

# The Chaser

## User Manual

Team 11

Karel Petr, Margarita Ryabova, Michal Pozník, Oleksandra Shumilina

# Obsah

|                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| <b>Ovládání</b>                 | <b>3</b> |
| <b>Menu</b>                     | <b>3</b> |
| Hlavní menu                     | 3        |
| Load                            | 4        |
| Settings                        | 4        |
| Pause menu                      | 4        |
| Save                            | 4        |
| <b>In-game HUD</b>              | <b>4</b> |
| Výhra a prohra                  | 5        |
| <b>Stavba a bourání svatyní</b> | <b>6</b> |
| <b>Boj</b>                      | <b>6</b> |

# Ovládání

|                  | <b>Funkce</b>  |
|------------------|--|
| W, A, S, D       | pohyb  |
| L. Shift         | sprint   |
| P. tlačítko myši | podržet pro napřáhnutí k hodu oštěpu   |
| L. tlačítko myši | po napřáhnutí k hodu kliknout pro hod, jinak podržet pro napřáhnutí k bodnutí, poté pustit pro bodnutí |
| Q                | vybrat typ svatyně   |
| E                | sebrat předmět nebo postavit svatyni   |
| Esc              | pozastavit hru   |

## Menu

### Hlavní menu

Po spuštění hry se hráči objeví hlavní menu. Z něj může spustit novou hru (Start), načíst dříve uloženou pozici (Load), otevřít pomocný panel s ovládáním (Control), panel s přehledem typů svatyní (Shrine Types), otevřít nastavení (Settings), nebo ukončit hru (Quit).



Obr. 1 - Hlavní menu

## Load

Hráč může načíst jednu ze tří předem uložených pozic, označených časem který byl na Timeru v době ukládání, kliknutím na příslušné tlačítko.

## Settings

V menu si může hráč nastavit citlivost myši (Mouse), nebo hlasitost hudby (Music volume), efektů (Effects volume), či hlasitost pozadí (Background volume), případně celkovou hlasitost (Master volume).



Obr. 2 - Nastavení

## Pause menu

Pokud hráč stiskne během hry Esc, hra se pozastaví a objeví se Pause menu. V tom má hráč podobnou nabídku jako v hlavním menu, akorát místo načítání pozic může pozice ukládat (Save), a kromě kompletního ukončení hry může pouze přejít zpět do hlavního menu (Main menu).

## Save

Hráč má k dispozici tři sloty pro uložené pozice. Kliknutím na některé z tlačítek uložených pozic se dotýčná uložená pozice přepíše (pokud tam bylo něco uloženo). Pozice jsou pojmenovány momentálním časem ve hře (na Timeru).

## In-game HUD

Ve spodní části obrazovky se nachází inventář, piktogramy znázorňují příslušné suroviny, čísla nad nimi jejich počet. V levém spodním rohu se nachází ukazatel staminy, v pravém ukazatel zdraví. Na levém okraji obrazovky jsou zobrazeny počty a druhy hráčových svatyní,

na pravém svatyně protivníka. V pravém horním rohu obrazovky se nachází Timer, který ukazuje jak dlouho už současná hra trvá.



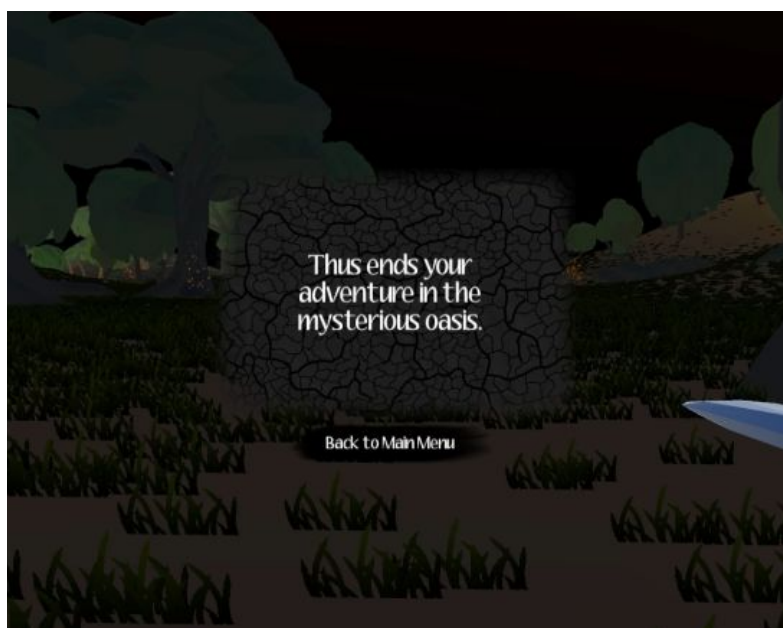
Obr. 3 - HUD

## Výhra a prohra

Pokud hráč odejde příliš daleko od oázy, nebo mu protivník ubere všechno zdraví, či se čas na Timeru dostane až na 15:00, objeví se panel oznamující konec hry. Jedinou možností hráče jak pokračovat je kliknout na tlačítko Continue ,které ho přesune zpět do hlavního menu. Obdobně, pokud se hráči podaří příšeru zabít, objeví se panel oznamující vítězství a hráč je opět přesměrován do hlavního menu.



Obr. 4 - Obrazovka oznamující výhru



Obr. 5 - Konec hry

## Stavba a bourání svatyní

Hráč může zbořit svou nebo protivníkovu svatyní tím že jí udělí dostatečné poškození (ať už bodnutím oštěpem nebo hodem oštěpem).

Stavba svatyní probíhá ve dvou krocích. Nejprve musí hráč zamířit na svatyni a podržet Q, což ukáže radiální menu, ve kterém si hráč myši vybere vhodnou svatyni (náklady na stavbu jsou zobrazovány vedle vybrané možnosti). Pokud si hráč zvolil nějakou svatyni a měl dostatek surovin pro její stavbu, dojde po puštění Q k samotnému vybrání typu svatyně (na svatyni se objeví částicový efekt odpovídající barvy). Poté hráč může svatyni postavit tím, že na ni zamíří a podrží E, dokud se nepřehraje celá animace stavby. Pokud během stavby přestane na svatyni mířit, nebo pustí E, je stavba přerušena a hráč musí začít od začátku.

## Boj

Hráč může bojovat pomocí oštěpu, kterým může bodat nebo ho házet. Pro bodnutí oštěpem je třeba nejprve podržet levé tlačítko myši, čímž dojde k nabití útoku (znázorněno animací), a poté pustit levé tlačítko myši, což způsobí bodnutí samotné. Délka nabíjení ovlivňuje sílu útoku. Pokud si hráč útok bodnutím během nabíjení rozmyslí, může akci zrušit kliknutím pravého tlačítka myši. Pro hod oštěpem je potřeba nejprve nabít útok (napřáhnout se k hodu) podržením pravého tlačítka myši. Samotný hod je poté proveden po současném stisknutí levého tlačítka myši. Opět, délka nabíjení útoku ovlivňuje sílu hodu, v tomto případě to navíc znamená změnu dráhy letu oštěpu. Pokud se hráč rozhodne během nabíjení útok přerušit, stačí pustit pravé tlačítko myši. Pokud hráč oštěp hodí, po chvíli se mu obnoví (závisí na postavených svatyních).