

Hra je typu „roguelike“, v ktorej sa hráč snaží prežiť vlny nepriateľov. Dizajn hry je jednoduchý a pripomína staré klasické hry. Po spustení hry sa hráč objaví v uzavretej aréne. Hráč strieľa ohnivé gule klikaním myšou.

Celkovo máme nekonečno vln, ktoré sú postupne ťažšie a náročnejšie, s väčším počtom nepriateľov. Po vybratí vylepšenia sa spúšťa vlna, ktorá postupne generuje nepriateľov na rôznych miestach. Sú 3 typy nepriateľov, ktorý majú rôzne štatistiky a spôsob útoku. Nepriatelia sa pohybujú smerom k hráčovi a ak sú blízko hráča, začnú útočiť.

Pokiaľ sa hráčovi podarí prežiť, má možnosť si znova vybrať vylepšenie. V hre máme možnosť vylepšovať štatistiky hráča, aby sme prežili nadchádzajúce vlny nepriateľov. Každé vlnu hráč dostáva možnosť si vylepšiť postavu. Hráč pri hraní môže nájsť aj elixír, ktorý ho ozdraví. Po zabití nepriateľa sa hráčovi prirába skóre. Najvyššie skóre je ukladane a načítane zo súboru.

Pohyb: W, A, S, D

Strelba: Akékoľvek tlačidlo myši

Zmena prostredia: Space

Z časti prevzaté metódy v classe GameLoop:

Metóda run() - <https://stackoverflow.com/questions/18283199/java-main-game-loop>

Autor: Notch

Metóda start() - <https://stackoverflow.com/questions/18283199/java-main-game-loop>

Autor: Notch

Metóda stop() - <https://stackoverflow.com/questions/10961714/how-to-properly-stop-the-thread-in-java>

Umiestnenia:

UML - /uml/Wizard Survivor.png

Javadoc - /javadoc/allclasses-index.html

Spustiteľné .jar - /out/artifacts/WizardSurvivor.jar

Spustiteľné .exe - /out/artifacts/WizardSurvivor.exe