

Pinguin's problems - dokumentácia

Autor

Jozef Kaščák

Gymnázium DH, Komenského 16, 08901 Svidník

Programovací jazyk: ActionScript s knižnicou Flixel

Príbeh

Tučniak Pinguin (to je jeho meno, preto tam nemá byť „Pinguin's“), ktorému rozkradli zásoby hříbikov, sa vydáva na strastiplnú cestu plnú dobrodružstiev a prekážok. Keďže Pinguin bol vychovaný ľadovým medveďom a medveďicou hnedou, je zvyknutý na chlad a ako potravu má najradšej muchotrávky červené. Nepohrdne ani muchotrávkou žltou, ktorá mu dá nádej hľadať ďalej, ale čo mu je smrteľné sú muchotrávky zelené a modré.

Aby sa dostal z levelu do levelu, musí vyzbierať všetky červené hříbiky a skočiť do dverí, ktoré sa mu zjaví. Žlté nie sú podmienkou, ale dodajú mu život. Zelené ho zabijú ihneď a modré ho taktiež zabijú a pritom sa z nich vyvinie ešte zelená muchotrávka.

Ako tak prechádza levelmi, nadobúda nové schopnosti. V piatom leveli sa naučí zrýchliť a tým aj ďalej doskočiť a v jedenástom leveli sa naučí strieľať.

Keď sa dostane na koniec hry, stretne sa zoči voči osobe, ktorá mu ukradla všetky hříbiky. No jeho zbraň, z ktorej sa naučil strieľať je proti nemu slabá, preto musí nájsť lepšiu a silnejšiu zbraň, tá má ale málo nábojov, preto musí stále hľadať nové.

Hra

Hra sama o sebe je v slovenskom jazyku. Obsahuje 12 levelov + 1 Boss fight, Je to platformová arkádovka. Multiplayer obsahuje iba prvý level, je to demonštratívne pridaný, keďže hra nie je ešte vo svojej konečnej podobe a v jej vývoji pokračujem (na stránke <http://pp.wbl.sk>). Grafika je 16x16 px. Príčom jej to dáva nádych hry z konca 90. rokov. Zvuk je možné zapnúť/vypnúť, keďže niekomu sa môže zdať zvuk skákania otravný, po každom leveli.

Logo UPJŠ je na konci každého levelu, ako pečiatka pri slovnom zhodnotení výkonu v danom leveli. Ten je hodnotený podľa počtu smrtí.

K dispozícii je taktiež tutoriál, kde je možné, bez strachu zo smrti, zvyknúť si na základné ovládanie.

Ovládanie

Hra má prispôsobené ovládanie pre praváka aj ľaváka, pre gemblera aj pre nerda. Čiže v Singleplayeri je ovládanie pomocou šípok (hore, vľavo, vpravo) a pomocou písmen (W,A,D) rovnocenné. V Multiplayeri sa šípkami ovláda jeden hráč, písmenami druhý.

V ďalších kolách je potrebné používať turbo pomocou tlačidla CTRL (Control) a strieľať pomocou SPACE (medzerník).

V hre sa nachádzajú heslá, pomocou ktorých sa dá dostať do levelov 6 a 11. Tie sa dajú získať na úvodnej obrazovke 6. a 11. levelu, a zadávajú sa v sekcii Heslo do ktorej sa dá dostať z titulnej obrazovky. Využiť sa môžu ak hráč stratí všetky životy v niektorom z vyšších kôl alebo nemôže dokončiť hru naraz, aby sa k nej vedel vrátiť.

Kompatibilita

Hra je spustiteľná všade, kde je Adobe Flash. V prípade, že sú problémy, hra (verzia 1.0 – odovzdaná a aj jej najnovšia verzia) je na stránke <http://pp.wbl.sk>. Je to oficiálna stránka hry,

Keďže Flash je spustiteľný aj na iOS alebo Androidoch, po menších úpravách by malo byť možné prerobiť túto hru, aby bola kompatibilná aj s týmito zariadeniami.

Spustenie

V priečinku Penguin problems v.1.0/bin je súbor Penguin_problems_v1.swf, ten je potrebné otvoriť v nejakom internetovom prehliadači. Ak by sa neotvorilo okno 800x320px, je potrebné si to nastaviť podľa hry na patričnú veľkosť, inak môže nastať problém s dezorientáciou v hre. (Veľkosť potrebná na nastavenie je viditeľná.)