

Maze Runner

Popis a cieľ hry

Cieľom hry je v čo najkratšom čase prejsť rôznymi bludiskami. Počas hrania hráč môže zbierať **mince** a **kúpiť si** vďaka nim čas alebo väčšiu rýchlosť pohybu, čím dosiahne lepšieho výsledku.

Hra **končí**, keď sa hráčovi podarí **prejsť** všetkých **10** vytvorených **levelov**. Medzi levelmi má užívateľ šancu si kúpiť vylepšenia, ktorými si pomôže k lepšiemu výsledku.

Hráč ovláda svojho panáčka pomocou kláves **WASD**.

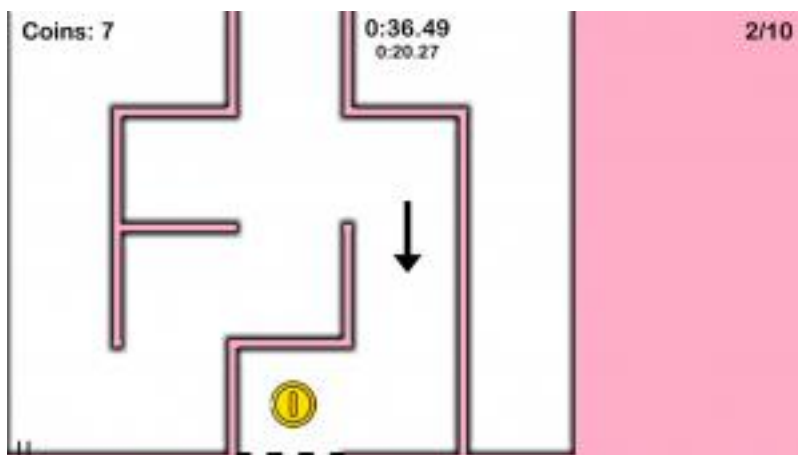
Objekty

Hlavným objektami v hre je bludisko a samotný hráč.

Pod bludisko môžeme zaradiť aj mince, ktoré hráč počas hry zbiera, a cieľovú čiaru.

Hráča zastupuje v bludisku jeho *panáček*, ktorý má *tvar šípky*. Ďalšími objektami na obrazovke sú textové objekty.

Textové objekty nám ukazujú priebežný výsledný čas, čas strávený v danom leveli, číslo levelu a počet nazbieraných mincí.

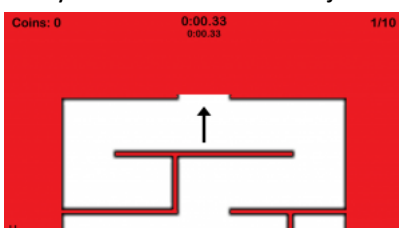


UI hry

Na začiatku sa užívateľ ocitne v hlavnom menu hry, z ktorého sa môže dostať ďalej k výberu náročnosti alebo k inštrukciám k hre. Hra pozostáva z troch náročností:

- ľahká (rozmery 5x5 štvorčeka)
- stredná (10x10)
- ťažká (15x15)

Po vybratí náročnosti sa objaví na obrazovke už prvý level.



Po úspešnom zvládnutí všetkých 10 levelov sa dostanete na poslednú obrazovku, ktorá Vám ukáže Váš výsledný čas.



Vývojové prostredie a funkcionalita

Celá hra bola vyvíjaná vo vývojovom prostredí Unity. Bola to pre mňa veľká skúsenosť, pretože predtým som v Unity robil iba raz a to veľmi málo. Avšak pracovať v ňom sa dá veľmi rýchlo naučiť.

Prvým krokom vo vytváraní tejto hry bolo spraviť návrh levelov. Levely som vytváral ručne a tie som potom iba nahral do Unity a ďalej s nimi pracoval. Musel som im *pridať Collider-y* (mantinely), aby panáčik musel prechádzať iba bludiskom a nemohol z neho vyjsť von.

Po pridaní panáčika do bludiska som sa zamerlal na pohyb po bludisku. Panáčik sa pohybuje pomocou menenia pozície bludiska (nie pozície panáčika). Týmto sa dá zabezpečiť, aby pohľad bol stále nad panáčikom.

Po týchto dvoch krokoch nasledovalo pridanie mincí, aby užívateľ mal motiváciu sa niekam posúvať. Keď už však boli tieto veci hotové, na rad prišli ťažšie veci, a to spraviť meranie času.

Počas hrania meriame dva časy, čas strávený v danom *bludisku* a *celkový čas*. Tieto časy sme potom schopný zobrazíť na obrazovke nad panáčikom. Keď hráč dokončí level, na začiatku ďalšieho levelu sa znuluje iba čas v danom leveli a nie celkový čas.

