

Insect Wars - Beta v0.7

(manuál)

Insect Wars je hra naprogramovaná v jazyku C# s použitím technológie Microsoft .NET Framework 4 a XNA 4.0. Ide o rýchlu, prevažne akčnú hru, ktorá obsahuje aj logické prvky. Na spustenie potrebujete mať nainštalované technológie .NET Framework 4.0 a XNA 4.0.

Príbeh

Dej hry je zasadený do blízkej budúcnosti, kedy sa na prírodovedeckej fakulte UPJŠ robia pokusy s geneticky modifikovaným hmyzom. Na otestovanie schopnosti kvality jednotlivých chrobákov sa využíva jednoduchý test. Chrobáka vložia do terária plného mravcov alebo iných prekážok a jeho úlohou je prebojovať sa cez nich a nájsť cestu von. Terária skúmajú najmä logické a bojové zdatnosti. Bojové spočívajú v porazení mravcov, ktorých počet aj druhy sa budú postupom času zväčšovať. Logické úlohy sa vyskytujú najmä vo forme zatvorených dverí. Tieto dvere musia byť otvorené pomocou tlačidla, na ktoré musí chrobák dogúľať guľôčku, a ich otvorenie je podstatné k ďalšiemu postupovaniu v hre.

Hrateľné chrobáky

K dispozícii sú zatiaľ dva hrateľné chrobáky. Oba majú štyri útoky. Útoky sú implicitne na klávesoch A,S,D,F, no možno to zmeniť. Za každý úspešný útok (útok, ktorý zasiahne nepriateľa) dostáva hráč jeden bod, až kým nedosiahne tri body. Ak má hráč tri body, jeho prvé tri sa zmenia na špeciálne. Štvrtý útok body nepridáva, ani sa nemení. Ak sa počet bodov nezmení počas ôsmich sekúnd, hráč stratí jeden bod. Ak hráč zabije dvoch nepriateľov za sebou za čas menší ako 3,5 sekundy, dostane 16HP + 2HP za každého ďalšieho.

Herkules

Tento chrobák je odporúčaný menej skúseným hráčom. Bol navrhnutý najmä na to, aby si držal nepriateľov neustále od seba a prerušoval im útoky odhadzovaním a vyhadzovaním. Pri obklúčení dokáže pomerne dlho vydržať so svojimi 120HP a má množstvo spôsobov, ako sa z neho dostať, treba si však dávať pozor a nemíňať všetky spôsoby rýchlo.

Útok 1:

Normálny:

Herkules švihne rohom, čím spôsobí nepriateľovi zranenie za 16HP.

Špeciálny:

Herkules vyskočí a po dopade spôsobí všetkým okolo stojacim nepriateľom zranenie za 20HP.

Útok 2:

Normálny:

Herkules švihne rohom zdola nahor. Zasiadnutý nepriateľ je vyhodенý a stráca 39HP.

Špeciálny:

Herkules sa postaví na zadné nohy a veľkou rýchlosťou zaútočí rohom pred seba, čím vytvorí tlakovú vlnu. Nepriatelia nachádzajúci sa 3 políčka pred ním strácajú 72HP. Nepriateľ nachádzajúci sa v strede vlny môže stratiť dvojnásobný počet HP. Tlaková vlna vystraší nepriateľov, takže chvíľu sa budú snažiť ujsť preč. Počas vykonávania útoku dostáva Herkules zranenie o 70% menšie.

Útok 3:

Normálny:

Herkules sa rozbehne veľkou rýchlosťou vopred a nezastaví sa, pokiaľ nenarazí na prekážku alebo neprebehne 5 políčok. Ak narazí na nepriateľa, odhodí ho o jedno políčko a udelí mu zranenie za 4HP + 12HP za každé prebehnuté políčko.

Špeciálny:

Herkules sa rozbehne veľkou rýchlosťou vopred a nezastaví sa, pokiaľ nenarazí na prekážku alebo neprebehne 6 políčok. Ak narazí na nepriateľa, bude ho tlačiť pred sebou. Za každé pretlačené políčko mu udelí zranenie za 4HP. Pokiaľ tlačенý nepriateľ narazí na prekážku, Herkules sa zastaví.

Útok 4:

Herkules skryje svoje zraniteľné časti na 3,5 sekundy a každých 0,75 sekundy sa vylieči o 15HP. Počas liečenia dostáva Herkules zranenie o 70% menšie.

Modlivka

Modlivka je o niečo ťažšia na hranie a vyžaduje väčšiu sústredenosť. Má len 85HP, takže ak si hráč nedá pozor, môže zomrieť veľmi rýchlo. Jej hlavnou výhodou je, že si môže počas boja obnovovať život, pokiaľ hráč dobre zhodnotí situáciu, a jej silné a rýchle útoky jej umožňujú zabíjať nepriateľov skôr, ako sa zmôžu na odpoveď.

Útok 1:

Normálny:

Modlivka sekne nepriateľa svojou končatinou, čím ho zraní za 10HP .

Špeciálny:

Modlivka sekne oboma končatinami, čím zraní nepriateľov stojacich nabok od nej za 23 HP a nepriateľa pred ňou za 46HP a nadhodí ho.

Útok 2:

Normálny:

Modlivka hryzne nepriateľa, čím ho zraní za 30HP. Ak nepriateľ zomrie následkom uhryznutia, modlivka si obnoví 30HP.

Špeciálny:

Modlivka hryzne nepriateľa zospodu, čím ho nadhodí a zraní len za 18HP, avšak obnoví si 45HP nezávisle od toho, či nepriateľ zomrie.

Útok 3:

Normálny:

Modlivka spraví salto, doskočí na políčko pred ňou a nepriateľa stojaceho na políčku hodí za seba.

Špeciálny:

Modlivka skočí vpred a plachtí vzduchom, až kým nepreletí 4 políčka alebo nenarazí na prekážku. Ak Modlivka narazí na nepriateľa, sekne ho dvakrát. Prvýkrát za 2HP + 12HP za každé preletené políčko a potom znovu, druhýkrát, za 2HP + 12HP za každé preletené políčko.

Útok 4:

Modlivka sa roztočí na 4 sekundy a seká nepriateľov, ktorí sú okolo, každých 0,6 sekundy za 14HP. Modlivka sa počas točenia môže pohybovať.

Autori

Jozef Lelič

Denis Fedor – 3D modely, level design

Michal Ďurovec – 3D modely