

Dokumentácia projektu

Neon Warrior

Základy tvorby interaktívnych aplikácií

Štvrtok 16:00

Jakub Skurčák

Ciele hry	2
Módy	2
1. Mód:	2
2. Mód:	2
Ovládanie hry	2
Fungovanie hry	2
Na začiatku JavaScript vytvorí canvas element a vloží ho do body elementu	2
Návrhy obrazoviek	3
Návrh orientácie	4
Použité assety	4
Hráč:	4
Protivník:	5
Aréna:	5
Hudba:	6
Zvukové efekty:	6

1. Ciele hry

- a. Cieľom hry 1. módu je nahrať čo najviac bodov a to porážaním nepriateľov, ktorý sa každým levelom stávajú silnejšími.
- b. Cieľom hry 2. módu je poraziť protivníka.

2. Módy

- a. 1. Mód:
 - i. Hráč bude odmeňovaný bodmi, ktorých počet sa s každým levelom zväčšovať. Body sa budú počítat' z pevného základu 10b a s každým levelom sa budú násobiť číslom ktoré bude závisieť od čísla levelu
- b. 2. Mód:
 - i. Hráč bude bojovať v móde PvP (hráč na hráča).

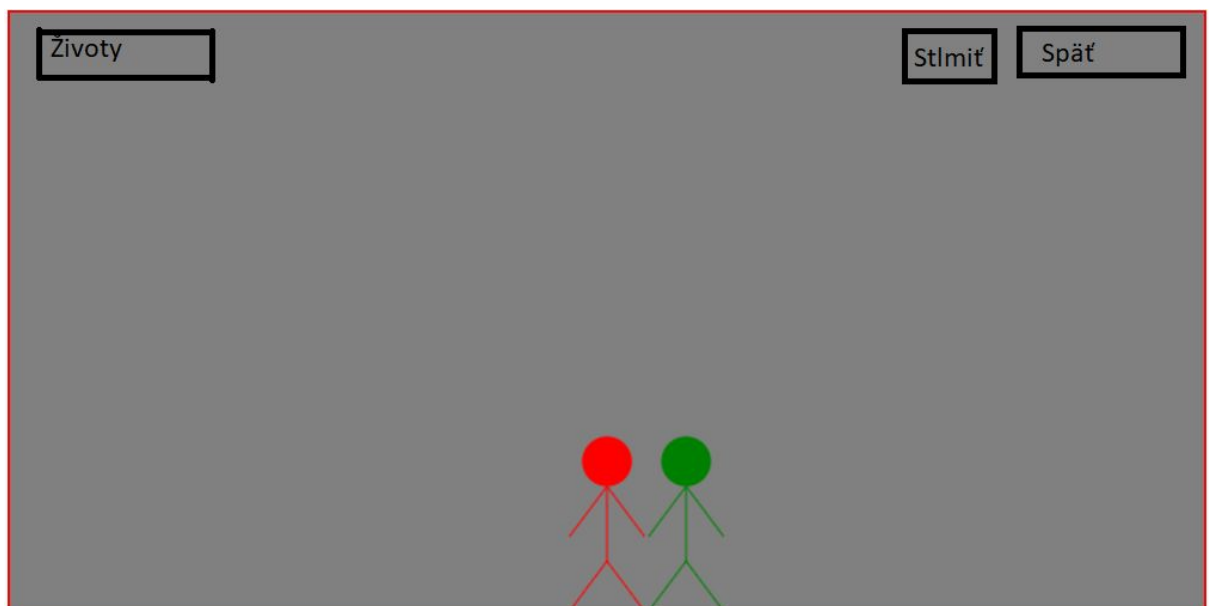
3. Ovládanie hry

- a. Hra sa ovláda pomocou smerových šípiek na klávesnici, ktorými sa ovláda pohyb hráča na hracej obrazovky.
Útoky sa ovládajú pomocou kláves Q,W,E,A,S,D

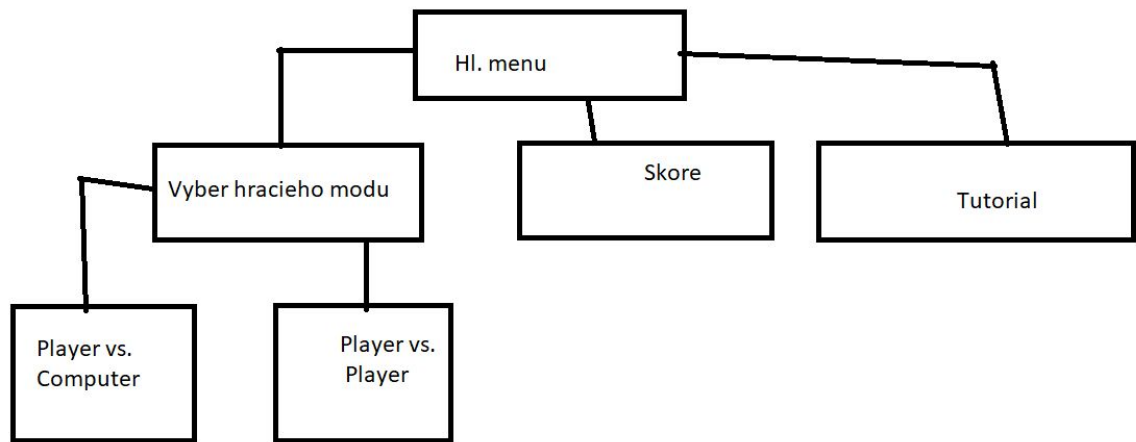
4. Fungovanie hry

- a. Na začiatku JavaScript vytvorí canvas element a vloží ho do body elementu
- b. Následne funkcia initialize spusti funkciu drawMenu ktorá zobrazí menu
- c. Kliknutím na tlačidlo Play a vybraní módu sa spustí hra, vytvorí sa objekt hráča a objekt súpera.
- d. Po porazení nepriateľa sa vráti na hlavnú obrazovku(ak hrá mod 2) alebo sa vráti do výberu levelov
- e. Hra má konečný počet levelov

5. Návrhy obrazoviek



6. Návrh orientácie



7. Použité assety

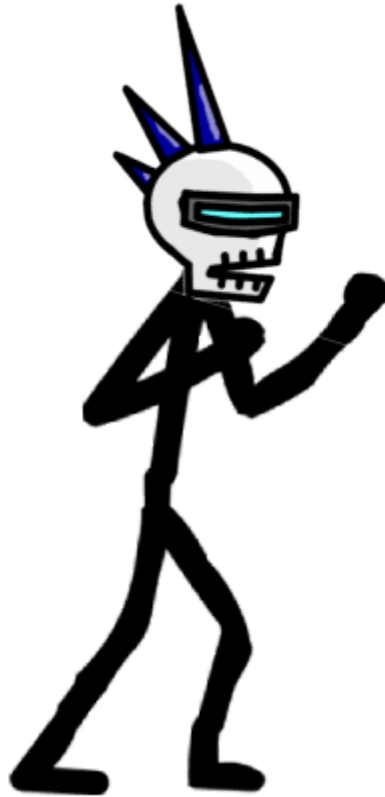
a. Hráč:

- i. Hráč je animovaný stickman , animácia bude zahŕňať všetky typy útokov, pády, zranenia, smrte
- ii. Animácia hráča je zdieľaná s animáciou protivníka nakoľko nie som grafický dizajnér, kreslením som tiež nebol obdarovaný a hľadať 2 animácie podobného stickmana sa mi nechce



- iii. Hráč má v móde 1 pevne stanovený dizajn postavy. V móde 2 si môže zvoliť aj s dizajnov protivníkov.

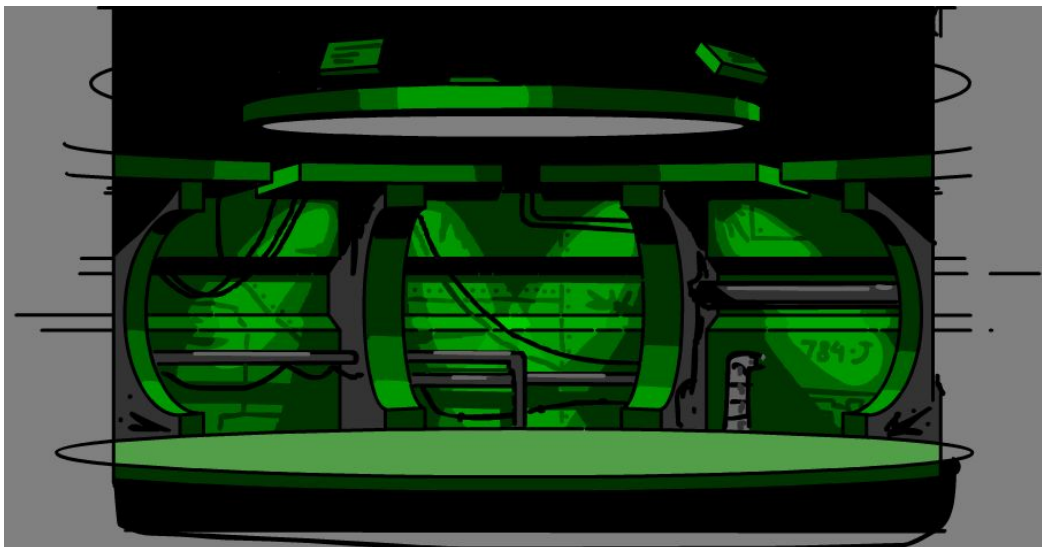
b. Protivník:



- i. Protivníkov je viacero typov a budú sa líšiť tvarom helmy. Každý protivník v móde 1 bude mať rôzny počet životov a rôzne poškodenie.

c. Aréna:

- i. aréna má pevne definovaný spodok ktorý slúži ako “zem”, pri strete so “zemou” sa gravitačný pád pohybujúcej sa entity zastaví
- ii. strany arény niesu pevné steny, ale pri prekročení sa hýbajúca sa entita presunie na opačnú stranu arény so zachovaním svojej orientácie



d. Hudba:

Na ozvučenie hry bude použitý soundtrack od Micka Gordona z populárnej hry DOOM

e. Zvukové efekty:

Úder - zvuk uderu (punch.mp3)

Náraz - zvuk nárazu (hit.mp3)

Koniec hry - game over sound / winner sound(fanfára)