

Elka Quest - opis gry

Celem gry jest dojście NAJLEPSZYM WYDZIAŁEM NAJLEPSZEJ UCZELNI TECHNICZNEJ W POLSCE (KATEGORIA A+) z pomieszczenia początkowego do końcowego. Aby tego dokonać, gracz musi zbierać klucze, które otwierają drzwi i tym samym umożliwiają przejście do kolejnych pomieszczeń. Utrudnieniem mogą być inne wydziały porozmieszczane po mapie, które zazdroszczą graczowi takiego fantastycznego wydziału i mogą go ranić, przeszkadzać w ruchu lub w ostateczności zabić.

Sterowanie:

- A – ruch w lewo
- D – ruch w prawo
- Spacja – skok
- Prawy przycisk myszy – dash
- Lewy przycisk myszy – strzał
- Tab - wyświetlenie minimapy
- R – reset

Dash

Dash jest sposobem na atak i obronę jednocześnie. Polega na tym, że przed krótki czas gracz porusza się szybko w prawo lub lewo (zależnie od kierunku, w którym idziemy), tylko w poziomie. W tym czasie jest odporni na jakiegokolwiek obrażenia, a jeżeli natknie się na jakiegoś przeciwnika, to zadaje mu 25 punktów obrażeń. Ten manewr kosztuje 10 punktów many.

Strzał

Gracz może strzelać w lewo lub prawo (zależnie od kierunku, w którym się porusza). Jeżeli pocisk trafi w przeciwnika to zadaje mu 20 punktów obrażeń. Jeden strzał kosztuje 5 punktów many.

Przeciwnicy

Przeciwnicy mają 50 punktów życia (liczba nad przeciwnikiem oznacza ilość punktów życia w danym momencie). Zeskoczenie im na głowę powoduje natychmiastowe zabójstwo. Występują 3 typy przeciwników:

1. Wydział Samochodów i Maszyn Rolniczych

Wydział Samochodów i maszyn rolniczych robi, to co umie najlepiej, czyli jeździ przed siebie i odbija się od ścian. Po zderzeniu z graczem zadaje 10 punktów obrażeń.



2. Wydział Elektryczny

Wydział Elektryczny wie, że i tak nigdy nie zostanie Elką, więc porzucił wszelką nadzieję i jedynie porusza się w losowych kierunkach. Po zderzeniu z graczem zadaje 15 punktów obrażeń.



3. Wydział Matematyki i Nauk Informatycznych

Ten wydział najbardziej nienawidzi Elki (może uważa ją za konkurencję), dlatego strzela w nią, gdy tylko znajdzie się w polu widzenia. Po zderzeniu z graczem zadaje 5 punktów obrażeń, a pocisk zadaje 20 punktów obrażeń.

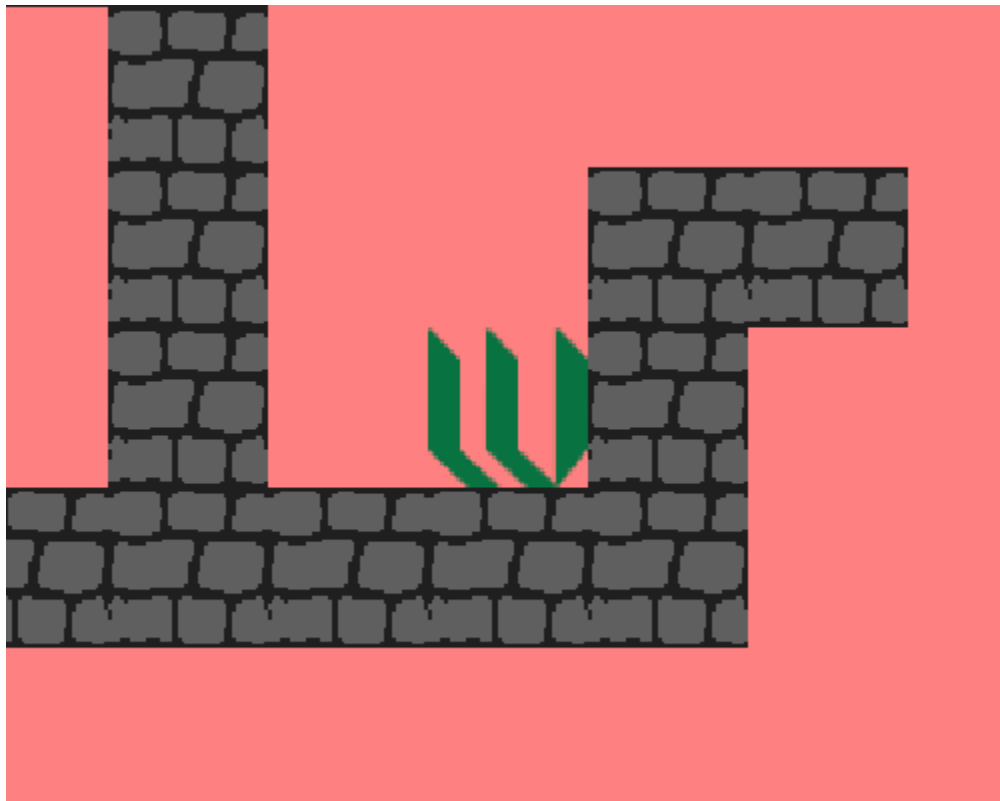


Przeszkody

1. Wydział Mechatroniki

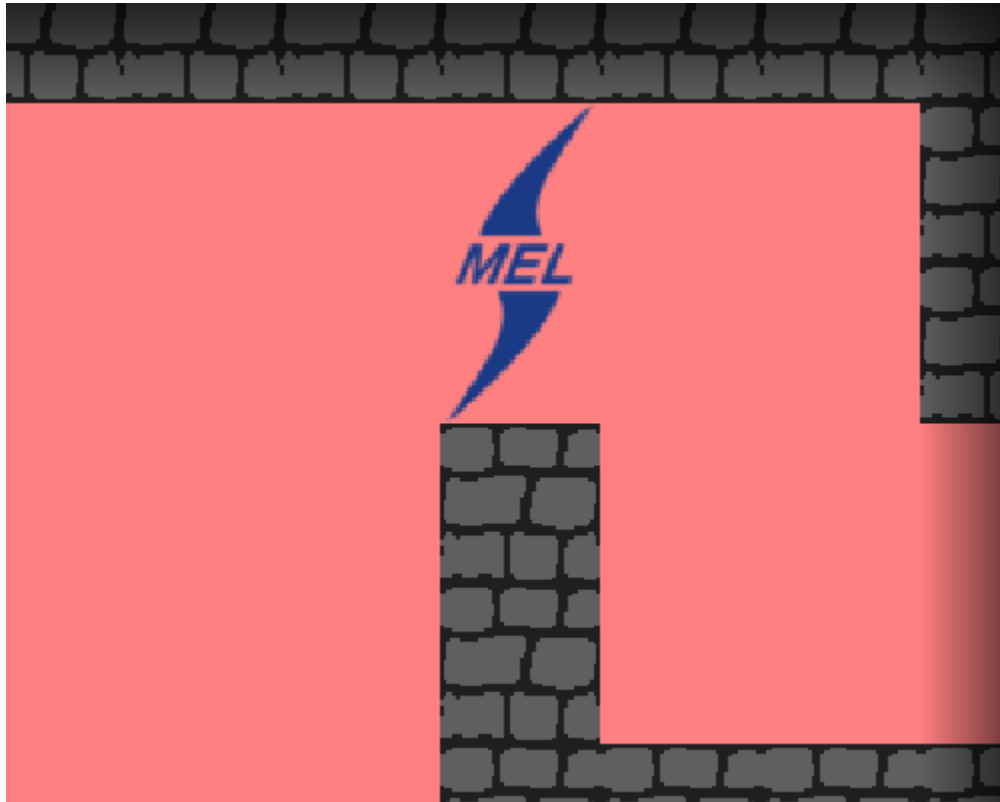
Wydział Mechatroniki rani gracza po zetknięciu. Boi się elki, więc ze strachu nawet nie drgnie.

Zadaje 30 punktów obrażeń.



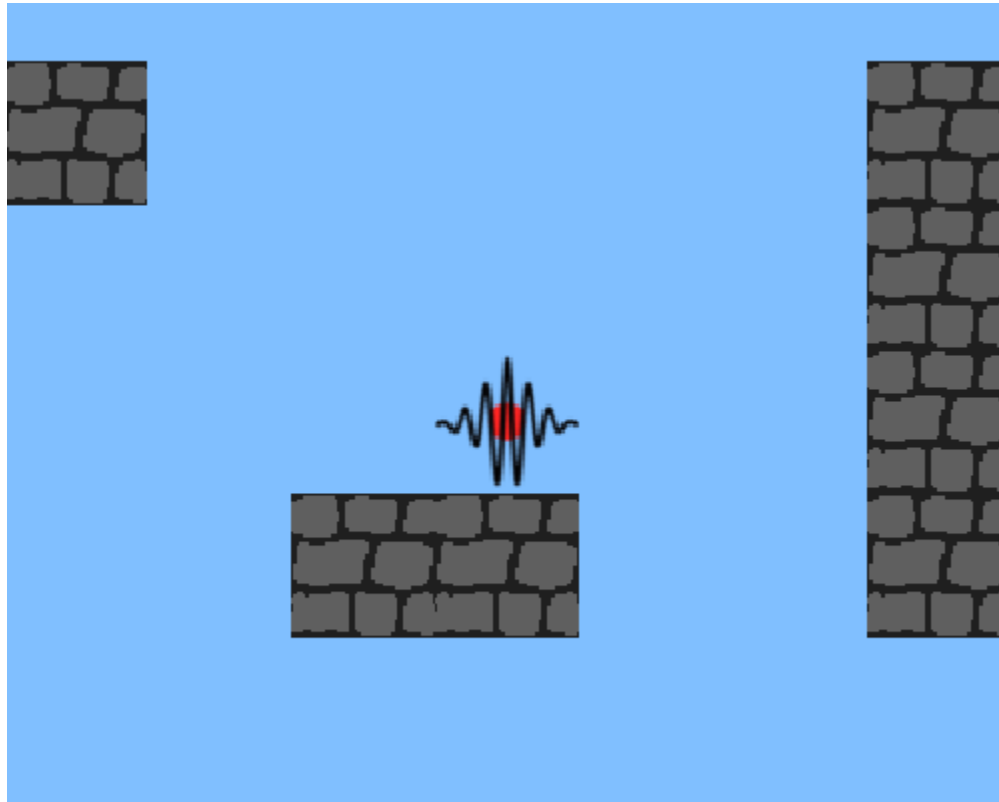
2. Wydział Mechaniczny Energetyki i Lotnictwa

Ten wydział co jakiś czas pojawia się i znika, tak samo jak szansa na zdanie Mechaniki Płynów co semestr. Po zderzeniu z graczem zadaje 50 punktów obrażeń.



3. Wydział Fizyki

Wydział Fizyki odwraca sterowania gracza, tak samo jak odwraca od siebie studenta Elki po zdaniu Fizyki Ogólnej. Nie zadaje żadnych obrażeń.



Portale

Dodatkowo w grze są portale, które przenoszą gracza do drugiego portalu, z którym są połączone. Wystarczy wejść do środka, aby się przeteleportować.

