

# U-VRAP

## Úvod do hry:

Bohatý muž menom Matt Gordon McWilliams zakladá výskumné vojenské centrum pod objektom UPJŠky. Wilton Jewell (hlavná postava) je programátor ktorý bol jeden z prvých zamestnancov centra. Po asi 10tich rokoch boli výsledky výskumu konečne pozitívne. Začal sa vyrábať a testovať roboty s umelou inteligenciou. Na testy im slúžili špeciálne kurzové komplexy kde roboty mali vyriešiť problém aby sa dostali ďalej. Akonáhle vypukla druhá svetová vojna, všetko sa skomplikovalo. McWilliams chcel vo výskumoch pokračovať stále ďalej. Jedného dňa keď Wilton práve prerábala prekážkový komplex pre roboty, zničilo UPJŠ zemetrasenie. Výskumné centrum bolo zasypané a jediná ešte ako-tak stojaca časť boli kurzy pre roboty v ktorých sa Wilton práve nachádzal. Keď zemetrasenie konečne utíchlo, nemal na výber. Cesta späť bola zničená. Ak sa chcel dostať von musel prejsť cez testovacie kurzy určené pre vysokointeligentné, vojenské roboty.

## Ovládanie:

### Hra:

**W** - pohyb hore, **A** - pohyb doľava, **S** - pohyb dole, **D** - pohyb doprava

**Ľavý klik** (myš) - použiť nástroj, otočiť (zrkadlo), zapnúť laser, prejsť cez dvere

**Pravý klik** (myš) - otočiť (zrkadlo, laser) [opačná strana]

**Escape** - Pauzovacie menu

**Enter** - Potvrdiť

### Editor:

**Šípky** - pohyb, **Shift + šípky** - zrýchlený pohyb

**Q** - Výber medzi Tiles, Items a Utilities (zatiaľ iba DoorLink, vid. nižšie)

**W, E** - otáčanie Tile, Item

**A, S** - ďalší, predchádzajúci Tile, Item, Utility

**D** - ďalší podtyp (rohová stena atď.)

**I** - Uloží mapu do zložky levels v adresári z hrou

**O** - Otvorí poslednú uloženú verziu mapy (ak existuje)

## Tutorial:

Pre zapnutie hry stačí stlačiť hrať a vybrať level. Zatiaľ sú prístupné levely 1, 2 a 3. Ovládanie je popísané hore. Keď sa dvere otvoria prejdete cez ne kliknutím čo vás vráti do menu.

V editore sa dajú vytvárať nové a upravovať už vytvorené levely. Okrajové steny sa nedajú prepísať aby sa nedalo výjsť z mapy. Ak chcete aby sa dvere otvorili

po splnení podmienok ako napríklad že krabica bola položená do diery jednoducho pomocou klávesu Q zvolte mód kde v pravom hornom rohu nevidíte nič okrem rámčeka, pravým tlačítkom kliknite na dvere a ľavým raz na každý laser detector alebo box diery pre pripojenie. Ak chcete spojenie zmazať žiaľ zatiaľ je možné iba dvere zmazať a zvona vytvoriť. Taktiež sa zatiaľ nedá z editoru zistiť k čomu sú dvere pripojené. Preto odporúčam pripájať iba ak viete čo chcete pripojiť.

## **Autori:**

Kód: **Eduard „The Edward“ Lavuš**

Príbeh: **Richard „Jailon“ Garlík**

Textúry: **Jakub „kvubo02“ Mach**

Design levelov: **Samuel „samoosw“ Oswald**

## **Riešenie chýb:**

Ak by vám hra nefungovala, nechcela sa spustiť či padala pri nejakej akcii najskôr skúste nasledovné kroky:

1. Spustite hru ako správca
2. Uistite sa že neboli vymazané údaje zo zložky Content a že zložka „levels“ existuje
3. Skontrolujte že máte nainštalovaný [.NET Framework 4.0](#) a [Microsoft XNA Framwork 4.0](#)

Ak by problémy pretrvávali môžete ma kontaktovať na adrese [lavus.e@gmail.com](mailto:lavus.e@gmail.com)