

# **SPACE HULK**

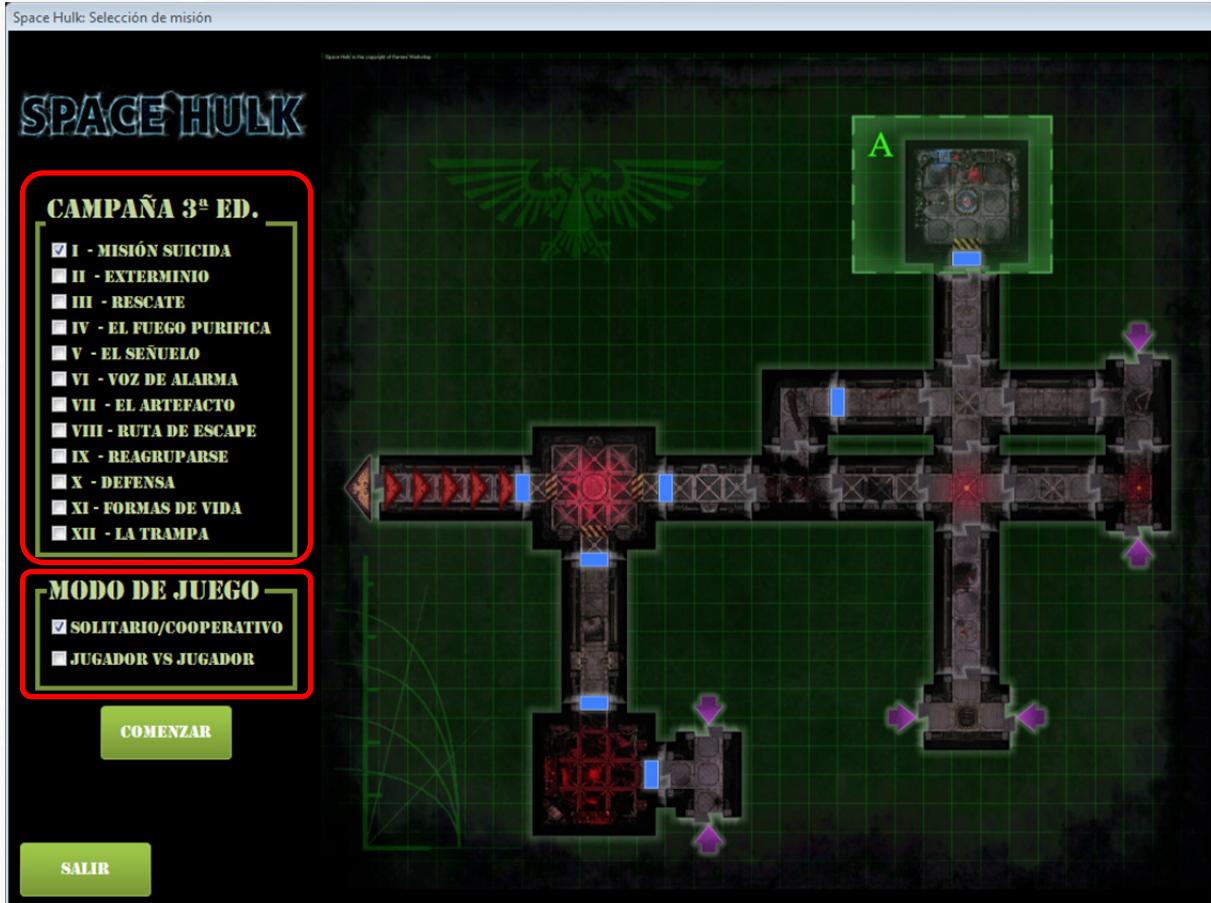
## **APLICACIÓN**



**SOFTWARE MODO  
COOPERATIVO/SOLITARIO**



# APP SPACE HULK



## EJECUCIÓN

Esta aplicación está desarrollada en Access 2010, para poder ejecutarla, es necesario disponer de Microsoft Access 2010 o superior, o, instalar el AccessRuntime de Microsoft, el cual permite ejecutar una base de datos de Access sin necesidad de tener Access instalado.

En un futuro no se desestima el poder desarrollar una versión web sin tener que necesitar Access, para poder así ejecutarla en tablets.

Si estás interesado en esta opción (o por ejemplo, poder desarrollar algo parecido para Android/Apple) no dudes en ponerte en contacto conmigo (azzameenf18@hotmail.com)

## PRESENTACIÓN INICIAL

**1 Selección de misión** Lista de misiones de la tercera edición de Space Hulk (ampliable en un futuro)

**2 Modo de juego:**

**Solitario/Cooperativo:** Modo que gestiona automáticamente a los genestealers.

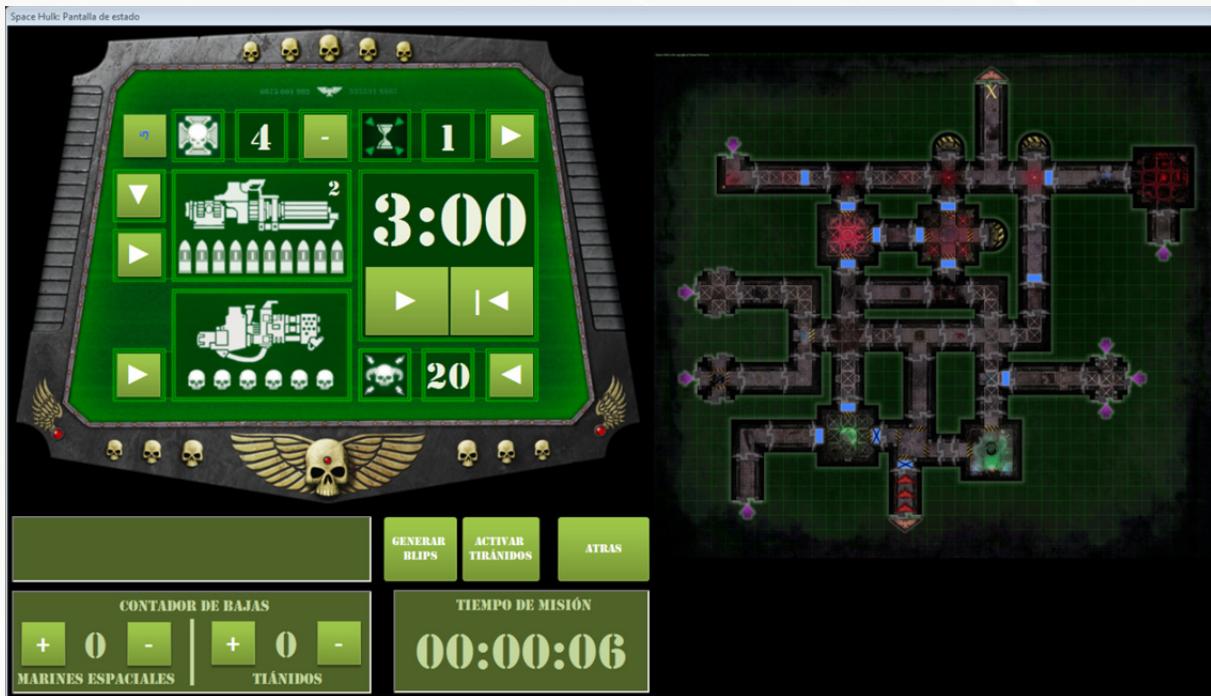
**Jugador vs Jugador:** Modo donde se enfrenta un jugador Marine contra un jugador Genestealer.

**Mapa de misión:** Composición del terreno de juego

**Botón “COMENZAR”** Abre el menú de juego

**Botón “SALIR”** Sale del programa

# PANTALLA DE ESTADO



Esta pantalla, incluye el tablero original, pero con la modificación de que tenemos marcadores del cañón de asalto el contador del lanzallamas, número aleatorio de puntos de mando, nº de turno, temporizador a 3 minutos, puntos psi, contador de bajas, cronometro de misión y los botones de generar blips y activación de tiránidos.

## CONTADOR PUNTOS DE MANDO



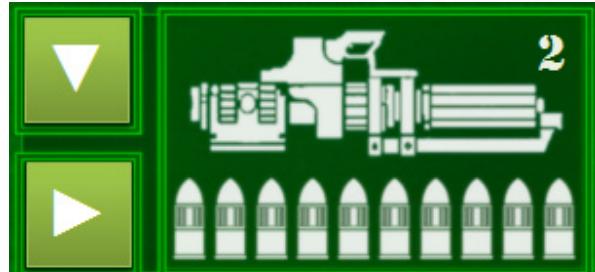
Comenzando de izquierda a derecha, el botón de volver a tirar, el ícono de puntos de mando, el valor actual de puntos que disponemos, y el botón para consumir un punto de mando.

## CONTADOR DE TURNO



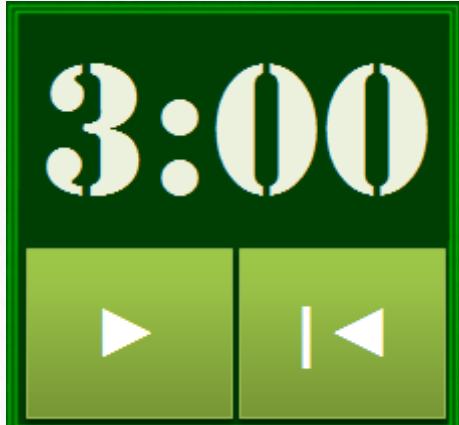
Comenzando de izquierda a derecha, tenemos el botón de turno, el número de turno actual, y el botón para pasar de turno. Al pulsar este botón, generará de nuevo un valor de puntos de mando, aumentará el turno, reiniciará el cronómetro a tres minutos y pasará al siguiente turno.

## CONTROL CAÑÓN DE ASALTO



Si la misión actual lo permite, esta opción está habilitada, lo que permite, de izquierda a derecha, con el botón ▼, recarga el cañón, el nº a la izquierda es el nº de recargas disponibles y el botón ► dispara el cañón, restando 1 a la munición (marcado con X). Cuando llega a 0, puedes recargar, lo que volverás a tener los 10 disparos. Una vez acabadas las dos recargas, ya no se pueden emplear el cañón (indicado en el cuadro de mensajes).

## CRONOMETRO TURNO



El reloj de arena pasado a digital. Tiene la opción de poner en marcha y parar (botón de la izquierda) o reiniciarlo a 3 minutos de nuevo. Mientras está en marcha, no permite generar blips ni activar tiránidos.(Esto sólo en modo solitario).

## CONTROL LANZALLAMAS



Si la misión actual lo permite, esta opción está habilitada, lo que permite controlar los disparos del lanzallamas, cada vez que se pulsa el botón, resta un disparo (marcado con X).

## CONTROL BIBLIOTECARIO



Si la misión lo permite, desde aquí se consumen los puntos PSI que otorga el bibliotecario.

## MENSAJES Y CONTADOR DE BAJAS



En la sección superior van apareciendo los mensajes en función de la utilización de armas especiales (lanzallamas y/o cañón de asalto), aparte de si se llega a cero de puntos de mando y/o de puntos PSI.

El contador de bajas simplemente indica cuantas bajas de marines espaciales o tiránidos ha habido durante la misión. Pulsando los botones + o - se modifican los valores.

## Controles modo solitario, atrás y tiempo de misión



Si se entra en modo solitario/cooperativo, están disponibles los botones “**GENERAR BLIPS**” y “**ACTIVAR TIRÁNDIOS**” en modo Jugador VS Jugador, estos botones no aparecen. El botón de “**ATRÁS**” vuelve a la pantalla de selección de misión. El cronómetro de misión simplemente indica el tiempo desde que se inició la misión.

# GENERACIÓN BLIPS

Space Hulk: Generación Blips



Una vez pulsado el botón “**GENERAR BLIPS**” nos aparece este menú, el cual nos indica en donde hay que poner el blip correspondiente. Cada vez que le pulsemos a “**GENERAR**” generará una nueva, de acuerdo a las condiciones de misión,

diferenciando entre inicio de misión, o pase de turno. El punto de entrada lo elige aleatoriamente según el escenario. Una vez que se ha llegado al tope de blips por turno, te da un mensaje de que no quedan puntos y la única opción es atrás.

# ACTIVAR TIRÁNIDOS

Space Hulk: Activación y acciones Tiránidos

## ORDEN ACTIVACIÓN TIRÁNIDOS

- 1º GENESTEALERS, DEL MÁS CERCANO A LOS MARINES AL MÁS LEJANO
- 2º BLIPS EN EL TABLERO. CUALQUIER GENESTEALER REVELADO SE ACTIVA INMEDIATAMENTE
- 3º BLIPS ACECHANDO EN LOS PUNTOS DE ENTRADA

## ACTIVACIÓN GENESTEALER

MIENTRAS QUEDEN PUNTOS DE ACCIÓN (6):  
1º SI ADYACENTE A UN MARINE ESPACIAL, ATACA  
2º MUEVE SIGUIENDO LAS REGLAS DE MOVIMIENTO

MIENTRAS QUEDEN PUNTOS DE ACCIÓN (6):  
1º SI ANTES DE MOVER, EL BLIP ES CAPAZ DE ALCANZAR AL OBJETIVO QUEDANDO ADYACENTE, SE REVELA, ACTIVANDOSE DICHO GENESTEALER INMEDIATAMENTE ANTES DEL SIGUIENTE BLIP  
2º DE LO CONTRARIO, MUEVE SIGUIENDO LAS REGLAS DE MOVIMIENTO

## MOVIMIENTO TIRÁNIDOS

SIEMPRE MOVERÁN POR EL CAMINO MÁS CORTO AL OBJETIVO SEGÚN LO SIGUIENTE:  
1º MARINE ESPACIAL AL ALCANCE DEL CUERPO A CUERPO  
2º MARINE MAS ALTO EN LISTA PRIORIDADES A ALCANCE 12  
3º MARINE ESPACIAL MAS CERCANO

## ACTIVACIÓN BLIP

## LISTA PRIORIDADES DE OBJETIVO

- 1º MARINE ESPACIAL MENCIONADO EN LAS CONDICIONES DE VICTORIA
- 2º MARINE ESPACIAL SIN PODER DE FUEGO (SIN VIGILANCIA O SIN ARMA)
- 3º MARINE ESPACIAL NO ENCARADO AL MOVIMIENTO ALIEN
- 4º MARINE ESPACIAL CON BOLTER
- 5º MARINE ESPACIAL ALEATORIO

## EFFECTO “PROGENIE”

LOS TIRÁNIDOS NUNCA ENTRAN EN LÍNEA DE VISIÓN DE LOS MARINES ESPACIALES. CADA VEZ QUE UN TIRÁNIDO ACABA EL MOVIMIENTO DENTRO DE LA LÍNEA DE VISIÓN DE UN MARINE, SE ACTIVA EL EFECTO “PROGENIE” A TODOS LOS TIRÁNIDOS DE LA SECCIÓN.

TIRÁNIDOS EN SECTOR

- 0 +

CALCULAR

ATRAS

Una vez pulsado el botón “**ACTIVAR TIRÁNIDOS**” nos aparece el siguiente menú con todas las opciones y variables del modo solitario. En esta pantalla, se puede calcular el efecto “progenie” el cual indica si los tiránidos entran en línea de visión de los Marines Espaciales,

lanzándose al ataque. Para realizar esto, con los botones + o - se introduce el número de Tiránidos en un sector (genestealers y blips) y se pulsa “**CALCULAR**” si el resultado es positivo, se activan las reglas de efecto progenie.