

**SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE
FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLOGIÍ**

Základné metódy tvorby multimedialneho obsahu

Projekt: Tvorba interaktivnej aplikacii Snake

Krátka správa o projekte

autor: Peter Markuš

čas cvičení: Streda 12:00

Popis herného módu a cieľov hry

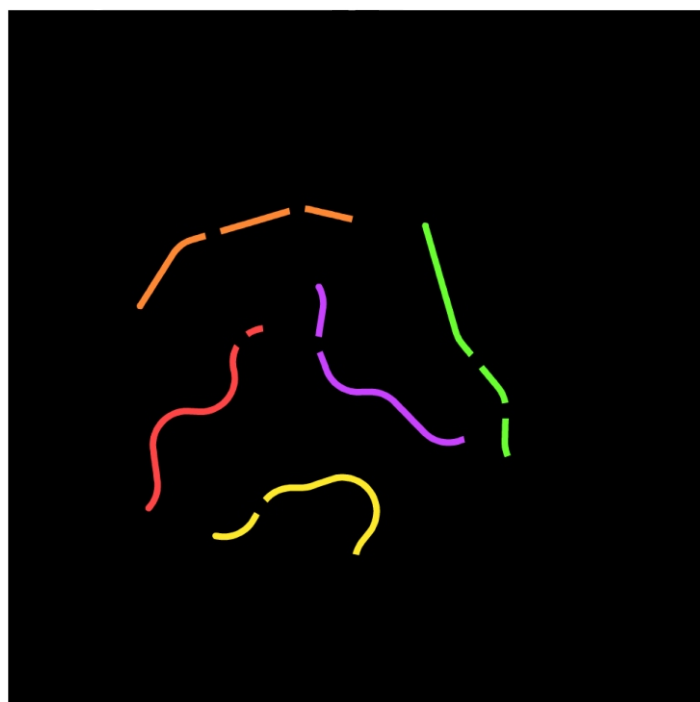
Herný mód bude niečo na spôsob známej hry snake, kde je treba zbierať čo najviac bodov ktoré sa budú jeden po druhom spawnovať na hranej ploche. Avšak okrem single playeru bude umožnené hrať aj multiplayer pre maximálne štyroch hráčov ktorý budú zdieľať jednu klávesnicu na ovládanie. Hra spustená v multiplayeri sa namiesto spawnovania bodov bude spawnovať “nieco” pri ktorom hráč nebude dostávať body, ale bude nejakým spôsobom dočasne zvýhodnený rôznymi vlastnosťami, alebo naopak znevýhodní všetkých hráčov s ktorými hrá. Napríklad spustí zvýšenú rýchlosť všetkým naokolo, čo môže viesť ku kolízií buď s koncom obrazovky, alebo narazenie na dráhu po ktorej prešiel nejaký hráč. Víťaz je ten, kto zostane živý ako posledný.

Základný náčrt hernej scény a rozhrania

Menu



Herná scéna



Popis ovládacích prvkov hry

Hada je možné ovládať klávesnicou. V menu hry bude možné nastaviť jednoduché ovládanie pre každého hráča ktoré bude pozostávať z dvoch tlačidiel ktorými budú vyjadrovať smer svojho neustále idúceho hada dopredu. Poprípade bude pridaná ďalšia funkcia ktorou môžeme aktivovať nejakú špeciálnu vlastnosť ktorú získa z plochy.