекта из ячейки необходимо переместить руку на ячейку с желаемым объектом и произвести его захват. При захвате объекта из инвентаря может случится непреднамеренное размещение взятого объекта, поскольку этот объект вытаскивается совсем близко к ячейкам инвентаря, поэтому удобнее доставать предметы, используя при включенном инвентаре свободную камеру.

* 1. Эвакуация с острова

Конечной целью игры является эвакуация с острова. Для спасения необходимо использовать средства подачи сигнала бедствия, такие как: выкладывание букв «S.O.S.» с помощью камней или кокосов, поджигание костров, стрельба из сигнальной ракетницы. Каждое средство имеет определенной шанс на эвакуацию в зависимости от сложности игры. Выложенные буквы «S.O.S.» и костры действуют некоторый период времени, а сигнальная ракетница срабатывает единожды от выстрела в небо.

Стоит отдельно отметить, что интерактивные камни находятся только на береговой зоне, на песке, поскольку внешне интерактивные и статичные камни не отличаются.

* 1. Сохранение игры

Для самостоятельного сохранения игры необходимо нажать клавишу быстрого сохранения, назначенную в настройках игры в главном меню (по умолчанию клавиша F5). Сохранения находятся в: C:\Users\[username]\AppData\LocalLow\DefaultCompany\Island VR (вместо [username] подставить имя пользователя).