

Felhasználói kézikönyv

Játékmód

Játékmódban bal oldalt egy, a kérdőjellel előhozható, illetve bezárható segítség panel látható, itt olvasható a játék célja, illetve az irányításhoz szükséges tudnivalók.

Játék célja

A játék célja, hogy a játékos kijusson a labirintusból. Ehhez össze kell szednie a labirintusban található kulcsokat. A meg nem talált kulcsok száma a jobb felső sarokban látható. A kulcsok, illetve a kijárat megtalálásához a játékos elereszthet szentjánosbogarakat, akik egy kulcshoz, vagy ha nincs több kulcs, a kijárhoz vezetik a játékost.

Irányítás

A játékos karaktere a kurzort követi, a követést a szóközzel lehet leállítani, illetve ismét elindítani. A térképet a görgővel lehet nagyítani és kicsinyíteni, a nyíl billentyűkkel mozgatni. A c billentyű lenyomásával a képernyő közepére kerül a játékos karaktere. Az f gomb lenyomásával lehet elindítani egy szentjánosbogarat - ebből azonban csak véges számú van, a fennmaradó bogarak számát a jobb felső sarokban lehet látni. A játékos a pályán találhat térképeket, ha egy ilyet felvesz, akkor az m gomb megnyomásával előhozhatja a labirintus kicsinyített térképét.

Szerkesztői mód

Szerkesztői módban három különböző panelen állíthatóak a labirintus beállításai.

Módosítások panel

A módosítások panelen lehet kiválasztani, milyen módosítást szeretnénk végrehajtani a labirintuson. A módosítási mód kiválasztása után a labirintusra kattintva lehet ezt végrehajtani.

- Add/delete key: kulcs hozzáadása, vagy ha az adott pozícióban már van kulcs, törlése
- Add/delete brazier: parázstartó hozzáadása, vagy ha az adott pozícióban már van egy, törlése
- Add/delete map: térkép hozzáadása, vagy ha az adott pozícióban már van egy, törlése
- Add/delete exit: kijárat hozzáadása, vagy ha az adott pozícióban már van egy, törlése. Ha a labirintusban nem maradna kijárat, a törlés művelet nem hajtódik végre.
- Change starting position: kiinduló pozíció áthelyezése
- Change labyrinth: labirintus lokális megváltoztatása random módon

Strukturális beállítások

Itt lehet a labirintus struktúráját megváltoztatni. Ha a Create gombot megnyomva újrageneráljuk a labirintust, a módosítások panellel beállított változtatások elvesznek.

- Width, Height: új labirintus méretei
- Labyrinth type: labirintus geometriája: négyszögletű vagy hatszögletű
- Room type: szobák szigorúan négyszög alakúak legyenek, vagy lehetnek konkávak is
- Max room size: szoba maximális szélessége / magassága

Játék beállításai

Itt állíthatóak a játékmenetet befolyásoló beállítások: láthatósággal és szentjánosbogarakkal kapcsolatos beállítások.

- Show visibility settings in edit mode: ha be van kapcsolva, szerkesztői módban is úgy látjuk a labirintust, mint játékmódban
- Darkness opacity: a sötétség átlátszósága 0-1 skálán
- Enable line of sight: ha be van kapcsolva, a játékos csak azokat az elemeket látja, amelyeket nem takarnak ki falak
- Number of usable fireflies: a játékos által egy játék alatt felhasználható szentjánosbogarak száma

Menük

Edit menü

Szerkesztői módba tölti be a kiválasztott pályát. Betöltéskor a pályát visszaállítja az alaphelyzetbe, így a játékállás elveszhet.

- Continue editing: ha játékmódban vagyunk, visszatér a szerkesztői mód legutóbb szerkesztett pályájához
- Edit this map: a játékmód jelenlegi pályáját tölti be a szerkesztői módba
- Create new map: egy új pályát hoz létre
- Load map: betölt szerkesztésre egy elmentett pályát

Play menü

Betölti a játékmódba a kiválasztott pályát.

- Continue playing: ha szerkesztői módban vagyunk, visszatér a játékmód legutóbb játszott pályájához
- Play on this map: a szerkesztői mód jelenlegi pályáját tölti be a játékmódba
- Random new map: teljesen véletlenszerű új pályát ad
- Configure random new map: a játékos konfigurálhatja, milyen pályán szeretne játszani, de a generált labirintust nem fogja látni a szerkesztői móddal ellentétben
- Load map: betölt egy elmentett pályát

Save menü

Pálya elmentésére szolgáló menü. Ha a játékmódban menti el a felhasználó a pályát, akkor a játékállást is elmenti, ha szerkesztői módban, akkor az alapállapotot menti el.

- Save map: ha a pályának van neve, automatikusan elmenti ezen a néven. Ha nincs, akkor azonos, mint a Save as... menü
- Save as...: elmenti és elnevezi a pályát a megadott néven