

## 2D skákací hra v herním enginu GODOT

Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Střední odborná škola, Varnsdorf p. o.

Jakub Pavlovič

4. IT

2022/2023

## Obsah

2D skákací hra v herním enginu GODOT .....	1
2D skákací hra.....	3
Jak bude hra vypadat?.....	3
Obsah hry .....	3
Ovládání.....	3

# Kapitola 1 – Základní koncepce

## 2D skákací hra

Moje hra bude vytvořena v herním enginu GODOT. Bude to klasická skákací hra, kde bude na konci každého levelu vidět vaše statistika, jak se vám v daném levelu vedlo. Hlavní postava se jmenuje Slowbat, je to postava, která má schopnost při určitém počtu zabitých nepřátel, změnit na deset vteřin vteřin svoji postavu na entitu, která může střílet projektily a tím ničit nepřátele. Potom co se promění zpět, mu zůstane schopnost střílet, ale omezí mu to skákání. Což znamená, že nebude moci na pár vteřin skákat. Každý level bude mít buď jiný pozadí nebo jen trochu poupravený. Další tu budou enemies, kteří budou vycházet maximálně po třech z poza obrazovky. Enemies budou mít schopnost se na hráče rozeběhnout a po jejich úspěšném poškození, který hráč dostane, postavě zmizí jeden život a nebude se moci na dvě vteřiny pohybovat. Bude moci jen střílet, pokud zrovna opustil entitní mód nebo jen skákat.

## Jak bude hra vypadat?

### Obsah hry

Hra bude z pohledu 2D, modely postav budou ve stylu pixel art. Pozadí bude záviset na levelu, což znamená že venkovní level bude, barevný, jasný a vnitřní level bude takový tmavší. Na konci hry bude jeden boss. Hráč se zastaví na levé straně obrazovky a boss bude na pravé straně obrazovky. Hráč bude moci jen skákat a střílet. Bude se muset vyhýbat jeho střelám. Pokud ho boss zasáhne, ztratí jeden život a při posledním životě, když hráče boss zasáhne tak ztratí jednu schopnost. Jakmile ztratí všechny schopnosti tak umírá a hra se restartuje.

### Ovládání

W a Space – skok

S – seskočení z plošiny dolů

A – pohyb do leva

D – pohyb doprava

Levé tlačítko myši – střelba v entitním módu