

SVEUČILIŠTE U SPLITU
PRIRODOSLOVNO-MATEMATIČKI FAKULTET

OBJEKTNO ORIJENTIRANO PROGRAMIRANJE

Projekt

LEGEND OF HERO TONMA

Maksimilijan Katavić

28. lipnja 2024.

Sadržaj

TEMELJNA IDEJA.....	3
PRIČA.....	3
CILJ, CILJEVI.....	3
LOGIKA IGRE	4
MEHANIKA.....	4
BODOVI.....	4
NAPEDOVANJE	4
OKRUŽENJE.....	5
LIKОВI	5
LIKОВI BEZ MOGUĆNOSTI UPRAVLJANJA.....	5
MOGUĆE PRIKUPLJANJE RESURSA.....	6
NAČIN KONTROLE	6
KRAJ IGRE/SIMULACIJE, APLIKACIJE	6
DIJAGRAM KLASA.....	6

TEMELJNA IDEJA

Legend of Hero Tonma (レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ) je platformer s bočnim i uzdužnim pomicanjem koju je razvio 1989. razvojni studio Irem. Igrač kontrolira heroja po imenu Tonma koji ide u avanturu u ukleti svijet kako bi spasio otetu princezu. Tommy može bacati vatrene kugle kako bi uništio neprijatelje. Igra se sastoji od nekoliko razina. Također je cilj pokupiti raznorazne item-e tijekom igre, kao što su ključevi, škrinje, coins-i itd.

PRIČA

Tonma napada bacajući vatrene kugle. Te kugle su u stanju ubiti svakog neprijatelja osim topa na kraju druge razine.

Heroj može primiti samo jedan udarac prije nego što umre i nakon ponovnog rađanja biva poslan natrag na početak. Razine nisu toliko duge.

Razine su uglavnom jednostavne, iako se povremeno može dobiti zadatak da se zgrabi ključ kako bi se otključala škrinja nakon čega se povećava rezultat.

Cijela priča igre se svodi na spašavanje otete princeze do koje Tonma pokušava doći prelaskom različitih razina.

CILJ, CILJEVI

Kao što piše u prva dva odjeljka, glavni cilj igre se svodi na prelaske svih razina što vodi do spasa princeze. Taj glavni cilj se sastoji od manjih ciljeva, a to su prelasci svake razine, a svaka razina ima manje ciljeve unutar sebe kao što su pronalasci ključeva, skupljanje novčića te ubijanje protivnika.

LOGIKA IGRE

Logika igre je da nakon prvog umiranja igrača se vraća na početak tj. igra je gotova. U ostalim slučajevima, ako igrač umre, vraća se na posljednji checkpoint. Iako se ovo čini teško, foru je u tome da niti jedan protivnik nema načina da iz daleka udari tj. pogodi Tonmu osim topa na kraju druge razine. Tako da je ideja da se izbjegava protivnike što je više moguće, a da kada ih se napada da ih se napada sa vatrenim kuglama iz daleka.

MEHANIKA

Mehanika je poprilično jednostavna. Uglavnom se sve svodi na to da se pri učitavanju igre učitaju različiti layeri iz Tiled-a, a jedan od njih je layer Platforme. Taj layer ograničava gdje se lik smije kretati na način da tamo gdje su u tom layeru postavljeni tileovi kretanje igrača nije moguće.

BODOVI

Po onome što sam uspio pronaći na internetu bodovi nisu bitni u ovoj igrici osim da bi prikazali trenutni rezultat tj. score te na kraju finalni score na kraju jedne partije. Tako da se bodovi svode ovdje isključivo kako bi se eventualno pratio napredak.

NAPEDOVANJE

Na novu razinu u igrici se napreduje kada se prođu sve prepreke i neprijatelji tijekom trenutne razine te na kraju svake razine nakon što se dođe do zastavice tj. checkpoint-a koji ili vodi do sljedeće razine ili do kraja igrice.

OKRUŽENJE

Okruženje se sastoji od početnog zaslona te mapa. Početni zaslon se prikazuje kada se igra pokrene te se tu klika za početak igre. Nakon toga okruženje čine mape koje su prilagođene svaka za svoju razinu.

LIKOVİ

U ovoj igrici jedini lik kojeg igrač ima mogućnosti upravljati je ujedno i glavni lik. Taj lik se zove Tonma. Cilj mu je spasiti otetu princezu prelaskom kroz različite razine, te tijekom puta ne smije umrijeti niti jednom. Ako umre cijela igrica se resetira te igrača vraća na početak.

LIKOVİ BEZ MOGUĆNOSTI UPRAVLJANJA

Za razliku od likova kojima imamo mogućnost upravljati, likova bez mogućnosti upravljanja ima više. Svi redom su neprijatelji te im je cilj ubiti glavnog lika Tonmu.

Enemy1 – Pojavljuje se na obje razine. Stoji nepomično, ali ako mu se Tonma približi početi će ga pratiti, te ga se s jednim udarcem može ubiti. Najlakše ga je pobijediti na način da mu se približi na udaljenost da ga vatrena kugla Tonme ubije, ali opet dovoljno udaljeno da Enemy1 ne detektira Tonmu.

Enemy2 – Praktički sve isto kao i kod gore navedenog Enemy1, jedina razlika je izgled.

Enemy3 – Nepokretan top, koji svake dvije sekunde izbacuje vatrenu kuglu. Ta vatrena kugla u jednom udarcu ubija Tonmu. Top nije moguće uništiti, pa se igra protiv njega svodi na preskakanje kugli koje izbacuje.

MOGUĆE PRIKUPLJANJE RESURSA

U igrici postoje coins-i koji povećavaju rezultat za 10. Osim toga u igrici na drugoj razini se nalazi ključ, kojeg nakon što ga igrač uzme, može otvoriti škrinju i za tu radnju igraču povećati rezultat za 100.

NAČIN KONTROLE

Tipke ↑, ←, ↓, → za kretanje. ↑ gore, ↓ desno, → dolje, ← lijevo. D za pucanje tj. bacanje vatrenih kugla.

KRAJ IGRE/SIMULACIJE, APLIKACIJE

Na kraju svake igre igrač će dobiti obavijest u alert prozoru s svojim završnim rezultatom te će se nakon toga igrice resetirati tj. počinje sve iz početka.

DIJAGRAM KLASA

