

Arkanoid

Satori

Manuál pro návrh úrovní

Obsah

Arkanoid.....	1
1. Základní informace.....	3
2. Návrh hry.....	3
2.1 Posloupnost levelů.....	3
2.2 Světy.....	4
2.3 Návrh levelu.....	4
2.3.1 Svět.....	4
2.3.2 Nahrávací obrazovka.....	4
2.3.3 Level.....	4

1. Základní informace

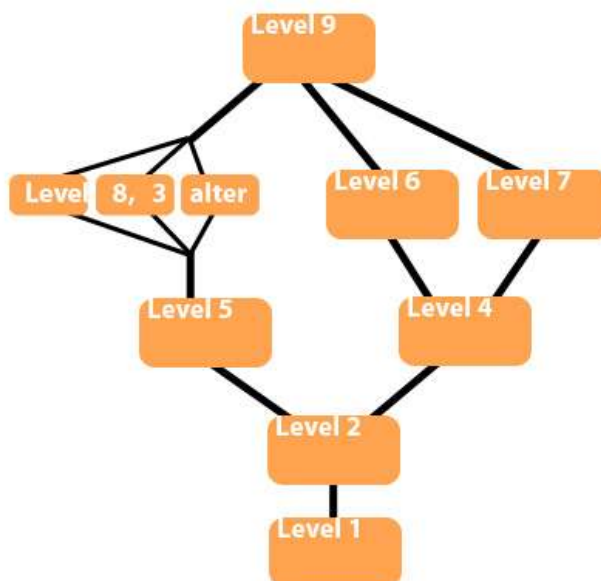
Dokumentace popisuje návrh levelů bez znalosti editace ve formátu defineTab. Předpokládá seznámení se s programátorským manuálem na úrovni znalosti možností objektů tvořících levely a na programátorský manuál se bude odkazovat pro přesnější informace.

2. Návrh hry

2.1 Posloupnost levelů

Všechny úrovně kompletní hry je možné znázornit grafem stromu. Hra začíná u kořene (první úroveň bude vždy stejná) z kterého se větví do dalších úrovní (maximálně dvě větve z každého levelu) a nakonec se všechny větve sbíhají do jedné poslední úrovně (také vždy stejná – jeden konec) nebo končí v různých listech stromu (koncové úrovně stromu, ze kterých se strom dále nevětví) a hra má více možných zakončení. Je téměř nezbytné si celý strom nakreslit.

Pro každou úroveň lze vytvořit více alternativ tj zachovat základní myšlenku levelu a pozměnit například rozmístění generátorů, přidané efekty nebo přeházet spoje. Při nahrání levelu bude náhodně vybrána některá z alternativ (pokud je jich více).



2.2 Světy

Hra (posloupnost úrovní) je rozdělena do světů. Každý svět tvoří několik tematicky sladěných úrovní uzavřených do jednoho celku. Grafická stránka světa je definovaná v knihovně levelsetXY.ini.

Pro vytvoření nového světa stačí založit novou knihovnu levelset a přiřadit ji ke každé úrovni tohoto světa. Knihovnu levelset tvoří animace efektů, pálek, výbuchů, balónů, částic a jiných prvků sdílených mezi více levely (více programátorský manuál).

Jinak. Svět lze chápat i jako skin (winamp) a tak vytvořit téměř jakýkoliv typ doposud vytvořeného arkanoidu včetně několika úrovní TAITO arkanoidu.

Každý svět může používat odlišný typ pátky (tvar, velikost, textura, zvuk).

2.3 Návrh levelu

2.3.1 Svět

Rozhodnout, do kterého světa úroveň patří, případně vytvořit svět nový.

2.3.2 Nahrávací obrazovka

Každá úroveň zobrazí během svého nahrávání (to může trvat od zlomků sekund po desítky sekund) nahrávací obrazovku.

Nahrávací obrazovka uvádí úroveň. Zobrazí její jméno, nejlepší nahraný čas a skóre a dějovou část tvořenou textem. Obrázek pozadí nahrávací obrazovky může být pro každou úroveň jedinečný (popisující děj) nebo pro více úrovní společný (popisující svět).

Složky :

obrázek pozadí

až deset řádků textu po 255 znacích = 2540 znaků znaků textu včetně mezer

ozvučení : společné s hudbou úrovně

2.3.3 Level

Na začátek stačí náčrt s popisky vlastností objektů.

1. Počet pálek, jejich rozmístění a dráhy
2. Rozvržení zdí
3. Pozice, tvary a umístění kostek
4. Přidání generátorů, polí, bomb a spínačů
5. Navržení spojů

Pro podrobnější popis dále přidat.

1. Podrobnější vlastnosti (pohyb, rotace, odolnost, efekty...)
2. Obrázek pozadí nebo více pozadí přes sebe
3. Hudbu, případně vlastní zvukové efekty
4. Zvuková sada soundroom
5. Sadu textur použitých v levelu
6. Vytvořit více alternativ stejného levelu
7. Navrhnout tvar pálek
8. Typ a počet efektů

Použití externího programu. Při tom je nutné dodržet rozměry vektorového prostoru levelu tj 800 x 600 bodů. U bitmapových a vektorových editorů obrázkem 800x600 pixelů. V 3D MAX rozměry kamery nebo podkladovým obdélníkem.

1. Adobe PhotoShop, ve vrstvách (formát *.psd), vrstvy pozadí, zdi ...
2. 3D MAX, otexturované polygony v rovině nebo 3D objekty, které budou následně vyrenderovány.

Vlastnosti levelu.

1. Stanovení časové omezení v sekundách nebo bez omezení
2. Lze se z úrovně dostat do bonusového levelu ?
3. Větvení po ukončení úrovně – přidat obrázky a texty pro větvení