

Dokumentácia

Práca The Burning Of Isaac je hre pre jedného hráča, ktorá je z veľkej časti inšpirovaná hrou The Binding Of Isaac. Je to Rogue-Like 2-D hra, v ktorej hráč prechádza Dungeonom, strieľa nepriateľov a zbiera vylepšenia. Hra nemá určený koniec, takže je možné ju hrať po dlhšiu dobu.

Treba podotknúť že hra obsahuje mechaniky, ktoré neboli dokončené alebo ich nebolo možné spojzdníť pri obhajobe práce a teda nefungujú. Niektoré z týchto mechaník sú: obtiažnosť, ukladanie hry, hudba...

Pre maximálny zážitok z hry je odporúčané preskočiť odstavce 2 *Hra* a 3 *Ciel Hry*, pretože dopredu vysvetľujú všetok kontent, ktorý sa v hre nachádza.

1 Menu

Po spustení hry sa spustí herné menu, ktoré pozostáva z pozadia a niekoľkých tlačidiel. Tlačidlá sú jediná časť herného menu, s ktorými je možné interagovať.

- New Game - Slúži na spustenie novej hry. Otvorí druhé menu s výberom obtiažnosti
- Load - Nefunkčné
- Options - Slúži na nastavenie zvuku. Otvorí druhé menu s tlačidlami na úpravu zvuku
- Exit - Slúži na ukončenie hry. Po stlačení spustí metódu `System.exit(0)`

Po stlačení tlačidla New Game sa otvorí menu s výberom obtiažnosti, ktoré nieje funkčné, takže všetky možnosti (Easy, Medium, Hard) urobia to isté. Po stlačení jedného z tlačidiel na výber obtiažnosti sa hra spustí. Posledné tlačidlo Back slúži na návrat späť do pôvodného menu.

Po stlačení tlačidla Options sa otvorí menu s úpravou zvuku. Možnosti sú:

- Sound (On/Off) - Vypne alebo zapne zvuky
- Music (On/Off) - Je funkčná ale kvôli veľkostnému limitu nebolo možné zahrnúť WAV súbory s hudbou v priečinku. (Nieje odporúčané klikať na túto možnosť)

2 Hra

Po výbere obtiažnosti sa zobrazí obrazovka hry, ktorá obsahuje určité časti:

- Charakter hráča - V strede obrazovky sa nachádza charakter hráča. Je možné ovládať jeho pohyb, streľbu a interakciu s objektami.
- Hracia oblasť - Na pozadí je zobrazenie miestnosti z pohľadu hore. Je to oblasť, v ktorej sa hráč môže s charakterom pohybovať.
- Životy - Sú umiestnené v ľavom hornom rohu. Srdiečka označujú koľko útokov môže charakter znieť pred tým než zomrie. Jedno srdiečko je ekvivalentom dvoch životov. Každý útok zoberie jeden život. Maximálny počet životov je 6 (3 srdiečka), ale v priebehu hry je možné ho zvýšiť.
- Minimapa - Nachádza sa v pravom hornom rohu. Označuje miestnosti a ich rozmiestnenie na poschodí. Bledo-šedý obdĺžnik s bielim ohraničením označuje miestnosť, v ktorej sa hráč momentálne nachádza. Silno-šedé obdĺžniky označujú nepreskúmané miestnosti. Po preskúmaní miestnosti sa silno-šedé obdĺžniky zmenia na slabo-šedé.
- Dvere - Slúžia na presun medzi miestnosťami

Pri preskúmaní miestností je možné naraziť na rôzne veci. Môže to byť:

- Kameň - Súčasť hracej oblasti, ktorá blokuje priechod danou časťou. Nie je možné ho zničiť ani cez neho strieľať. Jediná možnosť je ho obísť.
- Oheň - Podobne ako kameň je súčasťou hracej oblasti. Avšak pri kontakte s ním dôjde k zraneniu charakteru. Ale je možné ho uhasiť streľbou do neho.
- Nepriateľ - Sú obyvatelia dungeonu, ktorý niesú potešený hráčovou návštevou. Ich jedinou prioritou je zneškodniť narušiteľa (hráča). Po vstupe do miestnosti s nepriateľmi začnú hráča nasledovať za účelom eliminácie. Pri kontakte s nimi dôjde k zraneniu. Avšak je tu možnosť ako tomu predísť: 1. Odísť z miestnosti 2. Eliminovať ich streľbou. Nepriatelia nebudú hráča prenasledovať von z ich miestnosti. Avšak po odídení z miestnosti kým je aspoň jeden nepriateľ na živu, tí čo prežili oživia padlých nepriateľov a vrátia sa na svoje pozície!
- Srdiečko - Po zobrazení srdiečka zo zeme sa hráčovi doplnia dva životy (jedno srdiečko)

- Polovica Srdiečka - Po zobrať srdiečka zo zeme sa hráčovi doplní jeden život (polovica srdiečka)
- Hviezda - Hviezdy sú najvzácnejšou cennosťou v dungeone, a taktiež dôvodom charakterovej návštevy. Po zobrať hviezdy zo zeme sa hráčovmu charakteru náhodne zvýši nejaká vlastnosť. Či už to môže byť maximálny počet životov, veľkosť poškodenia, rýchlosť... Po zobrať je hráč informovaný o efekte, aký hviezda mala zeleným textom pod životmi.

3 Cieľ hry

Po preskúmaní a zneškodnení všetkých nepriateľov v dungeone sa v strede miestnosti objavia padacie dvierka, rovnako ako text oznamujúci že poschodie bolo preskúmané. Po vstupe do padacích dvierok sa hráč presunie na nižšie poschodie dungeonu a môže pokračovať v preskúmaní.

Hra neobsahuje nijaký oficiálny koniec. Hru je možné hrať donekonečna.

V prípade že chce hráč hru vypnúť môže zastaviť hru, čo otvorí menu s tromi možnosťami:

- Continue - Zavrie menu a vráti hráča do hry
- Save - Nefunkčné
- Exit - Vráti hráča naspäť do menu hry.

4 Ovládanie

KLÁVESY	AKCIA
W, A, S, D	Pohyb
ŠÍPKY	Strel'ba
E	Interakcia s objektami (dvere a padacie dvere)
R	Po podržaní klávesi sa hra reštartuje (spraví novú mapu a nový charakter)
ESCAPE	Pauzne alebo odpauzne hru (V menu funguje ako ekvivalent tlačidla <u>Back</u> a <u>Exit</u>)
MYŠ	Slúži na interakciu s tlačidlami