

Gold Miner

Michal Emmer

Obsah:

Návod, fungovanie hry:.....	2
Obrázky z hry:.....	3
Návrhy pozadia namiesto obyčajných farieb:.....	9
Objekty v hre:.....	10
Zvuky v hre:	12

Návod, fungovanie hry:

Ciel:

Nazbieraj dostatočný počet bodov v časovom limite, postúp do ďalších levelov a nahraj čo najvyššie skóre.

Zbieraj zlato a diamanty.

Vyhni sa kameňom a TNT bombám.

Popis:

Získané body v jednotlivých leveloch sa sčítavajú.

Minerov hák sa nakláňa automaticky, hráč iba určuje, kedy hák vystrelí.

Ak hráč trafil objekt, objekt zmizne a pridelí sa mu príslušný počet bodov. V prípade netrafenia objektu sa hák natiahne na maximálnu vzdialenosť, vráti sa naspäť k minerovi a hra pokračuje. Ak hráč trafil TNT bombu, nastáva koniec hry.

Ovládanie:

Šípka dole – vystrelenie háku

Body sa rátajú nasledovne:

Malé zlato: 40 b

Veľké zlato: 400 b

Kameň: - 50 b

Diamant: 650 b

TNT: 0 b (zničí objekty v blízkosti)

Koniec hry:

1 . Ak hráč nenazbiera požadovaný počet bodov pre prechod do ďalšieho levelu

2. Ak hráč prejde všetky levele

3. Ak hráč trafil dynamit

Čas: 45 sekúnd na každý level

Obrázky z hry:

Hlavné menu:



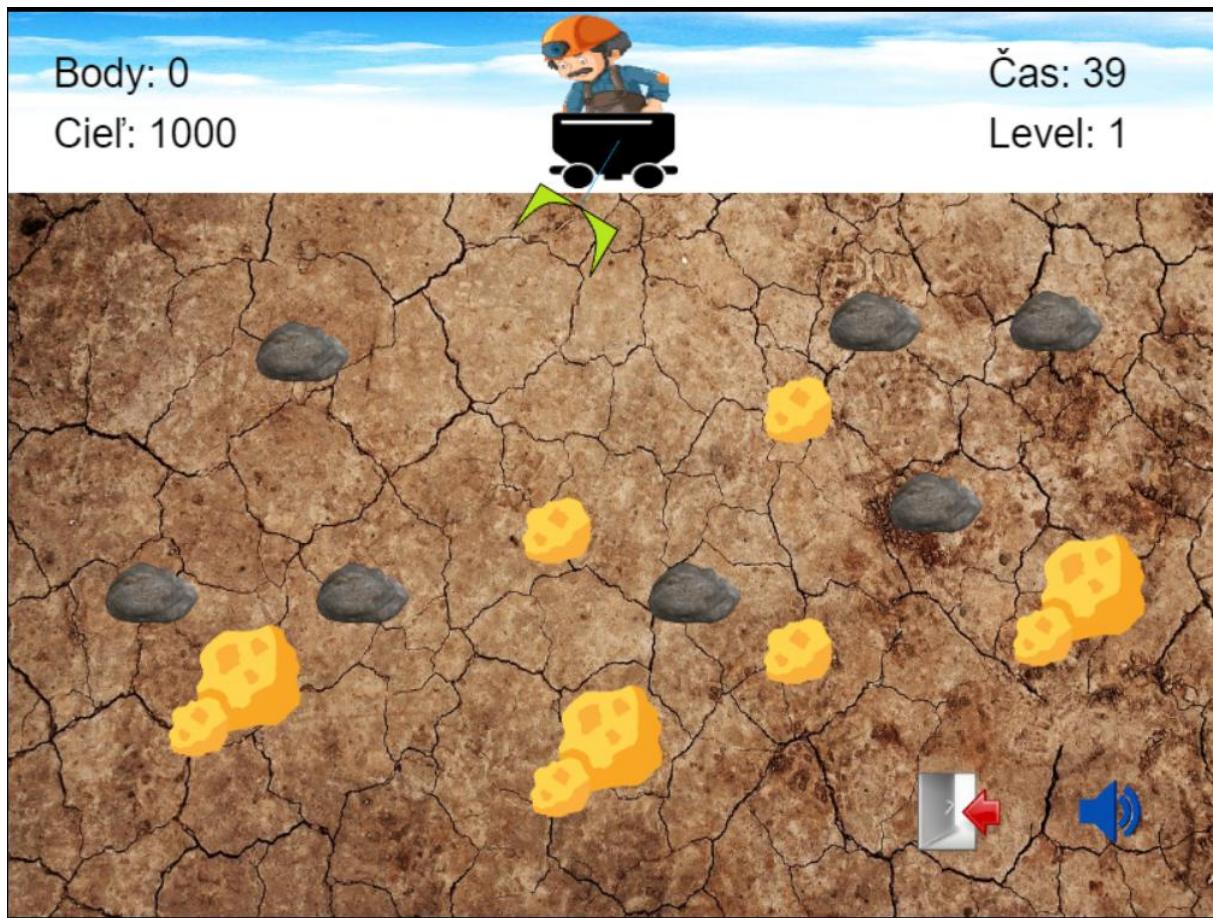
Hrať – prepne hráča do prvého levelu

Návod – zobrazí inštrukcie a základné pravidlá hry

Návod:



Level 1:



Body – aktuálny počet bodov

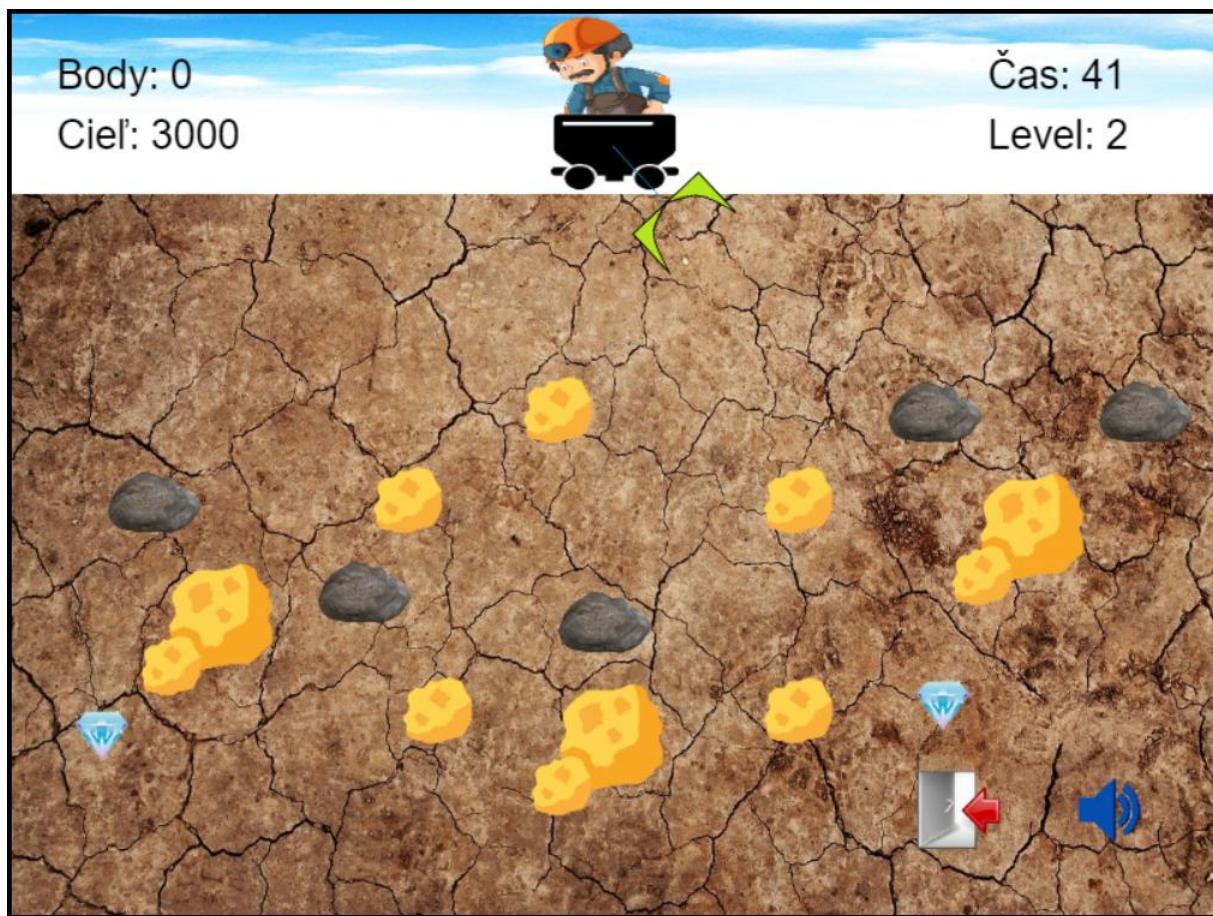
Ciel – počet bodov, ktoré treba nahrať pre postup do ďalšieho levelu

Čas – zostávajúci počet sekúnd

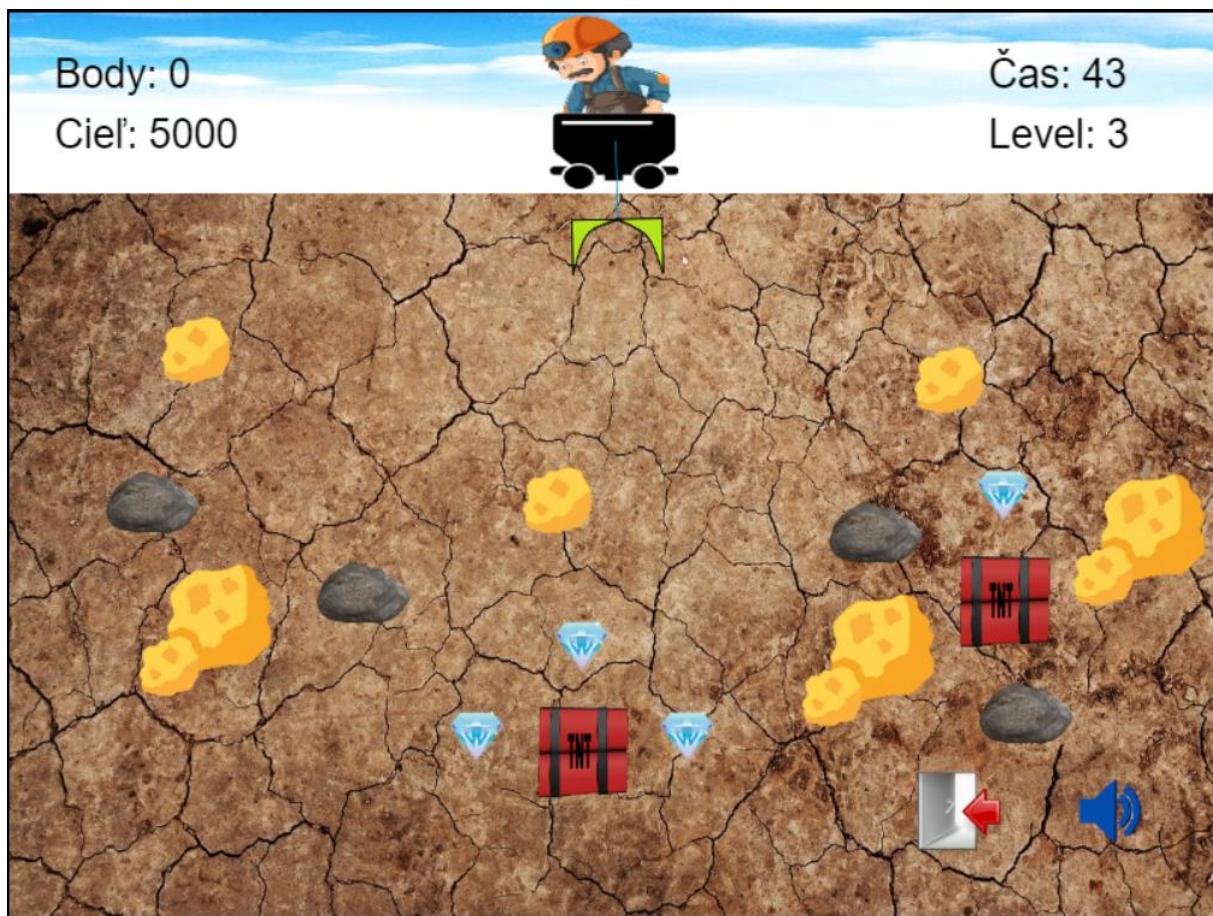
Ak hráč do uplynutia času dosiahne ciel, postúpi do ďalšieho levelu, inak hra končí. Ak sa hráč nachádza v poslednom leveli, hra končí aj v prípade, že nahral požadovaný počet bodov.

V pravom dolnom rohu sa nachádza tlačidlo odísť, ktoré ukončí hru a vráti hráča do menu a tlačidlo vypnutia a zapnutia všetkých zvukov.

Level 2:



Level 3:



Game over obrazovka:



Hrať znova – hra sa spustí znova od prvého levelu

Návrat do menu – vráti hráča späť do hlavného menu

Tvoje skóre zobrazí počet nahraných bodov.

Max skóre zobrazí najvyšší počet nahraných bodov za všetky odohraté hry.

Návrhy pozadia namiesto obyčajných farieb:

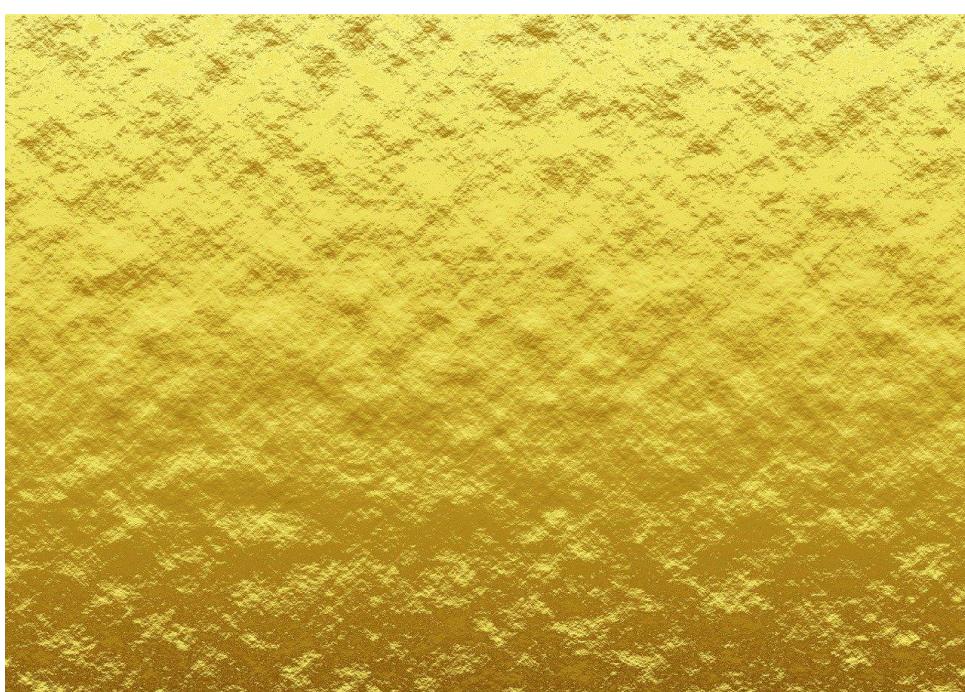
Pozadie bude statické, vopred určené.

Formát JPG.

Zem(hnedá farba) :



Zlaté pozadie- namiesto žltej farby:



Objekty v hre:

Formát: jpg, png

-diamant



-veľké zlato



-malé zlato



-bomba



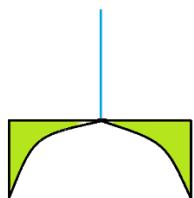
-kameň



-miner



-hák (bude pripojený v strede vozíka)



-ikona zapnutého zvuku



-ikona pre predčasné skončenie hry



Zvuky v hre:

Všetky zvuky sú stiahnuté:

Hudba v pozadí počas hry – David Fesliyan – Silly Chicken

Hudba v menu/game over - menu_gameover_foolboymedia_sky-loop

Zvuk vystrelenia háku - hook_launch

Zvuk zachytenia zlata – gold_catch

Zvuk zachytenia kameňa – stone_catch

Zvuk zachytenia diamantu – diamond_catch

Zvuk výbuchu TNT bomby - tnt_explosion

Zvuk konca levelu - level_switch

Zvuk interakcie s hrou (kliknutie položky v menu, vypnutie, zapnutie zvuku, zastavenie hry, ...) - click_sound