

Raketka - uživatelská dokumentace

Kateřina Nevolová
katka.nevolova@gmail.com
I-Y-40, 73502469

4. února 2011

Raketka je jednoduchá hra pro jednoho hráče simulující vesmírný souboj nepřátelských bitevních lodí. Hráč ovládá poslední výplod pozemské civilizační technologie a navádí jej proti nekonečným hordám nepřátel z SM (Svazu Mí-mozemšťanů). Obě strany samozřejmě ovládají pokročilé zbraňové systémy.

1 Ovládání

Program se spouští z terminálu příkazem `./raketka`

Po spuštění programu okamžitě začíná hra. Raketku vesmírem navádíme pomocí kurzorových šipek, střelba je poté vedena mezerníkem. Ze hry je kdykoliv možné odejít klávesou escape.

2 Herní systém

Jednotky na hráče útočí ve vlnách, složených z několika druhů nepřátel. Hlavní vlnu tvoří formace obyčejných plavidel jejichž obranu zajišťují pomalé, ale velmi odolné vesmírné tanky. Poslední nepříjemnou jednotkou je rychlý a střely metaající berserker.

Vesmírný souboj je ozvláštněn všemožnými power-upy, občasně padajícími ze sestřelených nepřátel. Modrý bonus zajistí dvacetivteřinový neprolomitelný štít. Po sebrání zeleného bonusu se, na stejnou dobu, stane z děla rakety nezkrotný kulomet. Žlutý buff přidá hráči jeden život (power level). Bílý bonus přidá namalé skóre.

Po destrukci jedné vlny nepřátel hra postoupí do dalšího kola, hráč přitom získá nový power level a s ním i možnost rychlejší střelby. Naopak hráč power ztrácí pokud je čímkoliv zasažen, pokud tímto klesne jeho power na nulu, hra končí.

3 Screenshoty

