

Totally Not Worms

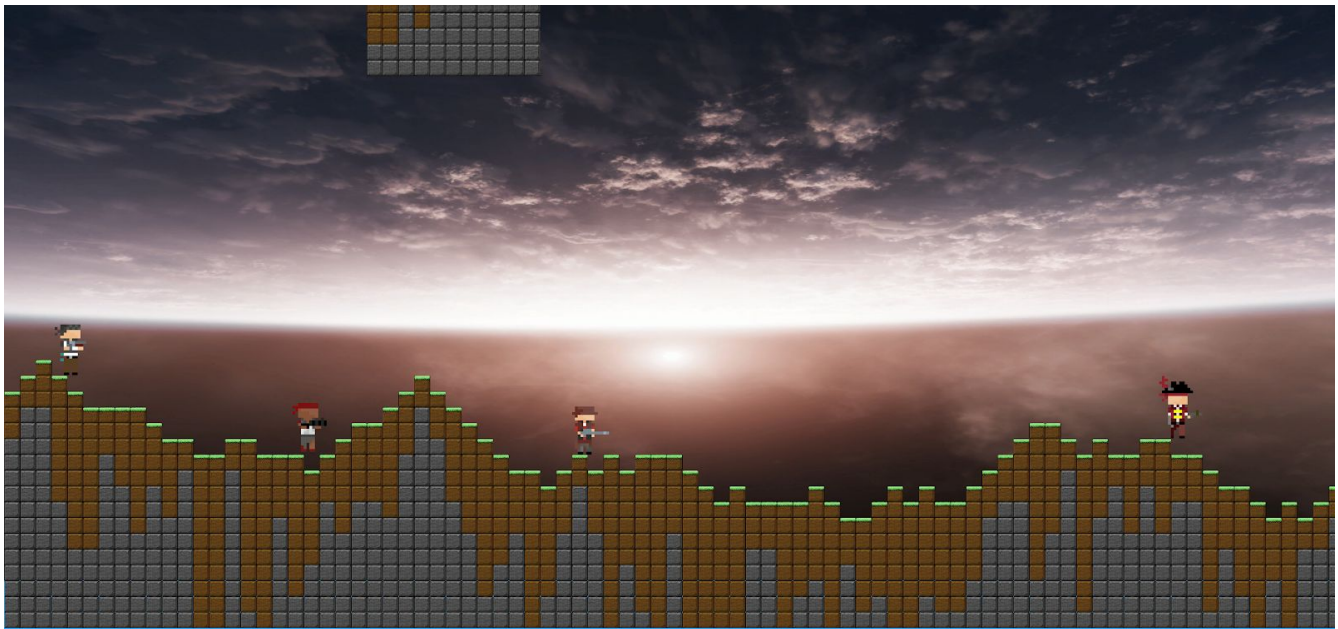
Documentație

Prezentare

Totally Not Worms este un joc ce îmbină genurile acțiune și strategie pentru a crea o experiență unică pentru jucător. Scopul jocului e să îți înfrângi inamicul într-o confruntare de tip Multiplayer Hotseat.

Cum se joacă jocul?

Jocul începe prin generarea unei hărți și prin așezarea aleatoare a caracterelor pe hartă. Jucătorul se poate deplasa liber pe hartă folosind mouse-ul. Fiecare jucător va avea inițial o jumătate de hartă, iar caracterele sale vor fi plasate doar în jumătatea destinată. Fiecare echipă are 90 de puncte de viață, 30 pentru fiecare caracter.



Începe primul jucător cu unul dintre cele 3 personaje ale sale. Folosind tastele “W”, “A”, “D”, acesta se poate deplasa pe hartă și sări unde este cazul. După ce și-a stabilit cea mai buna poziție pe hartă pentru a ataca un inamic, jucătorul poate apăsa tasta “t” pentru a trage. În acest moment, jucătorul nu se mai poate mișca, ci va trebui să atace echipa inamică și să provoace cât mai

multe pagube. Proiectilul va lua un număr diferit de puncte de viață în funcție de unde aterizează relativ la victimă.

Atenție! Jucătorul are un timp limită de executare a turei sale, de 40 de secunde. La sfârșitul mutării, următorul caracter al jucătorului 2 va fi selectat, și astfel, jucătorul își va începe tura. În momentul în care un jucător și-a terminat tura cu cel de-al treilea caracter, caracterele vor fi luate în ordinea inițială.

Care sunt regulile și cine câștigă

Regulile jocului sunt simple. Câștigă cine are la sfârșit mai multe puncte de viață. Punctele de viață determină scorul final al echipelor. În momentul în care un caracter este lovit, atât punctele sale de viață, cât și ale echipei sunt afectate. Caracterul poate fi penalizat cu un anumit număr de puncte de viață de la un proiectil (inamic sau din aceeași echipă) sau de la o căzătură (în funcție de înălțimea – în blocuri – de la care cade caracterul, acesta va primi o penalizare diferită). În cazul în care un caracter va atinge apa, acesta va fi eliminat din joc, scăzându-i-se toate punctele de viață.

La final, scorul echipei este determinat de câte puncte de viață are fiecare. Pentru aceasta, se adună punctele tuturor caracterelor rămase în viață. În cazul în care echipele au același număr de puncte, meciul se termină egal.

Modul de luptă

După ce jucătorul găsește o poziție optimă pentru caracter, acesta poate trage. După ce acesta și-a setat direcția, va trebui să apese tasta “F” pentru a trage. Proiectilul lansat se mișcă cu o viteză destul de mare, însă este afectat de gravitație. **Atenție!** Timpul destinat tragerii este inclus în timpul de executare al rundei. În cazul în care acesta nu reușește să tragă în decursul timpului stabilit, proiectilul se va detona și caracterul se va alege cu o pagubă considerabilă în ceea ce privește punctele de viață.

Alte informații

Harta este generată aleator. Există șanse ca unele generări să nu conțină platforme. Este posibil ca o echipă să aibă un avantaj în ceea ce privește terenul.

Jocul dispune de persistență a datelor. Mai exact, jucătorul poate salva starea curentă a jocului și poate relua jocul respectiv oricând.

Meniul de joc

Primul lucru pe care o să-l vedem când deschidem jocul este meniul acestuia. Aici, jucătorul poate să creeze o sesiune nouă de joc sau să revină la una salvată anterior, utilizatorul neavând obligația să termine o partidă „in one sit”. Tot în meniu, jucătorul poate să afle regulile jocului, în cazul în care nu le știe, să seteze diferite opțiuni și normal, să iasă din aplicație.



Link-uri

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/2d-8bit-pixel-character-pack-106860>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/2d-space-backgrounds-39148>