Spy vs. Spy

Zápočtový program LS 2018/2019

Kristína Szabová

1. Popis programu

Program je variácia známej hry Spy vs. Spy z roku 1984. Hlavné postavy sú dvaja špióni, biely a čierny. Dej sa odohráva na veľvyslanectve, ktoré má rôzne poprepájané miestnosti s rôznymi druhmi nábytku. V niektorých objektoch sú schované predmety: pas, peniaze, kľúč a tajné plány. Cieľom špiónov je získať všetky tieto predmety a dostať sa cez jedny z dverí na letisko, odkiaľ ich môže bezpečne dopraviť na svoju základňu. Zároveň sa musí snažiť zabrániť svojmu protivníkovi, aby sa mu to podarilo prvému. To je možné rôznymi spôsobmi: nastražením pasce, bojom s protivníkom atď. Spy vs. Spy je teda hra, v ktorej záleží na stratégií.

V tejto verzii hry hrá za bieleho špióna hráč a za čierneho počítač. Počet levelov je 3, celkovo vyhrá ten hráč, ktorý ich vyhral väčší počet.

1. Pravidlá a ovládanie hry

Najdôležitejšou časťou hry je zbieranie predmetov. Predmety sú uložené v nábytku jednotlivo, jeden z nich je v kufríku. Hráč môže naraz držať iba jeden predmet, pokiaľ nemá kufrík. Získať nejaký z predmetov je možné zdvihnutím nábytku, v ktorom je uložený, alebo bojom s hráčom, ktorý ho práve drží.

Hráč sa môže pohybovať po všetkých miestnostiach v rámci vyhradenej plochy – "podlahy". Do inej miestnosti prechádza cez dvere v prípade, že sú otvorené. Otvárať a zatvárať ich môže priamo hráč.

Pokiaľ sa obidvaja hráči nachádzajú v jednej miestnosti a v určitej vzdialenosti, môže sa jeden z nich rozhodnúť s druhým bojovať. Na zabitie protihráča je potrebných 10 zásahov. Počítadlo sa obnovuje po oživení a po prejdení do inej miestnosti.

Na každý level je vyhradený čas, počas ktorého musia hráči nájsť všetky predmety a dostať sa na letisko. Počiatočný čas je spoločný pre oboch hráčov, avšak obidvaja majú vlastné počítadlo. Smrťou sa hráčovi čas zníži o 15 sekúnd, k čomu treba prirátať približne 7 sekúnd predtým, ako znova ožije. Môže sa teda stať, že jednému z hráčov vyprší časomiera skôr ako druhému.

V prípade smrti hráča sa všetky predmety, ktoré práve držal, buď priradia protivníkovi, ak ho zabil on, alebo uložia do náhodného prázdneho nábytku v miestnosti.

Hráč sa môže pokúsiť zabrániť protivníkovi v nájdení predmetov nastražením pascí. Typy pascí sú tri: časová bomba, bomba a vedro s vodou. Líšia sa použitím aj možnosťami obrany pred nimi. Časová bomba sa nastavuje do miestnosti. Po aktivovaní sa začne 30-sekundový odpočet, na konci ktorého zomrú všetci hráči, ktorí sa v miestnosti práve nachádzajú. Pred časovou bombou sa nedá brániť, je potrebné si zapamätať, v ktorej miestnosti sa nachádza. Obyčajná bomba sa nastavuje do ľubovoľného nábytku. Aktivuje sa jeho zodvihnutím a nezáleží pritom, či je to hráč, ktorý pascu nastražil. Chrániť pred bombou sa dá pomocou štítu, ktorý hráč nájde v ľubovoľnej skrinke s prvou pomocou. To, či práve má štít, spozná podľa toho, že obrázok hráča sa zmení na štít. Poslednou pascou je vedro s vodou, ktoré sa nastražuje na dvere. Aktivuje sa prejdením cez tieto dvere. Ochrana pred vedrom je dáždnik, ktorý nájdeme na každom vešiaku. To, či ho hráč práve má, sa opäť spozná tým, že jeho obrázok sa zmení na dáždnik.

Pascu nie je možné nastražiť, ak sa v miestnosti nachádzajú obidvaja hráči.

Hráč ovláda svojho špióna prostredníctvom klávesnice. Jeho pohyb sa určuje šípkami alebo klávesami W, A, S, D. Otvárať aj zatvárať dvere je možné klávesou X. Rovnako klávesou X môžeme nadvihnúť nábytok. Ak chceme bojovať proti protihráčovi, používame medzerník. Tieto funkcie ale fungujú iba vtedy, ak sa hráč nachádza v dostatočnej blízkosti dverí, nábytku alebo protihráča. Pre nastraženie pasce musíme najskôr aktivovať Trapulátor, čo spravíme klávesou Z. Následne je potrebné vybrať si druh pasce: 1 znamená časová bomba, 2 vedro s vodou a 3 bomba. Následne sa aktivuje pomocou X. V prípade vedra a bomby je potrebné, aby sa hráč v momente aktivovania nachádzal v blízkosti dverí alebo nábytku, inak sa pasca stratí. Nakoniec, klávesou H môžeme zobrazovať a schovávať prehľad ovládania.

1. Formát levelov