

Binding of Zelda – Zápočtový program

Obecný popis

Binding of Zelda je krátka hra inšpirovaná starou klasickou Legend of Zelda pre NES, a teda spadá pod action-adventure žáner. Hra má niekoľko miestností s rôznymi nepriateľmi, ktorý sa líšia spôsobom pohybu a “statmi”. Na konci čaká v hrade boss, monštrum ktoré zabilo kráľa a podmanilo si kráľovstvo. Hlavná postava je neznámy hrdina ktorý bol vyvolaný a vyvolený osudom aby sa sám stal kráľom a priniesol kráľovstvo naspäť k dobe mieru.

Ovládanie

Hráč sa pohybuje pomocou w/a/s/d alebo šípkami. Dôležité je tlačítko interakcie nastavené na medzerník, ktoré je použité na útok, čítanie značiek a “otvorenie dverí” (presun medzi lokáciami).

Nepriatelia

V hre existujú 4 typy nepriateľov a jeden boss.

Sliz -



Najzákladnejší nepriateľ. V kráľovstve sa objavoval aj pred príchodom monštra a bol celkom neškodný. Dlhú dobu ich už ale nemá kto zneškodňovať a tak sa rozmnožili. Problém predstavujú len pri väčších číslach.

Pekelné psy -



Prišli spolu s monštrum. Predstavujú hrozbu pre nič-netušiacich ľudí. Zhromažďujú sa pri cintorínoch kde nasávajú duše mŕtvych. Sliz berú ako odpad a odtlačili ho preč z ich originálneho územia.

Vojak X a Y-



Vojaci sú pod silným vplyvom monštra a ono ich používa ako zábavku. Bývalej armáde odstránil možnosť pohybovať sa inak ako po priamke. Polovica sa môže pohybovať iba zvisle a polovica horizontálne. Pochodujú do vyčerpania a následne im monštrum dá dostatok živín na prežitie. Človek sa môže pýtať kto mal väčšie šťastie, tí čo zomreli alebo tí čo prežili. Po porazení monštra konečne spoznajú pokoj.



Monštrum -



Jeho príchod znamenal pre kráľovstvo najhoršiu periódu od jeho vzniku. Zabil 90% populácie vrátane kráľa. Usídlil sa na hrade a tam trávi celý svoj voľný čas. Jeho hlavná schopnosť je vrhať oheň. Bolo predurčené že ho môže poraziť iba hrdina z ďalekej krajiny. Po jeho porazení sa kráľovstvo bude ešte dlho zocelovať, ale prežije a znova spozná mier.

“Pickup” veci

V hre existujú 3 typy “pickupou”, teda vecí ktoré po interakcii s nimi dajú hráčovi nejakú výhodu. Na interakciu stačí cez “pickupy” prejsť.

Dočasné srdce -



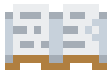
Lieči rany, ktoré hrdina dostal v boji. Padá zo slizov a pekelných psov. (lieči polovicu Trvalého srdca).

Trvalé srdce -



Zvyšuje hrdinovu vytrvalosť v boji. Existujú 2 v kráľovstve. Jedno je vo veži pri hrade a druhé pri cintoríne. (pridá jedno plné Trvalé srdce).

Kniha sily -



Pridá hrdinovi silu na porazenie monštra. Existuje len jedna a je v cintoríne kde je pochovaný bývalý hrdina. (zvyšuje poškodenie, ktoré hrdina robí).

Prejdenie hry - Walkthrough

Hrdina začne na ostrovčeku. Prejde na ostrov kde sa momentálne usídlil sliz. Sliz okamžite zaútočí na hrdinu. Po dokončení boja má hráč 2 možnosti. Buď pokračuje ďalej k hrade (smer hore) alebo sa posnažiť nájsť moc na cintoríne. Ak sa rozhodne ísť do hradu, ignoruje nasledujúci paragraf.

Na cintoríne nájde hrdina pekelných psov, ktorý sa tam usídlili potom ako sa zbavili väčšiny slizu. Smerom hore môže zoskočiť k ostrovčeku na ktorom sa nachádza Trvalé srdce. Na cintoríne sa v pravom hornom rohu nachádza Kniha sily.

V “predhradí” je zvyšok armády, ktorý sa k hrdinovi nepribližuje a neútočí. Hrdina dostane poškodenie len ak príde do kontaktu s vojakom. Napravo vo veži sa nachádza druhé Trvalé srdce. Hráč

vie interagovať s bránou do hradu stlačením tlačidla na interakciu. Brána presunie hráča do hradu, kde sa nachádza boj s Monštrom.

Boj s monštrom začína okamžite potom, ako hrdina príde do miestnosti. Hráč sa musí vyhýbať ohňu monštra a postupne sa približovať. Monštrum sleduje hrdinu po zvislej osi a konštantne po nejakých periódach strieľa oheň.

Po smrti Monštra dostane hráč výhernú obrazovku, ktorá mu ponúkne začať odznova alebo sa presmerovať do hlavného menu.

Ak niekedy v hre by mal hrdina zomrieť, dostane umierajúcu obrazovku, a hra mu ponúkne začať odznova alebo sa presmerovať do hlavného menu.

Hudba

Hra obsahuje 3 hlavné “piesne”. Jedna na použitie v hlavnom menu, jedna v hlavnej časti hry a jedna v miestnosti s Monštrom. Hra tiež obsahuje 3 “efekty”, útok, smrť a výhra. Všetky okrem efektu útoku boli vytvorené pomocou <https://www.beepbox.co/>

Grafika / Asety

Všetka grafika bola buď vytvorená originálne alebo pochádza z týchto stránok.

<https://opengameart.org/content/zelda-like-tilesets-and-sprites>

<https://merchant-shade.itch.io/16x16-puny-characters>

https://opengameart.org/sites/default/files/fireball_10.png

<https://trevor-pupkin.itch.io/roguelike-dungeon-asset-bundle>

<https://leohpaz.itch.io/minifantasy-dungeon-sfx-pack?download>

<https://game-endeavor.itch.io/mystic-woods>

<https://pixivan.itch.io/top-down-enemy-pack-1>

Popis skriptov

floatValue – scriptable object na nový typ, ktorý používa hlavnú nemeniteľnú hodnotu a vedľajšiu hodnotu ktorá sa resetuje na začiatku programu.

signalSender – scriptable object ktorý raisuje signál a spracováva poslucháčou.

quit – script ktorý zatvára aplikáciu.

audio_play – script, ktorý zapína hudbu.

enemy – obecný script na nepriateľov

slime, hound, soldier, soldier1, boss - scripty ktoré používajú "enemy" a popisujú chovanie rôznych nepriateľov

SignalListeners – spracováva signály do UnityEventov

player_input – skript na chovanie a vstup hráča

GateToBoss – presun hráča do miestnosti s Monštrom

PowerUp – obecný “script” (len premenné) pre “pickup” itemy

heart – script na pickup “dočasného srdca”

heart1 – script na pickup “trvalého srdca”

damageUp – script na pickup “knihy sily”

HeartManager – script na vypisovanie srdiečok

knockback – script na vytvorenie “combatu”

click_change – script na zresetovanie hodnôt po stlačení tlačítok

sign – script na vypisovanie správ na tabulkách

enemyAttack – script na strieľanie projektílov bossa