

**Slovenská Technická Univerzita v Bratislave**  
**Fakulta Informatiky a Informačných Technológií**

Interaktívna Hra

*Samuel Kováč*

Základy tvorby interaktívnych aplikácií

Štvrtok 14:00

Mgr. Blanka Končírová

# Obsah

1.	Úvod do hry .....	3
	Základný popis hry .....	3
	Typy prekážok a nepriatelia .....	3
	Ovládanie hry .....	3
2.	Štruktúra levelu .....	4
3.	Návrhy herných obrazoviek .....	5
4.	Grafické a zvukové prvky hry .....	7
	Hráč .....	7
	Nepriatelia .....	7
	Pozadie .....	7
	Štýl tlačidiel .....	7
	Počítadlo životov .....	7
	Platforma .....	8
	Zvuky .....	8

# 1. Úvod do hry

## Základný popis hry

**Názov hry :** *Space Cowboy*

**Typ hry :** *Super Mario, hráč sa nachádza v strede obrazovky*

**Cieľ hry :** *Prekonať daný počet levelov*

**Cieľ levelu :** *Dostať sa z ľavej strany (začiatku) až na pravú stranu (koniec) herného priestoru*

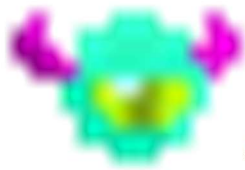
**Skóre :** *Je počítané na základe času za ktorý hráč prekonal level*

## Typy prekážok a nepriatelia



-pohyb po zemi

-pri kontakte s hráčom uberie hráčovi 1 život s celkového počtu životov (3)



-lieta

-pri kontakte s hráčom uberie hráčovi 1 život s celkového počtu životov (3)



-hráč musí správne odhadnúť načasovanie a dĺžku skoku

-pri páde stratí hráč všetky životy

**Obtiažnosť hry:** *Stúpa každým levelom pomocou zvyšovania počtu prekážok a nepriateľov*

## Ovládanie hry

Šípka doľava / A – Pohyb doľava

Šípka doprava / D – Pohyb doprava

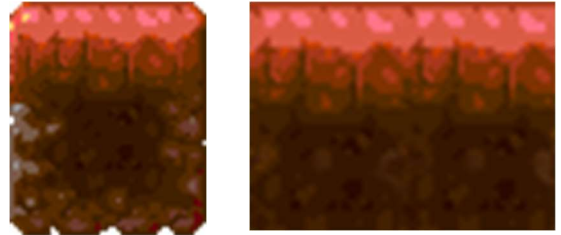
Šípka hore / W - Skok

## 2.Štruktúra levelu

*Pozadie*



*Podlaha / Stavebné bloky*

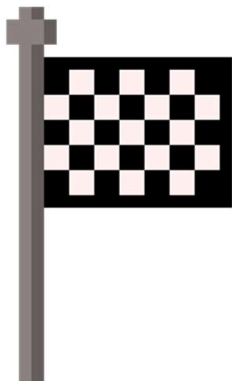


*Zbierateľné objekty*



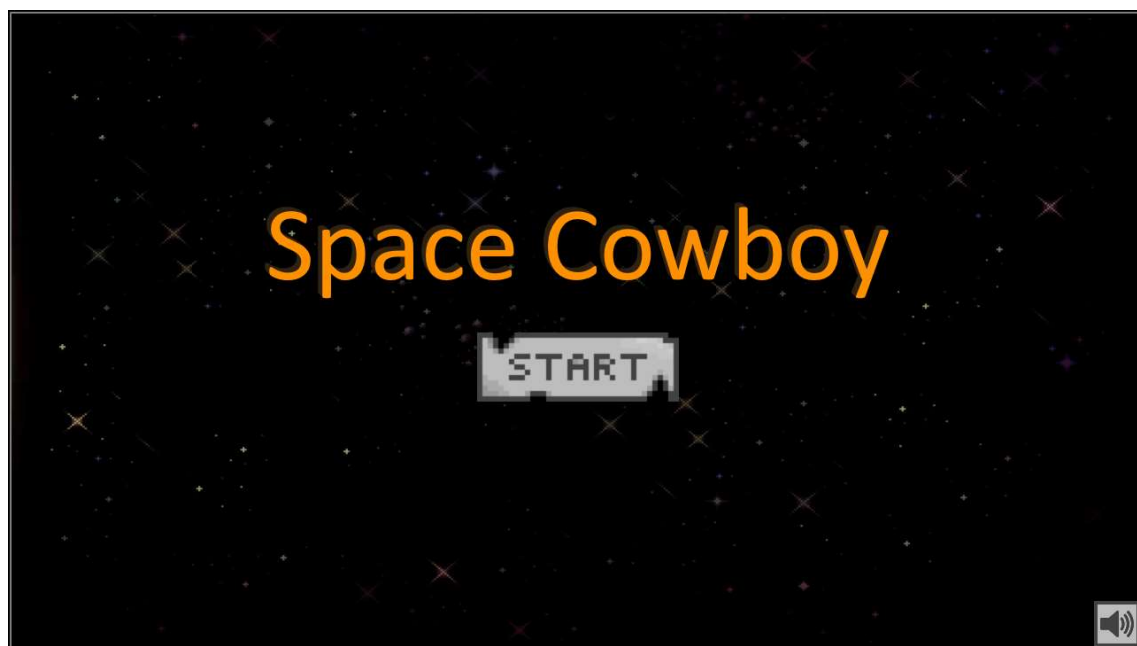
- pridá hráčovi život k celkovému počtu životov  
(maximálne 3)
- jednorázové použitie
- nie sú potrebné k dokončeniu levela

*Koniec levelu (Víťazstvo)*

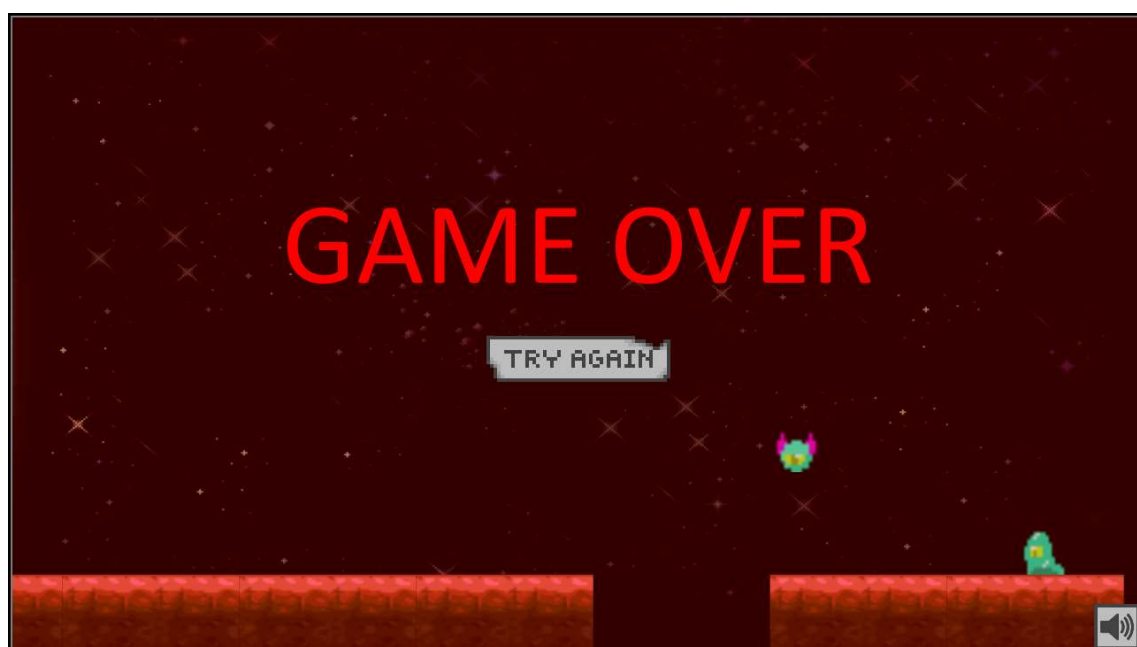


*Po dokončení levelu hra vypíše čas za ktorý hráč daný level prekonal a posunie hráča do nasledujúceho (obťažnejšieho) levelu*

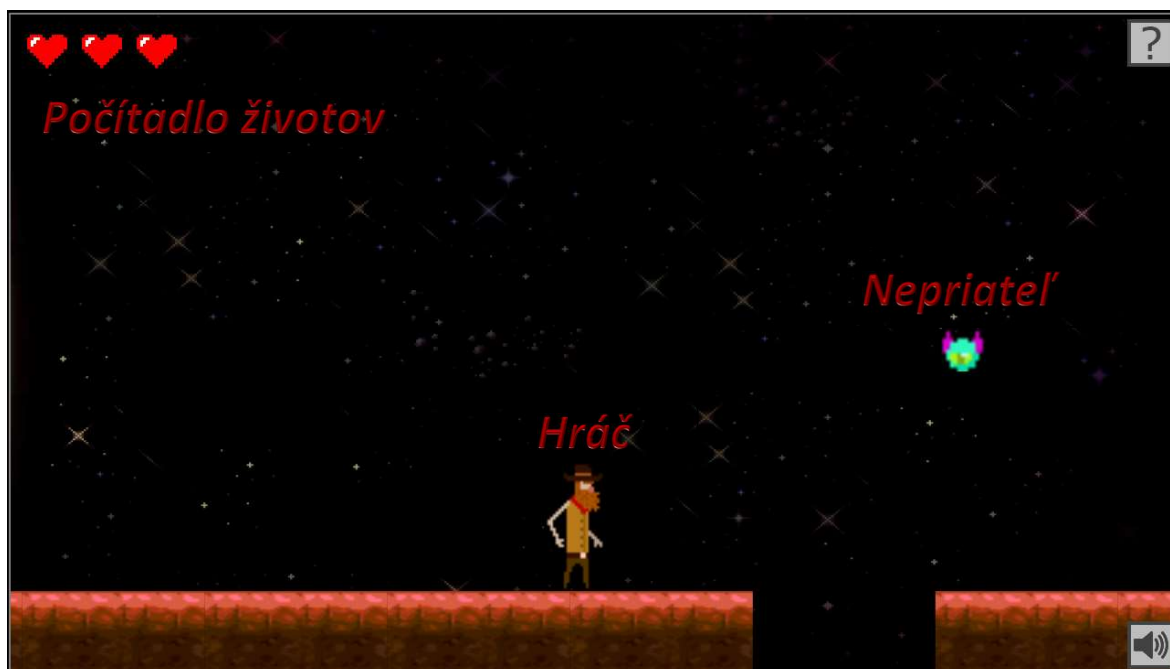
### 3. Návrhy herných obrazoviek



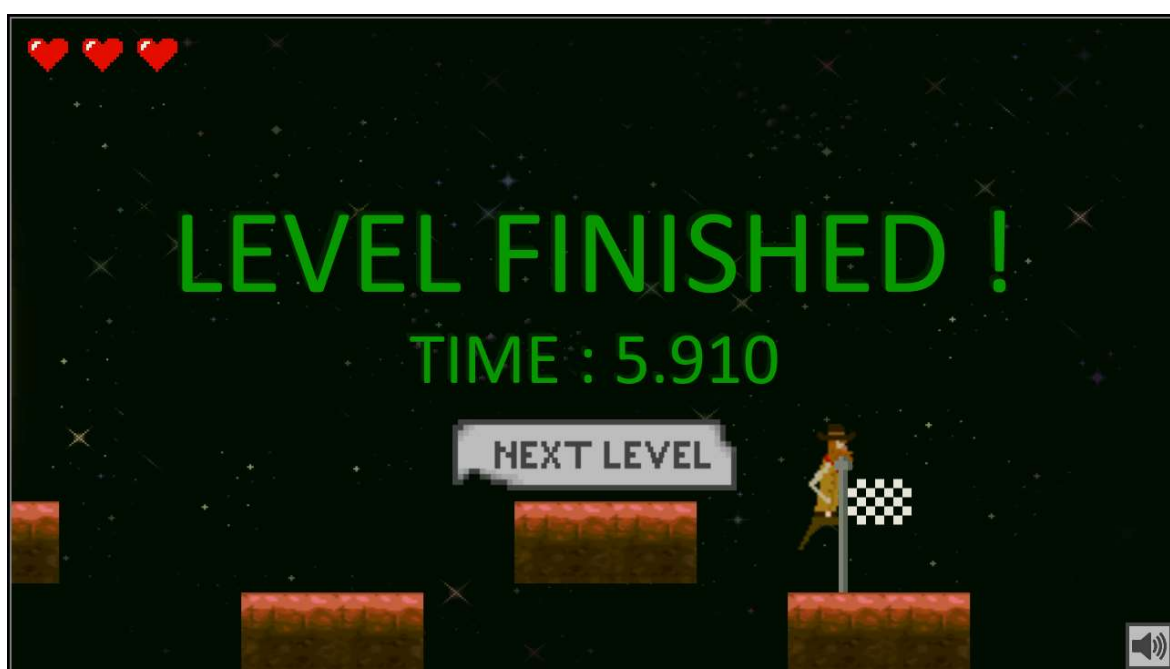
Obrázok 1 Návrh Menu



Obrázok 2 Návrh GAME OVER obrazovky



Obrázok 3 Návrh obrazovky herného levelu



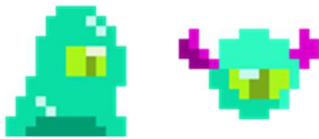
Obrázok 4 Návrh víťaznej obrazovky (koniec levelu)

## 4. Grafické a zvukové prvky hry

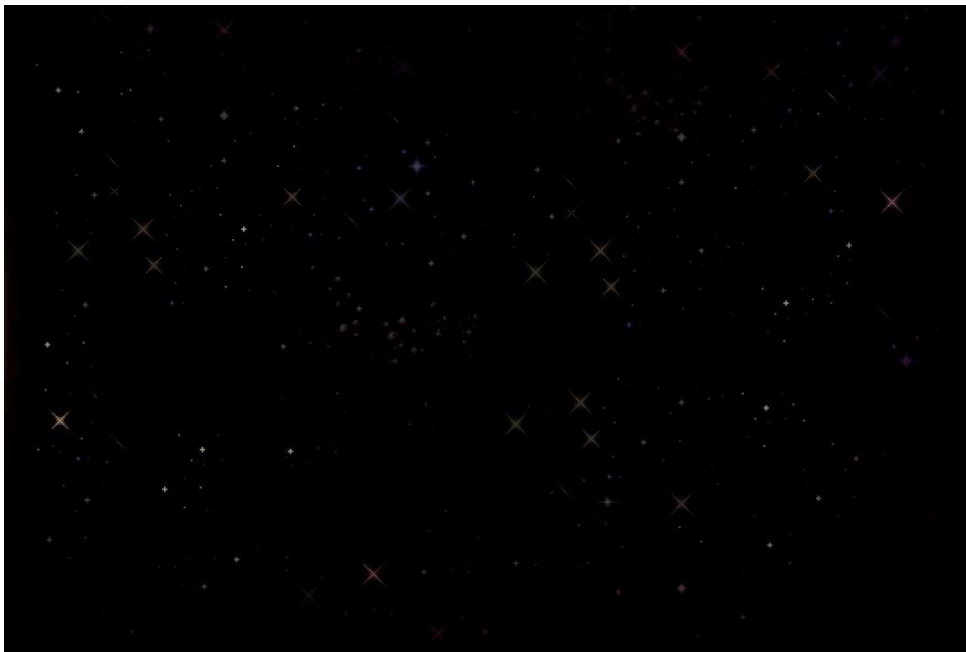
**Hráč** (.png, kolízia s platformami a nepriateľmi)



**Nepriatelia** (.png, kolízia s platformami a hráčom)



**Pozadie** (.png, bez kolízie, obsah každého levelu bude dopredu určený)



**Štýl tlačidiel** (.png, bez kolízie, klikateľné myšou)



**Počítadlo životov** (.png, bez kolízie)



## **Platforma** (.png, kolízia s hráčom a nepriateľmi)



## **Zvuky**

- hudba v pozadí menu
- hudba v pozadí levelu
- strata života
- smrť hráča
- ukončenie levelu