

SPŠE Ječná

Informační technologie

Ječná 517, 120 00 Nové Město

The Adventures of Josuke Michibane

That time I probably saved the earth

Lukáš Dvořák
Informační technologie
2024

Obsah

| | | |
|-----|------------------|---|
| 1 | Cíl práce | 4 |
| 2 | Software | 4 |
| 3 | Popis hry | 4 |
| 3.1 | Příběh | 4 |
| 3.2 | Postavy | 4 |
| 3.3 | Mechaniky | 6 |
| 4 | Manuál..... | 6 |
| 5 | Závěr | 6 |
| 6 | Poděkování | 6 |

1 Cíl práce

Chtěl jsem naprogramovat point and click style hru, nic moc inovativního, hráč má životy, itemy, chodí po mapě a snaží se splnit nějaký úkol, ale hlavně jsem chtěl Easter eggy kterých se mi povedlo do hry dát dost, ať už jde o hudbu anebo o akce, které může hráč dělat.

2 Software

Při tvoření projektu jsem použil verzi IntelliJ 2023.3.2 a Java verzi 19 a později přešel na 22.

3 Popis hry

3.1 Příběh

Jmenujete se Josuke Michibane a probouzíte se na místě vám dobře známém, váš domov. Poslední noc se vám nevydařila a vy jste se záhadným způsobem objevili doma. Matně si ale vzpomínáte na jedno neokouzující individuum se jménem Generál, a proto se rozhodnete toto individuum najít a zeptat se ho na pár věcí. Generál si vás však nepamatuje, jelikož minulou noc v kasinu verboval nové vojáky do armády, aby pomohli při boji proti galaktické hrozbě a Josuke nebyl výjimka. Josuke se tedy rozhodne tento úkol vzít přímo na sebe a zneškodnit velitele nepřátel, ale na druhou stranu Josuke není ani zločinec ani monstrum, takže zabíjet je mimo obraz, trochu (hodně) zmlátit klidně ale zabít ne!

3.2 Postavy

Josuke Michibane - Hlavní hrdina tohoto příběhu, který se nebojí prozkoumat ty nejhlubší zákoutí podsvětí, aby splnil úkol většinou pacifistickou cestou. Jméno hlavního hrdiny vychází ze hry na Robloxu jménem Peroxide, kde byla takto moje player postava pojmenována, hra mě bavila tak jsem se rozhodl udělat něco jako svojí “fan fikci” a rozvinou příběh Josukeho za hranici hry. Původně měla být hra i ze stejného prostředí jako Peroxide a používat stejné lokace ale tento nápad se mi zdál moc omezující.



Obrázek toho, jak Josuke vypadá ve hře

Generál - Npc, které Josukeho zaúkoloval něco jako father figure ale není to ani otec ani dobrý mentor. Obecně si velice rád vychutnává 2 věci: Hazardní hry a šikanování slabších, a to tak, že je klidně bez problému zbije až do krve, přestane pouze když někdo prokáže, že je silnější než on. Vzhled Generála jsem založil na jakémkoli vojákovy, a panu učitelovi Kuchaříkovy (hlavně v části mezi tričkem a kalhotami a taky podle povahy, zbytek je spíš ten voják). Původně vypadal generál jinak (namalován v MS Paint s Roblox man obličejem) ale nynější vzhled vypadá 100krát líp. Zároveň jsem chtěl, aby měl nějaký hlas což nebyl problém, protože jeden ze spolužáků mi DOBROVOLNĚ propůjčil jeho hlas.



Obrázek toho, jak vypadal generál před novou vizáží

Kočka - Npc, které není moc podstatné, ale chtěl jsem ho zmínit, protože to je kočka. Nehledě na různé reference na jiné hry nebo anime, je kočka milovaným mazlíčkem Josukeho a bez ní by se Jokuse takto daleko nedostal.

Terminál - Npc se kterým může hráč mluvit, aby se dozvěděl malinko ohledně behind the scenes věcí a zároveň ničí 4 zeď a mluví o věcech které by nemuseli dávat smysl. Nejprve jsem ani nepočítal že budu do hry přidávat terminál, ale když jsem dělal layout mapy došlo mi, že na obrazovku, kde je nyní terminál, vlastně nemám vymyšlené, co na obrazovku dát, tak jsem udělal terminál. Samotným vzhledem terminálu jsem se inspiroval ze Subnauticy kde je použita podobná paleta barev, ale moc se mi nepovedl.

Nepřátelský bojovník - Npc, které hráč musí porazit, aby vůbec mohl dokončit hru, je to zbabělec a desertér ale stejně bojuje za mimozemšťany, protože kam by jinak šel, na Zemi? Vzhledem jsem se inspiroval jednoduchým slime nepřítelem z jakékoliv videohry a zároveň vzhledem strojů, které jsou nakreslené v manze Gyo (doslovně ryba) nebo česky Ryby od autora Junji Ito, kde ryby ovládá stroj podobný mé ilustraci, akorát že tady je stroj ovládaný slizem zevnitř.

Nepřátelská královna - Hlavní boss hry, který utlačuje lidskou rasu kvůli tomu, že prohrála na hazardních hrách věcičku, která jí umožňuje být prakticky nesmrtelnou. Znovu, inspirace na vzhled stroje je z knížky Gyo.

3.3 Mechaniky

Ve hře se hráč může pohybovat díky šipkám, které jsou umístěné po stranách obrazovky, hráč dále může mluvit, podívat se a bojovat prakticky se vším co nějak vystupuje (občas i co není vidět). Hráč také může sbírat/získávat itemy pomocí dialogových možností u specifických objektů. Nejprve to měla být tajná místnost, ale kasino se stalo místem kam hráč musí jít alespoň jednou, jsou tam totiž itemy které potřebuje na dohrání hry. V této místnosti se také nachází hrací automat kde, když hráčovi padne jackpot začne hrát speciální song, jakožto reference na Jujutsu Kaisen přímo na Domain expansion postavy Hakari Kinji.

4 Manuál

Hra se ovládá pomocí myši, klávesnice není potřeba. Hráč vybírá své možnosti pomocí kurzoru.

5 Závěr

Většina projektu šla hladce ale nejedna věc, co mě dostala byla práce s Gitem a GitHubem

1. “doubious ownership” chyba které se mi stala po otevření projektu doma na počítači po otevření projektu na školním počítači.
2. projekt jsem musel smazat a udělat zcela nový repozitář kvůli tomu že se mi z nějakého důvodu udělal nový branch a nechtěl se mi pushnout na git a projekt nešel rebasnou u mě v počítači.
3. chyba s index.lock filem, kdy jsem nemohl pushovat ani pullovat

Další omezující faktor je ten že mi teď už asi přes měsíc nefunguje jakékoliv připojení k internetu a náš provider NENÍ SCHOPEN S TÍM NIC UDĚLAT, PROTOŽE TO JE ehm... špatný provider, takže jsem celou dobu připojen přes tethering z telefonu

6 Poděkování

Zde bych chtěl poděkovat pár lidem co mi pomohli při tvoření tohoto projektu, přesto že to nejspíš ani jeden z nich neuvidí mi přijde, že bych je měl uvést

Nejprve bych chtěl poděkovat Filipovy Hegerovy za to, že mi ukázal funkci tethering, a jak jí zapnout, bez něj bych nebyl schopen tuto práci udělat.

Dále chci poděkovat Pavlovy Halíkovy za testování hry, přesto že jsem ho o to nežádal, Zdeňkovy Relichovy za pomoc s gitHubem, za propuštění hlasu pro Generála a oběma dvěma za mentální support při pracování na projektu

Také chci poděkovat svojí sestře, která nakreslila finálního bosse.

A na konec ještě svému spolužákovy ze základky Dominiku “Zmolo” Královy, který si řekl, že se mu nelíbí můj vzhled Generála a že on mi udělá lepšího, a jak řekl, tak udělal.

Ještě jednou díky všem <3.