

SPŠE Ječná

Programování a aplikace počítačů

Ječná 30, 121 36, Praha 2

Ruská ruleta

Marie Borisová

Informační a komunikační 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	4
4	Manuál	4
5	Závěr.....	4
6	Zdroje	4

1 Cíl práce

Cílem této práce je, aby hráč vyhrál jakýkoliv mód hry, který si vybere. Další body, které by práce měla splňovat jsou:

- možnost si vybrat jakýkoliv mód
- možnost hrát s AI
- možnost hrát s ostatními hráči
- možnost odebrat předměty ze hry (jenom v určitých módech)
- použít předměty z inventáře
- možnost použít pistoli na sebe nebo ji předat protihráči

2 Software

K programování této práce byla použita Java verze 16.0.2 a vývojové prostředí IntelliJ IDEA. Byly také použity externí knihovny JUnit Jupiter API a Mockito.

3 Popis hry

3.1 Příběh

Hráč se účastní oslavy, která probíhá v opuštěném skladu, s lidmi, které v životě neviděl. Hráč poté zjišťuje, že jsou 3 hodiny ráno a nachází se v té nejnechutnější koupelně, kterou kdy viděl. Náhle spatří prášky vedle umyvadla. Rozhodne se, že je zkonsumuje. Překvapivě nevnímá žádné účinky. Hráč opouští koupelnu. Naproti koupelně si hráč všímá zvláštních dveří. Neví proč, ale rozhodne se je otevřít. V místnosti za těmito dveřmi se nachází stůl v prostředku místnosti a nějaká „entita“ sedící u stolu.

Tato pozoruhodná entita, která si říká Dealer, nabídne hráči, aby s ní hrál ruskou ruletu za nemalou peněžní odměnu o 25 000 USD. Dealer nabízí hráči hrát s ním nebo s ostatními hráči. Poté, co si hráč vybere, má na starost další možnost: hrát s revolverem nebo puškou. Jakmile si hráč vybere, začíná hra a hráč ji musí dohrát do konce, bez ohledu na to, jestli z toho vyjde živý nebo mrtvý.

3.2 Postavy

- **Hráč** – postava, za kterou hraje uživatel. Nevážíci vlastního života, tato postava se nebojí vstoupit do nebezpečných situací, jenom aby získala špetku dopaminu. Opravdu hraje ruskou ruletu s nějakou podivnou entitou nebo je to jenom drogami vyvolaná halucinace?
- **Dealer** – zvláštní entita. Těžko posoudit, zda-li byl někdy člověkem nebo jestli je zlomyslná bytost už od začátku. Jeho oblíbenou aktivitou je nalákat narkomany dopaminu a přinutit je „tančit na okraji života a smrti“.

3.3 Mechaniky

Hráč má možnost si vybrat mezi čtyřmi game módy: *ruská ruleta s revolverem hrána s ostatními hráči*, *ruská ruleta s revolverem hrána s Dealerem (AI)*, *ruská ruleta s puškou hrána s ostatními hráči* a *ruská ruleta s puškou hrána s Dealerem (AI)*. Ve všech módech se střídají hráči v tom, kdo přiloží hlaveň ke spánku a spustí spoušť. Každý hráč může rozhodnout, zda-li spustí spoušť on nebo další protihráči. V módech s revolverem mají všichni hráči jedno zvětšovací sklo a pouze jeden život. V módech s puškou mají všichni hráči jeden jakýkoliv předmět a 3 životy. Po každém úspěšně odehraném kole a použitém předmětu se zvyšuje peněžní odměna, se kterou odejde vítěz.

4 Manuál

Veškeré funkce, které hráč může používat, se zapisují do konzole. Každý hráč má svůj vlastní inventář. Před spuštěním spouště zbraně má hráč možnost použít jeden předmět ze svého inventáře. V módech s revolverem mají hráči jenom zvětšovací sklo. Jinak mají možnost dostat 6 typů předmětů: plechovka piva, zvětšovací sklo, prošlé léky, cigarety, kapesní nůž a vyklápecí telefon. *Plechovka piva* se zbaví aktuálního náboje ze zbraně. *Zvětšovací sklo* odhalí typ aktuálního náboje ve zbrani.

Prošlé léky mají 50% šanci přidat hráči 2 životy a 50% šanci, že odeberou 1 život. *Cigarety* vždy přidávají 1 život. *Vyklápecí telefon* hráči odhalí typ náhodného náboje ve zbrani. Díky těmto předmětům má hráč možnost hrát více strategicky. Když se hráč rozhodne spustit spoušť, má možnost ji spustit na sebe nebo předat zbraň protihráči. Pokud hráč spustí spoušť na sebe a aktuální náboj je slepý, hráč hraje znovu. Jestli hráč nechá protihráče spustit spoušť, jeho kolo končí a je na řadě protihráč. Takto se hra opakuje, dokud nezůstane jenom jeden hráč.

5 Závěr

Celkově se mi na této hře pracovalo příjemně. Zpočátku jsem měla problém s navržením mechaniky hry, ale nakonec jsem přišla na jednoduchý způsob, jak ji implementovat. Podařilo se mi vše, čeho jsem v této práci chtěla dosáhnout.

6 Zdroje

Zde jsou zdroje na použité externí knihovny:

- JUnit Jupiter API: <https://mvnrepository.com/artifact/org.junit.jupiter/junit-jupiter-api/5.8.1>
- Mockito: <https://mvnrepository.com/artifact/org.mockito/mockito-core/5.11.0>