

Střední průmyslová škola elektrotechnická Ječná

Informační technologie

Praha 2, Ječná 30

Catship Adventure

(Orange cat Quest)

Anna Marie Mičková

Informační technologie

2024

Obsah

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

1. Cíl práce

Cílem práce je vytvoření 2D hry, ve které by měl hráč prozkoumávat území mapy na které se objevil. Ve hře bude mít hráč za úkol hledat postavy a předměty, aby mohl vyhrát nad nepřáteli.

Funkce které by hra měla mít:

- pohyb hráče klavesovými zkratkami
- nabídka s dostupnými schopnostmi
- aktuální počet životů
- zobrazení předmětů, které by měl hledat - počet, obrázek předmětu
- komunikace s postavami
- možnost vyhrát nebo prohrát
- na konci hry zobrazení vyhodnocení a počet bodů

2. Software

Java 16 – IntelliJ IDEA

3. Popis hry

3.1. Příběh

Hráč jako oranžová kočka se ocitne na neznámé planetě, která krajinou připomíná zemi. Cílem kočky je najít ztracené palivo s mlékem na cestu zpět. Při hledání může narazit na nepřátelské postavy, které mu mohou odebrat životy nebo palivo z kanistrů. Hráč při hledání může najít různé předměty, které se mu přidají do nabídky funkcí a může je později využít. Hra končí když najde potřebné množství paliva nebo když mu dojdou životy.

Hráč svůj úspěch ve hře může porovnávat pomocí výsledného skóre, které se na konci hry zobrazí na obrazovce. Určuje se podle času a ztracených životů. V případě, že hráč ztratí životy a prohraje skóre se nastaví na 0. Při překonání nejvyššího skóre se vypíše na obrazovku zpráva.

3.2. Prostředí

Na hrací obrazovce může hráč vidět počet potřebných litrů paliva, které ještě musí najít. Vedle se nachází aktuální počet životů a čas, který uběhl od počátku hry.

Hrací mapa je složena z několika druhů políček: tráva, písek, voda, strom, kámen. Bez aktivovaných schopností se může hráč pohybovat jen po trávě a písku. Po všech materiálech se pohybuje stejnou rychlostí. Velikost mapy je 60x60 políček.

3.3. Postavy

Ve hře se vyskytují tvorové, kteří mohou hráče připravit o životy, ale mohou mu i poradit při hledání předmětů.

Druhy tvorů:

- Běžní tvorové: Tito lesní zvířátka se pohybují podobně jako hráč a mohou chodit pouze po cestách - políčka tráva a písek. Hráč přes ně může přecházet, ale mohou mu odebrat jeden život nebo palivo z kanistrů. Vypadají jako kříženci srnky a psa. Mohou hráči poradit s hledáním předmětů.
- Létající tvorové: Někteří tvorové mají schopnost létání nad cestami. Přes tyto tvory může hráč přecházet.
- Duch: Hráč se může setkat s postavou ducha, který mu nemůže odebrat život ani mu zabránit v cestě. Může mu jen poradit při hledání předmětů.
- Nepřátelská postava: Tato postava je zahalena v tmavém plášti a je velmi nebezpečná. Může hráči odebrat dva životy, pokud se s ní střetne.
- Stráž: Je to následovník nepřátelské postavy, který vypadá stejně. Hráči nemůže vzít život. Při setkání s ním hráče přemístí na druhý konec mapy.

3.4. Mechaniky

Hráč může procházet volně mapou a hledat předměty. Některé předměty jsou skryté a k jejich nalezení mohou hráči pomoci rady od různých postav. Klávesou 'F' se mu zobrazí všechny dostupné funkce, které hráč může použít k nalezení paliva.

Funkce:

- Teleport: tato funkce hráče přemístí na náhodné políčko, kde není kolize, předmět s touto funkcí může být někdy neviditelný
- Fly: funkce umožňuje hráči na omezenou dobu létat přes všechna políčka kromě zdí, předmět s touto funkcí může být i neviditelný
- Speed: funkce speed zvýší hráčovi 1,5x rychlost po omezený čas a může se tedy pohybovat rychleji po mapě
- Swim: nalezení předmětu s touto funkcí dovolí hráčovi na omezený čas plavat ve vodě a může se dostat k předmětům umístěným ve vodě

4. Manuál

Hráč se pohybuje pomocí kláves WASD nebo pomocí šipek. Klávesa 'F' zobrazí dostupné funkce, vybírat mezi funkcemi může šipkami nebo 'W' a 'S'. Zapnout ji může klávesou 'Enter',

nabídka se vypne znovu stisknutím 'F' nebo Esc. Hra lze pozastavit klávesou 'P', pokračovat znovu stisknutím 'P'. Dialog postavy lze uzavřít 'M' nebo 'Esc'.

5. Závěr

Hra splňuje očekávané funkce.

Po zkušenostech s testováním hry může hráč vyhrát do 10 minut, při rychlém nalezení předmětů s funkcemi a kanistrů do 5 minut. Hra je jednoduchá, snadná k pochopení a vhodná pro všechny věkové kategorie.

6. Zdroje

Hlavní postava - oranžová kočka: Online. Dostupné z: <https://25.media.tumblr.com/tumblr>. [cit. 2024-06-01].

Kočka na závěrné obrazovce: Space Cat. Online. Dostupné z: <https://www.pinterest.com.mx/pin/6473993206605928/>. [cit. 2024-06-01].