

WEBGAME pro KIV

Definitivní koncept

Tento článek staví pevné a definitivní mantinely pro analýzu a návrh webové hry, která je určena k „reklamním“ účelům KIVu.

Téma hry

Hra je zařazena do kategorie budovatelských strategií a hráči v ní budují co možná největší obchodní společnosti. Základní částí hry je potom doručování různých obchodních zásilek vesmírnými loděmi a budování informačních terminálů a přistávacích doků na planetách. Hra dále umožňuje obchodování s palivem pro lodě a různými technologiemi v oblasti výběru nejvhodnějších zakázek a lodních navigací*.

Herní plán

Herním plánem je vesmírný sektor s několika slunečními soustavami, které jsou propojené červími dírami urychlujícími cestování. Planety v soustavách pak rotují kolem svých slunců. Planety a slunce jsou zobrazeny v nereálném měřítku vzhledem ke vzdálenostem jednotlivých těles. Rychlosti pohybu planet a vesmírných lodí jsou ve své podstatě reálné ale několikanásobně zrychlené.

Další myšlenky hry

Hra bude minimálně dvojjazyčná (čeština, angličtina)

Cestování lodí funguje principiálně takto: Loď při určitém množství spotřebovaného paliva překročí kritickou rychlost na výchozí planetě a bez další spotřeby letí meziplanetárním prostorem rovně ve směru opuštění výchozí planety. Každá změna směru letu stojí také část paliva a spotřeba paliva při přistávání je dána fyzikálním modelem cílové planety. Při tomto způsobu potřeby paliva se může stát že bude loď zničena při přistávání nebo pro nedostatek paliva vyletí nenávratně ven ze sluneční soustavy.

Palivo je nakupováno na planetách, a to buď za standardní cenu (obchodníkem je herní systém) nebo od hráčů, kteří vybudovali palivové stanice a palivo prodávají. Palivo se prodává v blocích, kde cena odpovídá velikosti bloku, ale nikoli energii v bloku obsažené. Při nakládání paliva se tedy řeší „problém batohu“ . (Řešitelem může být hráč nebo robot**)

Vesmírné lodě, které hráč vlastní, mají rozdílnou rychlost, velikost nákladového prostoru apod. Ne každá loď může doručit každou zásilku.

Výběr zakázky pro doručení provádí sám hráč nebo robot**, který je pro tyto účely určen a koupen. Podle způsobu přijetí se zakázky dělí na dvě skupiny. Jedna skupina zakázek je automaticky doručena hráčem, který o doručení projeví zájem, zakázky druhé skupiny doručuje vítěz výběrového řízení.

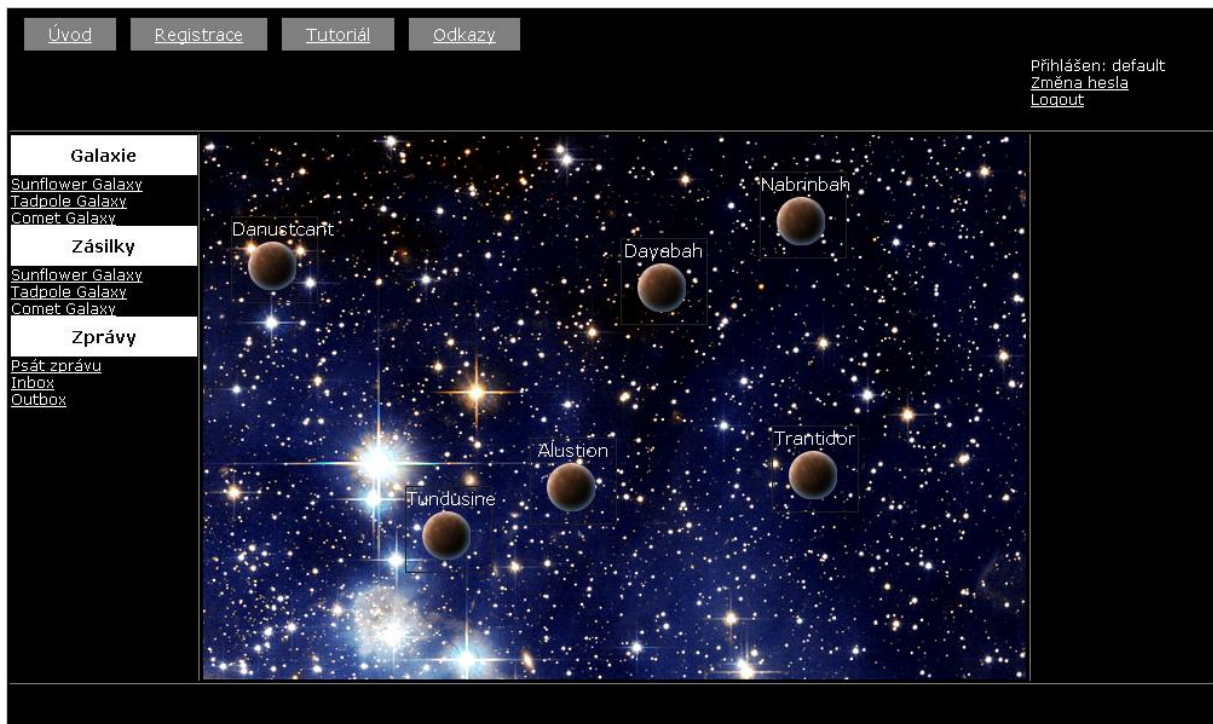
! Hra bude programována v jazyce PHP !

*Každá loď disponuje základní primitivní navigací. Hráči však mají možnost programovat lepší navigace a obchodovat s nimi.

** Roboti pro příjem zakázek a řešení dalších herních úkolů mohou hráči sami naprogramovat a dále s nimi obchodovat.

Screenshoty ze současné verze hry

Hra je nehratelná, obsahuje pouze defaultního doručovatele, který doručuje všechny zásilky ve všech soustavách.



Galaxie		Přehled zásilek pro galaxii Tadpole Galaxy				
Zásilky		Id	Popis	Expirace	Z planety	Do planety
Sunflower Galaxy		10058	obecná zakázka	30.09.2009, 14:00	Dayabah	Trantidor
Tadpole Galaxy		10064	obecná zakázka	30.09.2009, 16:00	Dayabah	Danustcant
Comet Galaxy		10052	obecná zakázka	30.09.2009, 12:00	Trantidor	Nabrinbah
Sunflower Galaxy		10049	obecná zakázka	30.09.2009, 11:00	Danustcant	Dayabah
Tadpole Galaxy		10055	obecná zakázka	30.09.2009, 13:00	Danustcant	Tundusine
Comet Galaxy		10061	obecná zakázka	30.09.2009, 15:00	Nabrinbah	Danustcant
Zprávy		10067	obecná zakázka	30.09.2009, 17:00	Nabrinbah	Dayabah
Psát zprávu		10070	obecná zakázka	30.09.2009, 18:00	Nabrinbah	Alustion
Inbox						
Outbox						

Název galaxie na těchto screenshots je zavádějící. Jedná se o sluneční soustavu.

Planety se v této verzi hry nepohybují.

Pravý prázdný sloupec je určen pro důležité informace, které se mohou v hráči zobrazovat. (Informace o planetě, sl. soustavě, pohybu jeho lodí atd...)