

Stratená Kniha

Gabriel Kucer
Gymnázium Medzilaborce

Úvod

Úvodom by som chcel predstaviť prostredie a jazyk v ktorom bola hra vyvíjaná - Unreal Engine 3.

Unreal Engine je herný engine vyvinutý spol. Epic Games. Engine je napísaný v C++ a poskytuje veľké množstvo možností prenositeľnosti na rôzne platformy. Je navrhnutý pre DirectX 9-11(Windows, Windows RT, Xbox 360), OpenGL(PS3, PS Vita, Wii U, iOS, Android), Stage 3D(Adobe Flash Player 11), JavaScript(HTML 5, PS Vita, Wii U). Prácu hotovú v Unreal Engine ste už určite niekde zahliadli keďže s ním pracujú štúdiá spoločnosti ako EA, Steam, Ubisoft, Microsoft, Warner Bros, Capcom alebo aj bývalé THQ. Mohli ste ho vidieť v hrách ako sú Batman, Fable, Gears of War, Borderlands, BioShock: Infinite a mnohá ďalších.

Stratená kniha je konkrétne vyvíjaná v Unreal Engine 3 čo je vlastne 3. generácia engine. Pre výber tohto prostredia a jazyku som sa rozhodol najmä pre jeho rastúcu využiteľnosť a nielen na hernom trhu, jeho neustále napredovanie a zdokonaľovanie a záujme štúdií o ľudí, ktorí vedú pracovať s týmto engine.

Krátky Príbeh

Hra *Stratená Kniha* sa odohráva v blízkej budúcnosti, kedy na Zem vtrhla rasa neznámych tvorov, nám podobným označovaných ako „návštevníci Zeme“. Svojou neuveriteľnou silou a výdržou začali ničiť mesto za mestom a vlády celého sveta začali upadať do beznádeje.

Krátko po ich príchode bol poverený tím ktorý mal zistiť kto sú a prečo prišli. Archeologické nálezy ukázali že už tu boli pred dávnymi vekmi avšak niečo ich prinútilo odísť. V starých záznamoch bola tiež spomenutá tzv. „Kniha ktorá priniesla mier“ a bola uložená v chráme v meste, na ostrove, ktorý by podľa máp nemal existovať.

Po neúspešných bojoch začína tato kniha byť pre ľudí jedinou nádejou aj keď nevedia čo je jej obsahom. Ty, poverený vládami sveta, máš za úkol sa vybrať do nepreskúmaných oblastí a nájsť knihu skôr, než ju nájdu „návštevníci Zeme“. Ľudstvo na teba spolieha

Spustenie Hry

Aby som ponechal možnosť voľne šíriť a upravovať túto hru nechávam ju vo forme celého enginu, trošku orezaného o zákl. mapy a kód ktorý nie je podstatný pre túto hru. Pre spustenie hry je potreba DirectX min. 9 a balička Windows Redistributable. Spustiteľný súbor .Exe sa nachádza v /Binaries/Win32/Udk.exe alebo /Binaries/Win64/Udk.exe záleží od systému pod ktorým hru chcete spustiť.

Po Spustení

Po Spustení sa dostanete do hl. menu kde môžete hru zapnúť, zmeniť kvalitu(stlačením na tlačidlo HQ alebo LQ), pre dostatočný herný zážitok odporúčam hrať hru v móde HQ, prečítať si zdroje použité na vývoj hry alebo hru ukončiť.

Cieľ Hry

Cieľom hry je vždy nazbierať min. počet strán a nájsť cestu do násl. kola. Pre navýšenie skóre môžete zbierať roztrúsené a niekedy aj skryté mince.

Ovládanie

Najpohodlnejšie ovládanie za pomoci kláves WASD pre pohyb, skákanie - medzerník, Pauza – P a vyvolanie menu – ESC.

Rady a tipy

- 1) Snažte sa prehľadať všetky kúty mapy a nájsť max. počet minci !
- 2) Ak zomriete musíte zač. kolo odznova !

- 3) Vyhýbajte sa „návštevníkom Zeme“ ktorý vás budú nasledovať a snažiť sa zabiť, každú sekundu čo vás budú mať na dosah ruky dostanete poriadny výprask !
- 4) Na preskočenie najširších jám skáčte kolmo na jamu !
- 5) V podzemí sa orientujte podľa vyzbieraných minci a výstupov na povrch z ktorých ide svetlo, tie vám môžu zásadne pomôcť pri hľadaní správnej cesty!
- 6) V niektorých mapách sa nachádza viac stránok ako je potrebné pre dokončenie úrovne, stránky sú vysoko bodovo hodnotene !

Vývoj hry

Hra je v štádiu vývoja, obsahuje 4 kolá a jednoduché GUI. Nevylučuje sa ani výskyt “bugov”. Niektoré sú aj známe ako nečinnosť „návštevníkov Zeme“ v 3. úrovni. Výskyt bugov je hl. pre časovú tieseň pre vývoj hry.

Plány do budúcnosti

Ak hra aspoň ako tak obstojí mam záujem pokračovať v jej vývoji a pridať plánované veci na ktoré nebol žiaden čas.

- 1) Dokončiť Save System pre 10 slotov.
- 2) Možnosť nákupu vylepšení za mince.
- 3) Možnosť čeliť „návštevníkom Zeme“ pascami alebo zbraňami.
- 4) Skrášliť pros. a GUI.
- 5) Pridať prvky príbehu do hry.
- 6) Rozšíriť množstvo úrovní.
- 7) A pridať možnosť kooperatívnej hry pre 2 hráčov.

Záver

Na záver by som sa chcel poďakovať tým čo ma podporovali a tolerovali moje celodenné sedenie za NB a najmä UPJŠ ktorá mi dala možnosť prezentovať moju tvorbu verejne a vďaka ktorej som nadobudol nové vedomosti v programovaní.