

Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Střední odborná
škola, Varnsdorf, příspěvková organizace

CastleMeow

Jiří Fuks, 4IT 2022/23

Obsah

Obsah	2
Základní koncepce	3
Level designu	4
Grafika.....	5
Zvuky.....	6
Hudba.....	7
Gamemaker studio 2	8

Základní koncepce

Hra bude top-down perspektivní (pohled ze shora). Bude vyvíjena v GameMaker Studio 2. Bude to ve stylu Tower Defense hry. Vaše “věže” budou kočky, jako např.: kočka, která má roli mága či lukostřelce apod. Nepřátelé budou psi, kteří se budou snažit zničit Vaši věž. Věž bude mít tři úrovně, začínáte s věží na úrovni lvl 1 s jedním srdíčkem, pokud jej vylepšíte na lvl 2, bude mít dvě srdíčka až nakonec tři srdíčka. Pokud nepřítel se dotkne Vaší věže, ubere Vám to půl srdíčka. Pokud Vám dojdou všechny srdíčka -> **GAME OVER**. U věží budete moct také vylepšovat lvl, ale bude se jim zvyšovat pouze **DMG**. Hra bude mít 5 levelů, každá bude jinak vypadat a u každého levelu budete začínat s jiným množstvím peněz, které budete využívat pro koupi vlastních jednotek či je vylepšovat. Každý level bude mít 3–5 kol. Po dokončení kola dostanete nějaký počet peněz.

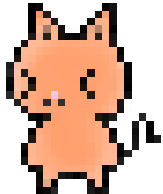
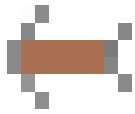
Level designu

Objekt **Archer (věž, která se nepohybuje)** má range 64px, tzn. kam dosáhne jeho střelba. Dále vyvolává útok v podobě objektu **arrow**, který má DMG 1. Po vystřelení má také reload time, který se rovná rychlosti room (default = 1 sekunda).

Objekt **Slime** se pohybuje podle směru cesty viz. bíle vyznačená cesta. **HP** má pouze 1.

Grafika

Pro tvorbu byly použity programy (Krita a editor v GMS). Z HW stránky byly použity (PC, grafický tablet)



Zatím pouze návrh na enemy Slime

Zvuky

Použitý SW (Audacity)

Ukázka: <https://github.com/Dontjirka/GameMaker/tree/main/GM/sounds/soundSlimeDeath>

Hudba

Použitý SW (LMMS)

Ukázka: <https://github.com/Dontjirka/GameMaker/tree/main/GM/sounds/BGM>

Gamemaker studio 2

Ukázka: <https://github.com/Dontjirka/GameMaker/tree/main/GM/video>