

Základy tvorby interaktívnych aplikácií

## Interaktívna multimediálna hra

**Meno cvičiaceho :** Matúš Kislán  
**Meno autora :** Emma Macháčová  
**Čas cvičení :** štvrtok, 14:00 - 15:50  
**Dátum vytvorenia :** 26.02.2020

# Obsah

Popis základných cieľov a fungovania hry.....	1
Dizajn .....	1
Príbeh a scenár.....	1
Gameplay.....	2
Herné objekty.....	2
Schematický návrh všetkých obrazoviek hry a menu.....	3
01. Úvodné menu.....	3
02. Skóre.....	4
03. Pravidlá .....	4
04. Výber hry .....	5
05. Hra, mód 1.....	5
06. Hra, mód 2.....	6
07. Koniec hry.....	6
Herná navigácia.....	7
Návrh ovládania hry .....	8
Herná grafika .....	9
Pozadia – herný mód 01 .....	9
Pozadia – herný mód 02 .....	10
Hlavné menu .....	11
Endscreen.....	11
Lod'.....	12
Životy .....	12
Chápadlá.....	13
Chobotnica .....	14
Font.....	16
Hudba.....	17

## Popis základných cieľov a fungovania hry

### Dizajn

- Hra má byť na štýl klasických arkádových hier, s jednoduchou zápletkou, intuitívnym ovládaním a časom vzrastajúcou náročnosťou.
- Perspektíva – FPV
- Interaktívna štruktúra – bez levelov, snaha o získanie čo najvyššieho skóre
- Žáner – fantasy
- Singleplayer
- Obťažnosť – mierne pokročilá
- Doba trvania hry – závisí od módu

### Príbeh a scenár

- Hra neobsahuje nijaký rozsiahly a komplexný príbeh, ktorý by sa priebehom času rozvíjal.
- Jednotlivé spustenia hry na seba nadväzujú jedine porovnaním skóre.
- Nie je prítomná osoba hlavného hrdinu – hra sa hrá v režime FPV (first person view)
- Charakter nepriateľa sa taktiež časom (hraním hry) nerozvíja, a jeho motivácia na konanie nie je určená (a pre priebeh hry ani potrebná, tak ako u duchov v pac-manovi)

## Gameplay

- Hra je situovaná prevažne v oceáne (resp. v morských hĺbinách).
- Charakter hry je inšpirovaný hrou whack-a-mole, kde je cieľom zabíjať náhodne sa objavujúcich krtkov. Na rozdiel od nej ale táto hra pozostáva odvracania útokov chápadiel – cieľom je zabrániť útoku hlboko morského živočícha enormných rozmerov (chobotnica) na určitý cieľ (loď).
- Nakoľko nie sú prítomné levely nedochádza k zmene máp, ale hra má obsahovať dva game módy – mód obrany objektu (loď) pri ktorom má dochádzať k ubúdaniu životov, a mód počítania skóre pri ubúdajúcom čase bez prítomnosti obraňovaného objektu (a životov).
- Mód 1:
  - Po spustení hry živočích začne z hĺbín náhodne načahovať chápadlá k hladine, na ktorej sa nachádza loď, a hráč má zabrániť tomu, aby sa k hladine dostali tým, že na ne stihne včas kliknúť myšou, kým sa k lodi dostanú.
  - Ak sa to hráčovi nepodarí, stráca život.
  - Skóre sa počíta podľa času, počas ktorého bol hráč schopný loď ubrániť.
- Mód 2:
  - Princíp hry zostáva v podstate nezmenený, ale absentujú životy aj cieľ útoku, a sú nahradené časomierou.
  - Počas určeného času sa hráč pokúša zničiť čo najviac chápadiel, ktoré však budú viditeľné až po ich vystrčení z vody, nie počas celého ich putovania na hladinu.
  - Skóre sa počíta podľa chápadiel, na ktoré hráč za daný čas stihol myšou kliknúť.
- Počas hrania hráč nie je nútený tvoriť komplikované stratégie, záleží len na jeho reflexoch.

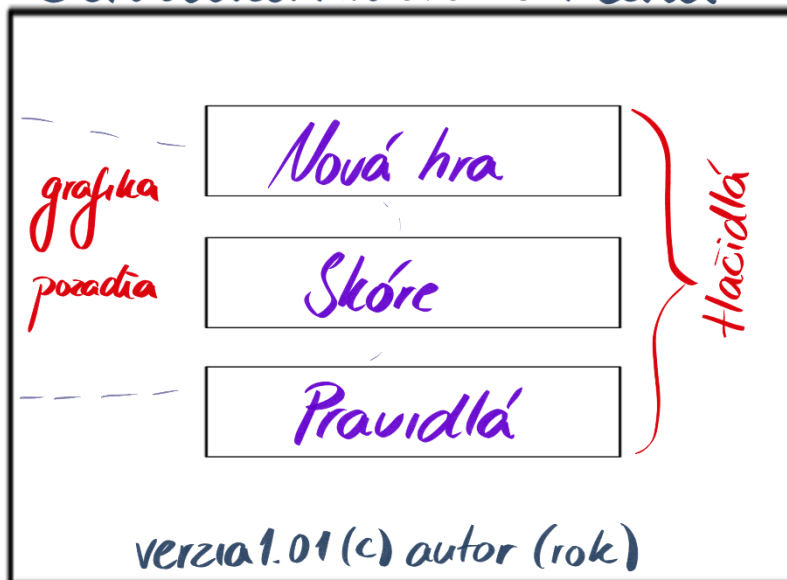
## Herné objekty

- chápadlá – vertikálny pohyb
- chobotnica (telo)
- loď
- znázornenie životov – životy zostávajúce hráčovi
- časomiera – odpočítavanie zostávajúceho času na zasahovanie chápadiel / doba ukazujúca ako bol dlho hráč schopný obraňovať loď
- záznam skóre – podľa zasiahnutých chápadiel
- herné pozadia

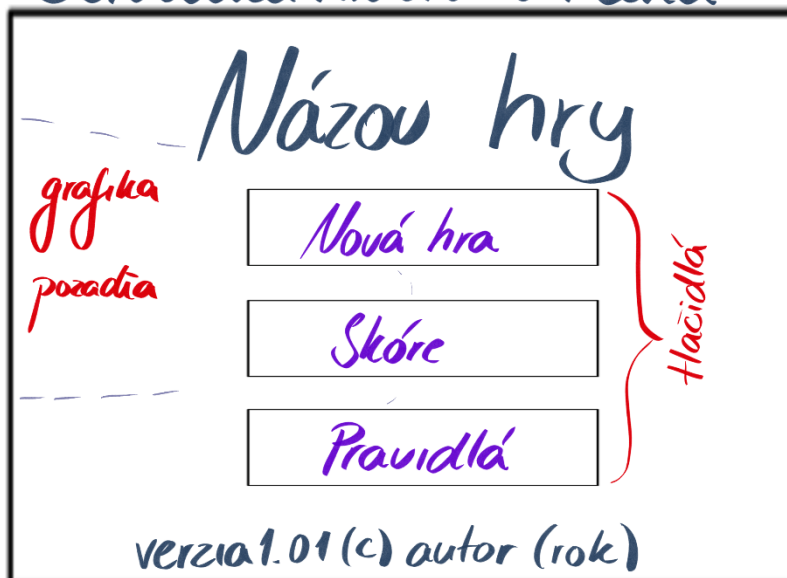
Schematický návrh všetkých obrazoviek hry a menu

## 01. Úvodné menu

### Obrazovka hlavného menu



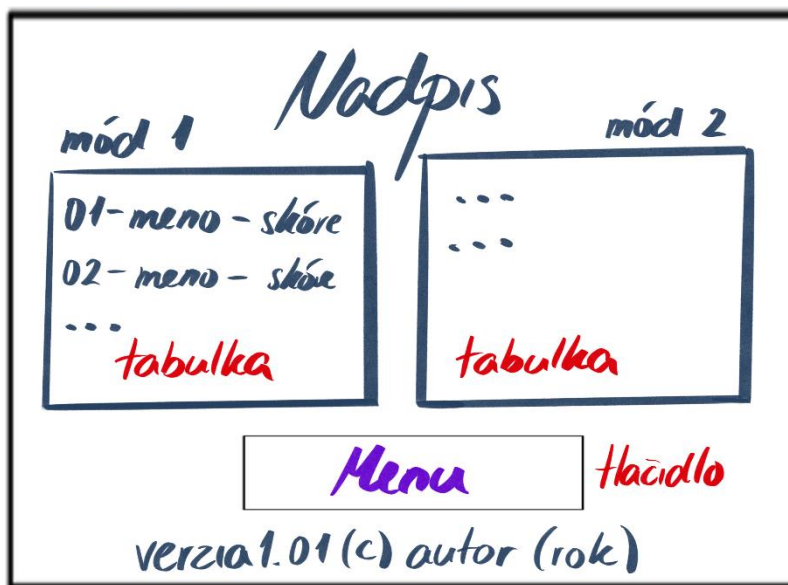
### Obrazovka hlavného menu



Jednoduché, prehľadné menu umožňujúce navigáciu v hernom prostredí.

## 02. Skóre

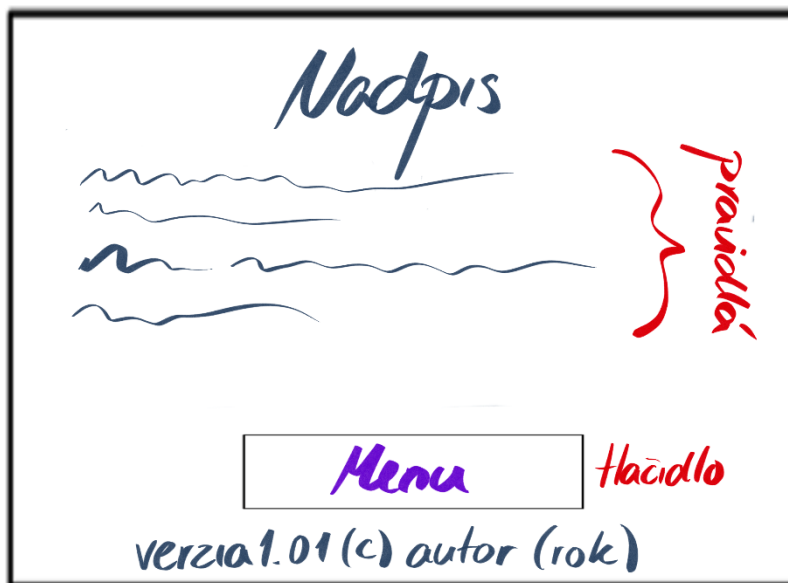
### Obrazovka "Skóre"



Tabuľky so záznamami skóre predchádzajúcich hier (najvyššie dosiahnuté).

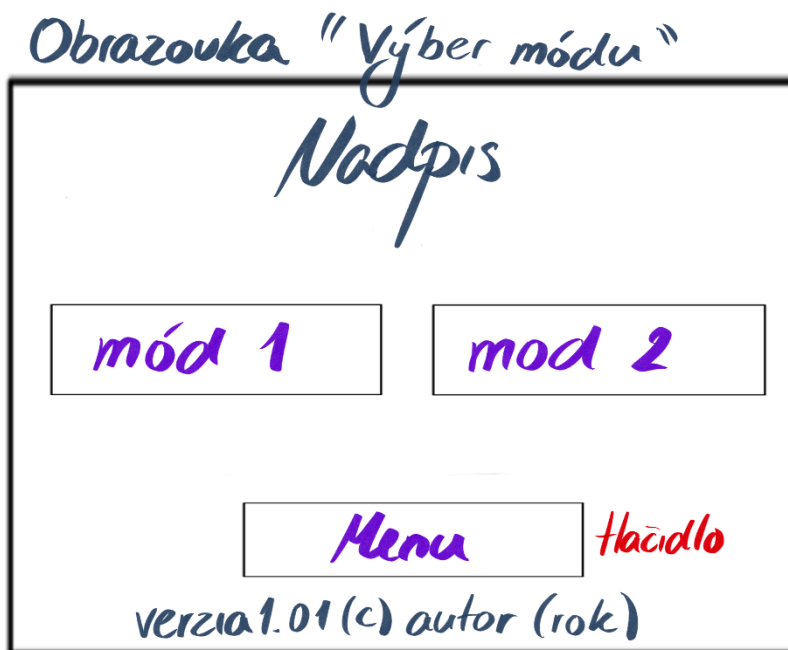
## 03. Pravidlá

### Obrazovka "Pravidlá"



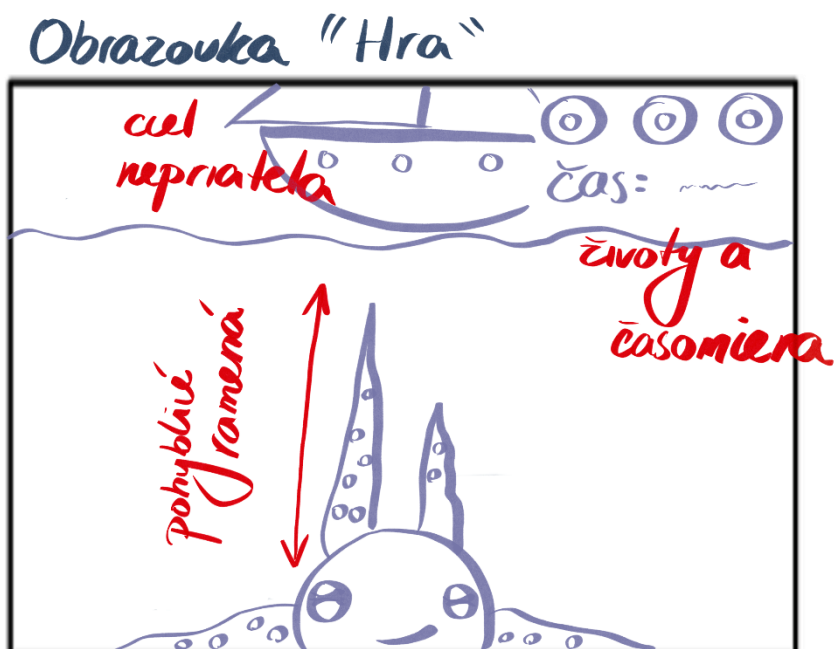
Stručný prehľad pravidiel hry.

#### 04. Výber hry



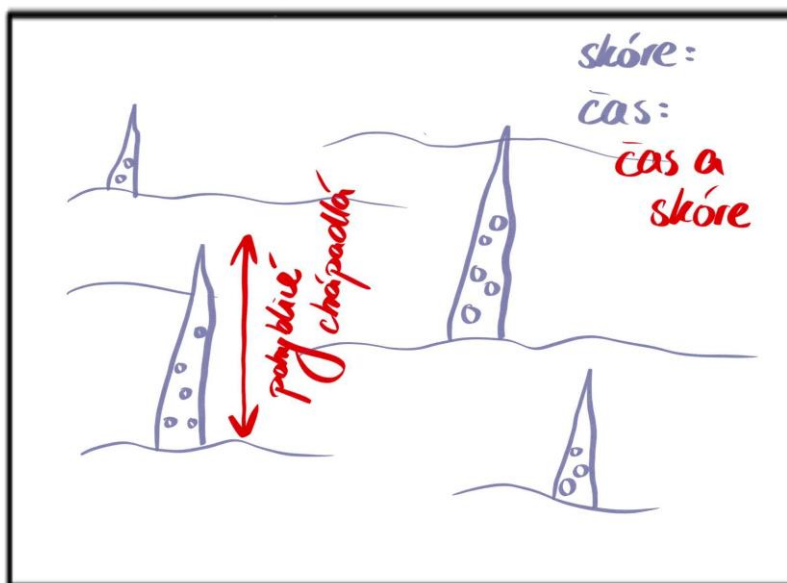
Výber módu hry.

#### 05. Hra, mód 1



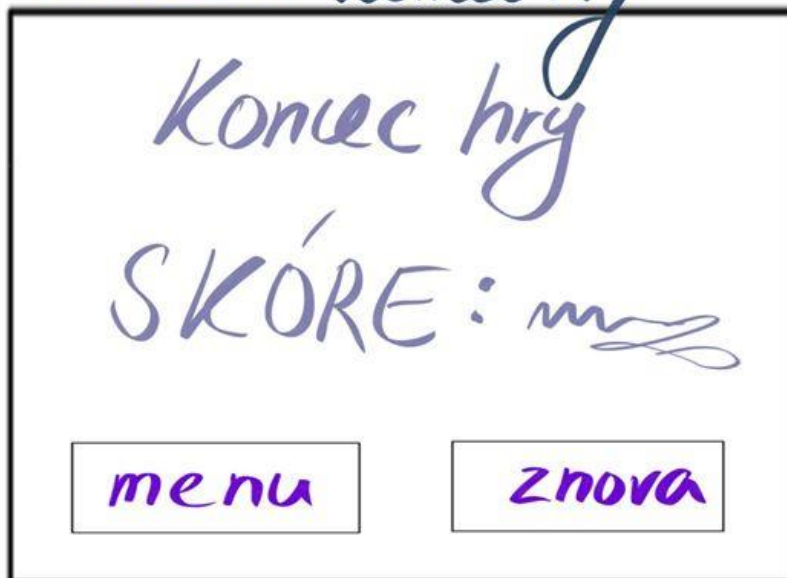
06. Hra, mód 2

## Obrazovka "Hra"

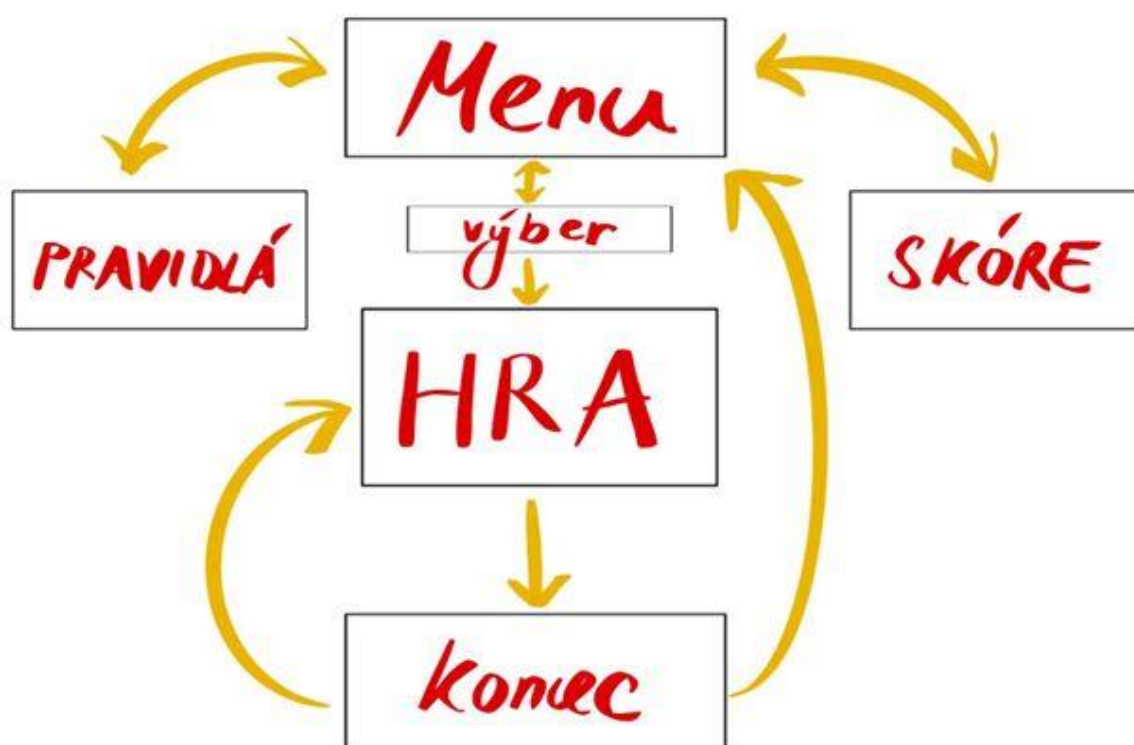


07. Koniec hry

## Obrazovka "koniec hry"







## Návrh ovládania hry

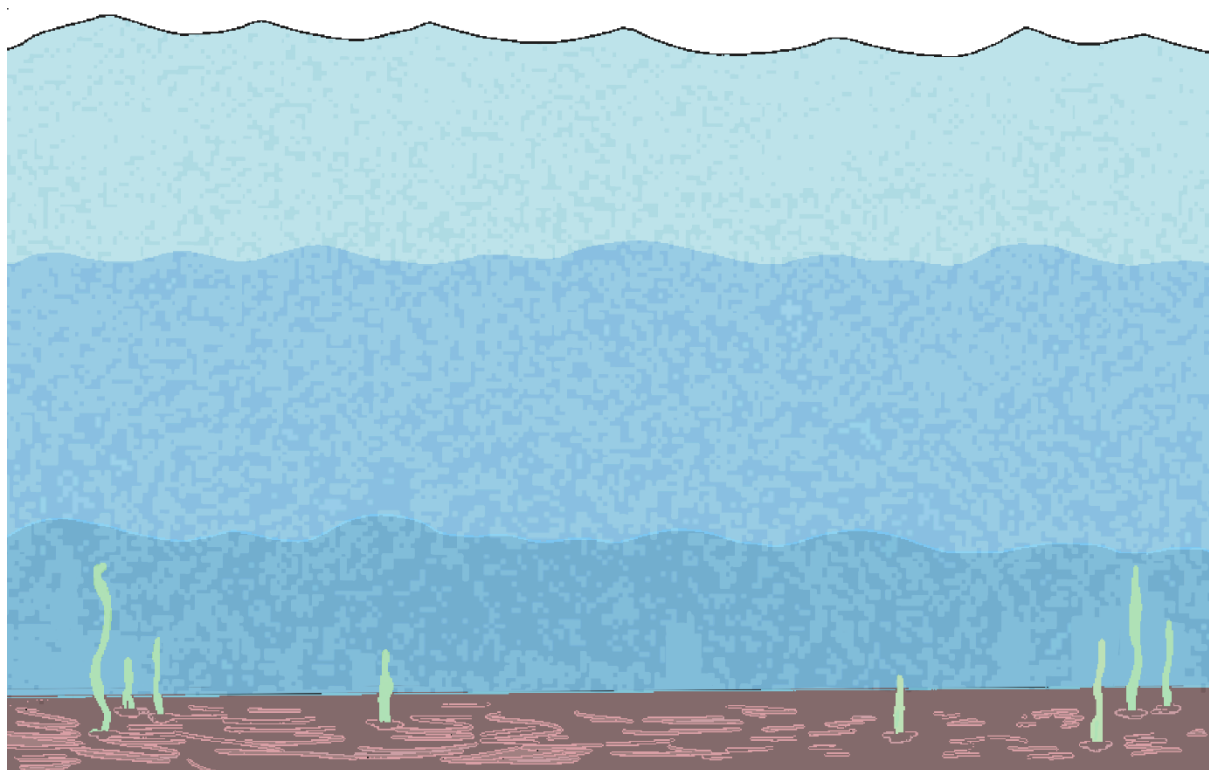
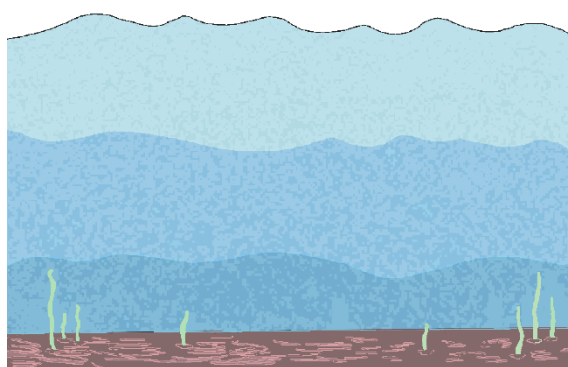
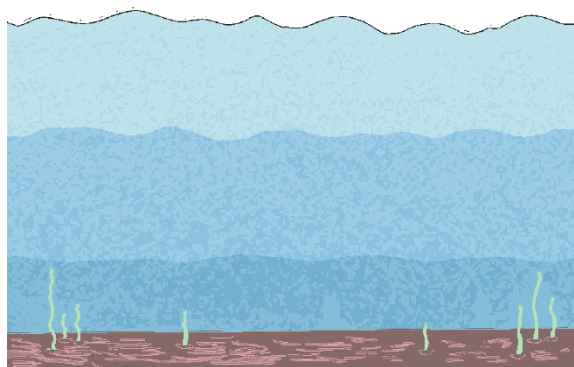
Celé ovládanie hry je zabezpečené kurzorom a myšou, prípadne môžu byť prítomné vstupy z klávesnice v prípade, že hra bude obsahovať nejakú formu databázy skóre, ktorá by vyžadovala zadanie mena hráča.

## Herná grafika

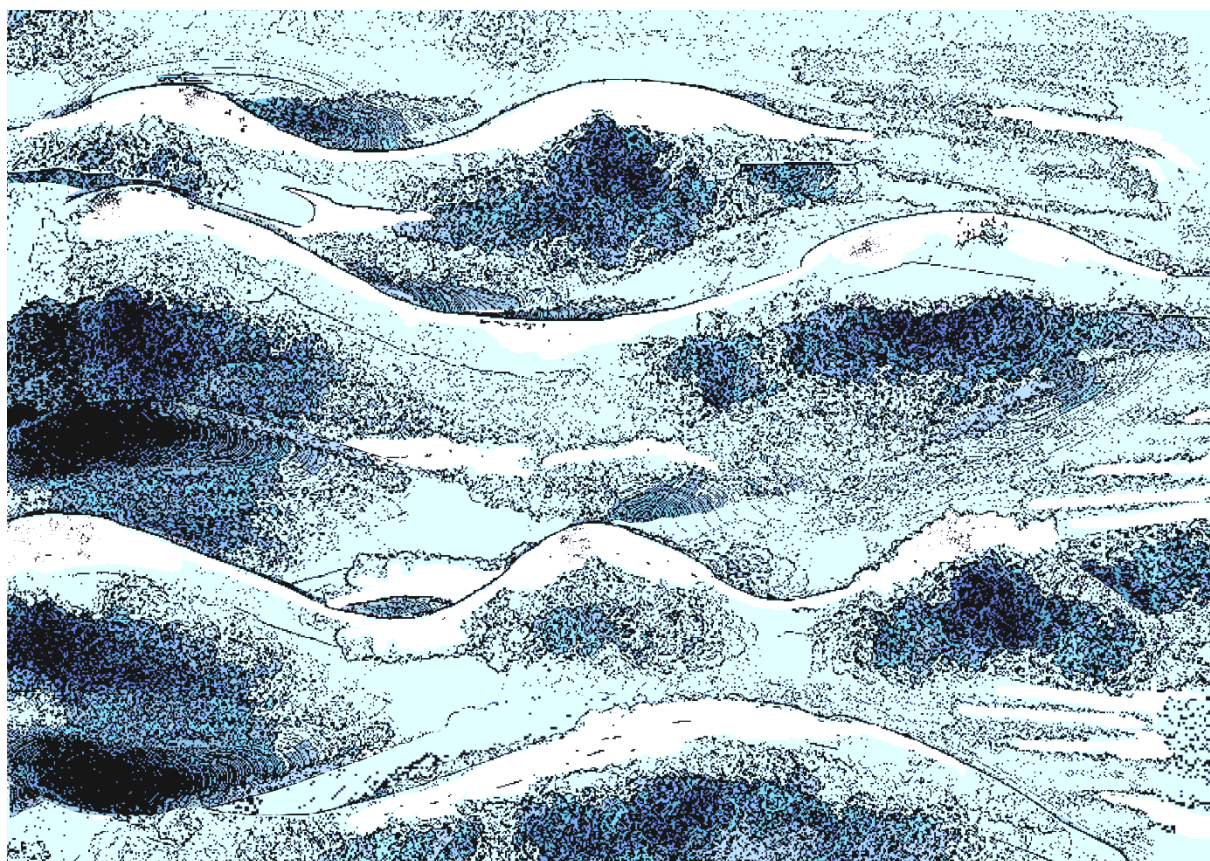
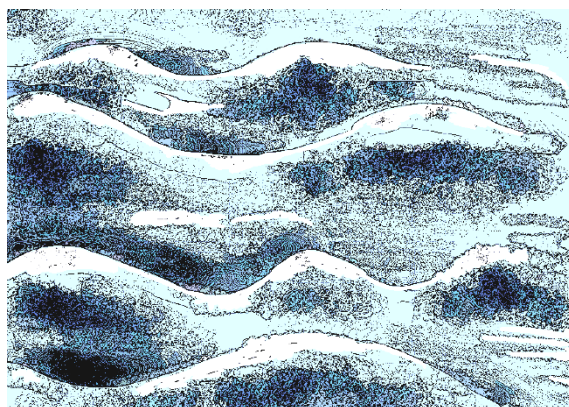
Všetky obrázky budú vo formáte PNG, vytvorené mnou, hráčom je klasický kurzor.

### Pozadia – herný mód 01

Animované striedaním obrázkov



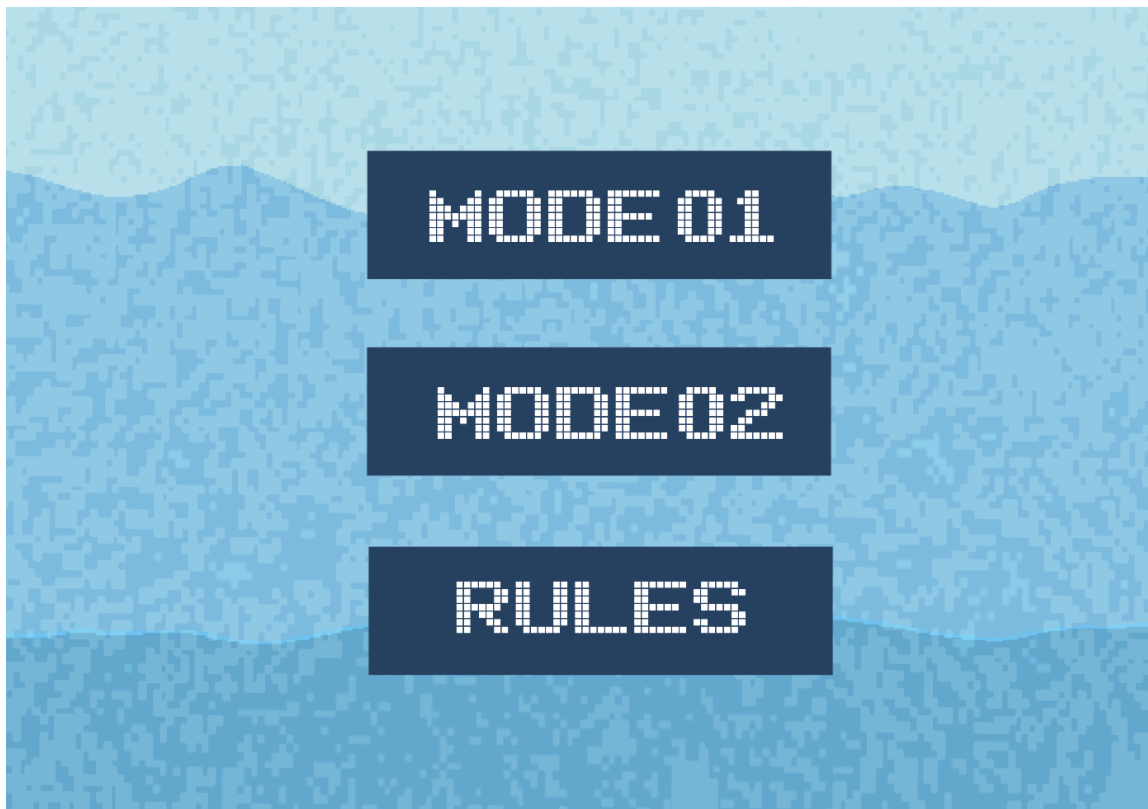
**Pozadia – herný mód 02**  
Animované striedaním obrázkov





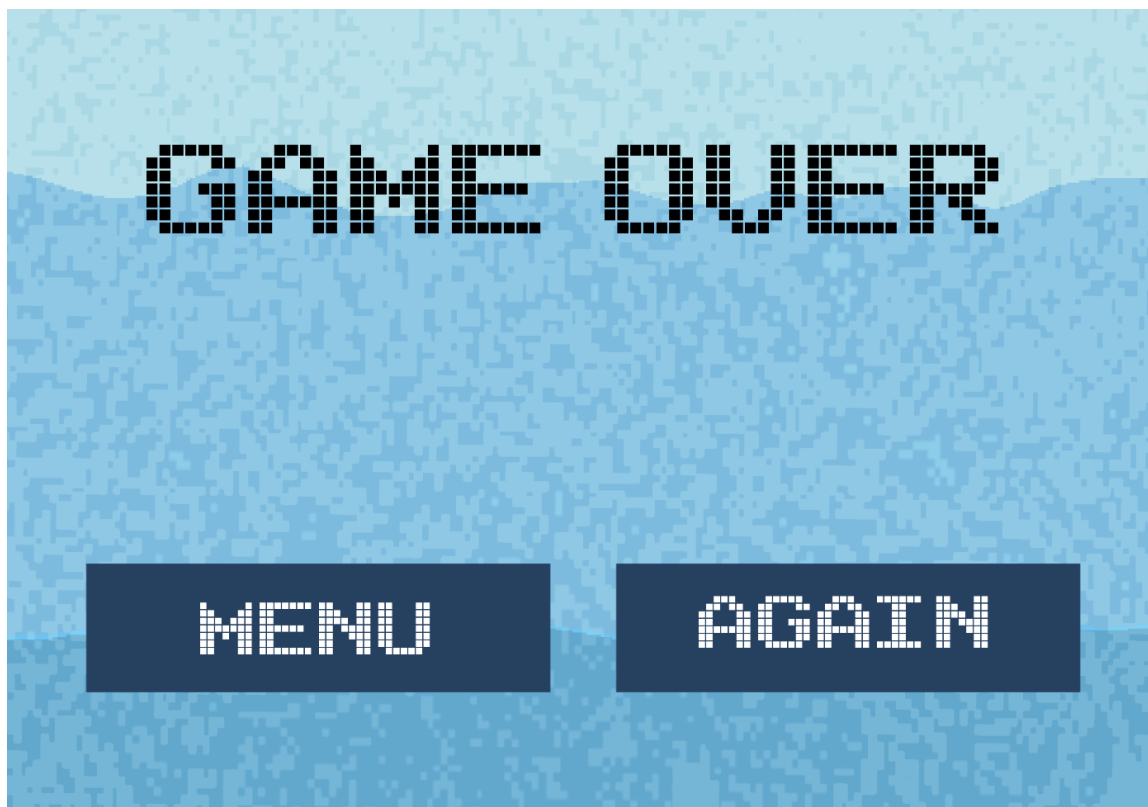
Hlavné menu

Statické menu



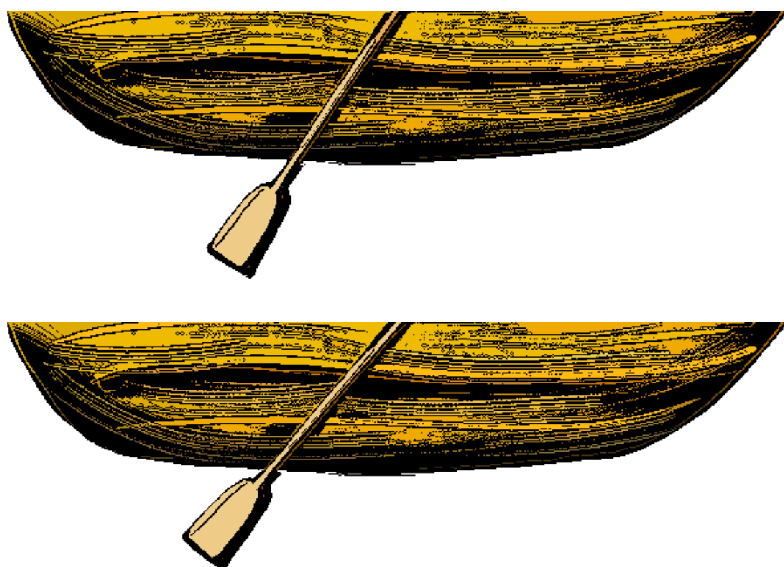
Endscreen

Statické menu



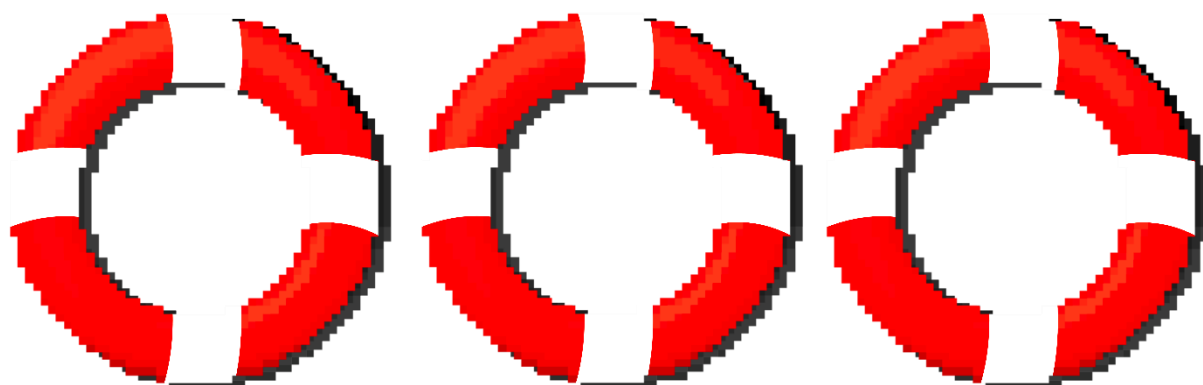
## Lod'

Animovaná prepínáním obrázkov



## Životy

Statické



## Chápadlá

Animované zvětšování a prepínání obrázků



## Chobotnica

Rôzne varianty chobotnice, statické







## Font

Font celej hry - Arcade classic

Názov písma: ArcadeClassic

Verzia: 2

TrueType Obrisy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,:;'"( ) + - \* / =

12 KÍDEI' d'AT I'OV UČÍ KOŇA ŽRAŤ KÔRU. 1234567890

18 KÍDEI' d'AT I'OV UČÍ KOŇA ŽRAŤ KÔRU. 1234567890

24 KÍDEI' d'AT I'OV UČÍ KOŇA ŽRAŤ KÔRU. 1234567890

36 KÍDEI' d'AT I'OV UČÍ KOŇA ŽRAŤ KÔRU. 1234567890

48 KÍDEI' d'AT I'OV UČÍ KOŇA ŽRAŤ KÔRU. 1234567890

60 KÍDEI' d'AT I'OV UČÍ KOŇA ŽRAŤ KÔRU. 1234

72 KÍDEI' d'AT I'OV UČÍ KOŇA ŽRAŤ KÔRU



ARCADECLASSIC.TTF

## Hudba

Stiahnuté zvukové stopy v štýle 8-bit, priradené konkrétnym herným obrazovkám (hudba v pozadí) v rámci ktorých sa budú náhodne vyberať.

