

**SPŠE Ječná**  
**Informační technologie**  
Praha 2 Ječná 30

**Textová hra Novaterra**

**Robin Zajíček**  
Informační technologie  
2024

## Obsah

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

# 1 Cíl práce

Novaterra je textová upravená verze mé první hry z prvního ročníku střední školy. Hra začíná Příběhem o muži, který přišel o vše a touží po pomstě, a tak začíná svou výpravu. Hra obsahuje 9 lokací, mezi kterými můžete volně procházet. Některé lokace jsou jako vedlejší linka, která vás neposouvá v příběhu, ale můžete z nich získat užitečné předměty a atributy. Poté je zde hlavní linka, kterou musíte projít, aby hra skončila a vy mohli pomstít svoji rodinu. V každé lokaci narazíte na monstrum, se kterým se utkáte v boji. Boj funguje na principu 6 typů útoků, které každý funguje jinak a má specifické poškození a účel. Když přemůžete monstrum, můžete pokračovat do další lokace až ke své pomstě.

# 2 Software

Hru jsem naprogramoval v Javě - OpenJDK 20.2 v IntelliJ IDEA.

# 3 Popis hry

## 3.1 Příběh

Vítejte ve světě starobylého království Novaterra, kde se odehrává naše dobrodružná textová hra! Novaterra trpí hrůzovládou Krále Démonů Heredura - mocné bytosti, která létá na hřbetě obrovského draka a rozsévá strach a zkázu po celém království. Je na vás, statečný dobrodruhu, abyste se vydali na nebezpečnou cestu a porazili Heredura a jeho temného draka, čímž obnovíte mír a klid v království Novaterra. Vaše cesta začíná v malé vesničce, kde se statečný hrdina vydává na svou osamocenou cestu v pochmurném království Novaterra. Srdce mu vzplálo plamenem pomsty poté, co Heredurovi poskoci zavraždili lásku jeho života, sličnou švadlenu Agnes, která byla jeho vyvolenou. Přisahal, že se pomstí Heredurovi i všem jeho démonským poskokům. S nabroušeným mečem a srdcem plným odhodlání začíná svou cestu v temném hvozdu. Pěšina je lemovaná rozrostlými stromy a příslib právě započatého dobrodružství je ve vzduchu. Projdete 9 lokací, mezi nimiž jsou moře, lesy, louky a nakonec démoní svatyně. Cesta k finální lokaci je jedna. Vedlejší linka je velmi specifická a odehrává se v labyrintu, kde máte v jedné lokaci 3 menší lokace. Hra končí tím, že se dostanete do finální lokace, kde zabijete démona a vyhrajete.

## 3.2 Postavy

Postavy nejsou nijak důležité, jedná se o jednoduchý příběh o pomstě.

- Hrdina: Cílevědomý
- Agnes: Skromná žena, která se jako mladá vdala za hrdinu příběhu, bodána zavražděna králem démonů
- Heredur: Král démonů, prostě záporák

## 3.3 Mechaniky

Mezi zajímavé mechaniky hry patří především boj. Ten využívá všechny atributy postavy jako životy, poškození, inteligenci, sílu, štěstí, a každý typ postavy získává z útoků jiný benefit. Například pro mága se vyplatí používat ultimátky a podobně, protože má vysoké štěstí a tím pádem větší šanci na trefení. Naopak pro bojovníka nebo zaklínače se tolik nevyplatí a lepší je spoléhat se na lehčí útoky. Mezi zajímavé mechaniky také patří lektvary, kterých má hráč k dispozici 3 na začátku a mohou mu pomoci, když zabije monstrem. Hráč také může získat itemy s různou raritou z padlých monster, které mají různé statistiky a vylepšují postavu. Když například dostanete jako bojovník obostřený meč, který je legendární, takřka jste vyhráli hru, protože vaše celkové poškození bude třikrát větší. Když se vydáte na vedlejší linku a dostanete se do katakomb, můžete si vybrat mezi 3 místnostmi, přičemž v každé z nich čeká na vaši postavu jiný osud. V menu si můžete zkontrolovat svoje statistiky, abyste věděli, zda si dát třeba lektvar nebo začít hrát defenzivně.

# 4 Manuál

## Postava

1. Příběh postavy je důležitý, nezapomeňte si ho přečíst.
2. Vyberte si rasu postavy.
3. Vyberte si třídu postavy - každá má specifické statistiky, vyberte si podle svého herního stylu.
4. Napište jméno své postavy (vašeho charakteru)
5. Vaše dobrodružství začíná!

## Menu

V menu má následující možnosti:

1. Sever
2. Jih
3. Východ
4. Západ(toto jsou směry, kterými se můžeš vydat).
5. Statistiky tvé postavy
- 6.Zde se můžeš kouknout do inventáře na své itemy
- 7.Můžeš vypít lektvar, který máš v kapse a obnoví ti životy.
- 8.Pokud chceš hru opustit.

## Boj

Poté, co si vybereš směr, potkáš monstra, neboli nepřátele. Můžeš si vybrat mezi 6 útoky, jak nepříteli zneškodnit.

1. Lehký útok – standardní útok, který dává tvé základní poškození
2. Obrana – obraha proti útoku, když nechceš útočit
3. Ultina - dává největší poškození, ale je malá šance, že netrefíš.
4. Těžký útok - dává dvojnásobné poškození, ale můžeš minout je to ½.
5. Léčení - léčí tě podle tvé intelligence.
6. Exchange - obětuješ 10 životů a tvůj útok dává o 20 víc poškození.

Poté, co zabijete nepříteli, získáte item, který se vám vloží do inventáře a posílí vás. Hrajte, dokud neporazíte bossa! Důkladné čtení textu je velmi důležité pro postup ve hře. Nezapomeňte na to!

## 5 Závěr

Myslím, že hra je relativně povedená, některé věci by šlo napsat lépe, protože jsem netušil, že mě tvorba hry začne bavit, a hra je mnohem obsáhlejší, než jsem čekal, a proto je kód trochu chaotický. Co se týče příběhu, tak postavy nemají žádný pořádný charakter, a příběh jako celek by mohl být obsáhlejší. Jako další věc, která se mi nelíbí, jsou lokace. Myslím, že každá lokace by měla být specifická se specifickými monstry, což hra nesplňuje, a do budoucna to určitě upravím. Co se mi na hře líbí, je jak je

udělaná, je poutavý příběh, který vás uvádí do boje, a hlavně finální boss fight a celkově jak hra vypadá v terminálu. Celkově hra potřebuje hodně úprav, ačkoli si nemyslím, že je špatná, jen potřebuje více času.

## 6—Zdroje