

# Ciel' hry a o čom je hra

Po zapnutí hry budeme mať v spodnej časti obrazovky v strede našu vesmírnu loď. Oproti nám budú chodiť nepriatelia vo vlnách vždy piati vedľa seba. Hra sa teda odohráva vo vesmíre.

Cieľom hry bude dosiahnuť čo najvyššie skóre teda zabiť čo najviac nepriateľov. Čím dlhšie bude hráč hru hrať tým rýchlejšie budú nepriatelia lietať a na ich zabíjanie bude logicky potrebné pozbierať nejaké tie powerups aby sme išli s hrou a stíhali zabíjať nepriateľov. Tak isto sa musíme vyhnúť všetkým nepriateľom pretože ak sa nás dotknú hra končí. Občas v hre narazíme na prekážku, ktorú nebude možné zostreliť a musíme sa jej vyhnúť.

## Princíp fungovania

### Objekty:

- Tlačidlo HRAŤ – bude sa nachádzať na úvodnej obrazovke a bude spúšťať hru
- Tlačidlo NÁVOD – bude sa nachádzať na úvodnej obrazovke a po stlačení nám zobrazí návod ako hrať hru a tak isto aj vylepšenia, ktoré možno získať
- Ja hráč POSTAVIČKA – moja vesmírna loď bude základný objekt pri hre po spustení hry sa bude nachádzať dole v strede obrazovky a jej pohyb bude iba po X-ovej ose
- Strely z mojej lode – naša vesmírna loď bude strieľať pri držaní tlačidla myšky a „náboje“ budú neobmedzené
- Nepriatelia – budú sa stále zosilňovať (zvyšovanie rýchlosti pohybu) a prichádzať budú po vlnách vždy 5ti vedľa seba
- Powerups – sa náhodne spawnne vo vesmíre (zvýšená rýchlosť strieľ a dvojnásobné body) ich zbieranie bude logicky potrebné pre dosiahnutie čo najvyššieho skóre a aby sme stíhali s hrou
- Nahrané skóre – počas hry bude hore v strede obrazovky a zobrazí sa aj na game over obrazovke
- Náhodná prekážka, ktorá sa nebude dať zostreliť a musíme sa jej vyhnúť. Bude sa objavovať náhodne

Hráč nemusí zabiť v každej vlne všetkých nepriateľov avšak nesmie sa žiadneho dotknúť teda nesmie nastať kolízia našej postavičky a nepriateľa preto je potrebné zabiť aspoň jedného nepriateľa z každej vlny a v momente keď bude vlna prechádzať dole až kým nezmizne z obrazovky tak musí byť naša postavička zrovna tam kde sme zabili nepriateľa aby nedošlo ku kolízií. Za každého zabitého nepriateľa dostaneme skóre 10. So zvyšujúcim sa časom sa budú nepriatelia zrýchľovať.

Power ups sa budú objavovať náhodne.

## Ovládanie hry

Hra sa bude ovládať výhradne myškou. Počas hry sa naša postavička bude pohybovať iba po jednej vodorovnej ose buď vľavo alebo vpravo a pri držaní tlačidla bude strieľať.

A tak isto aj položky z úvodného menu sa budú vyberať pomocou myšky.

## Návrh obrazoviek

**Úvodná obrazovka:** bude sa zobrazovať po spustení a bude obsahovať menu s nasledujúcimi možnosťami výberu: Hrať a Návod



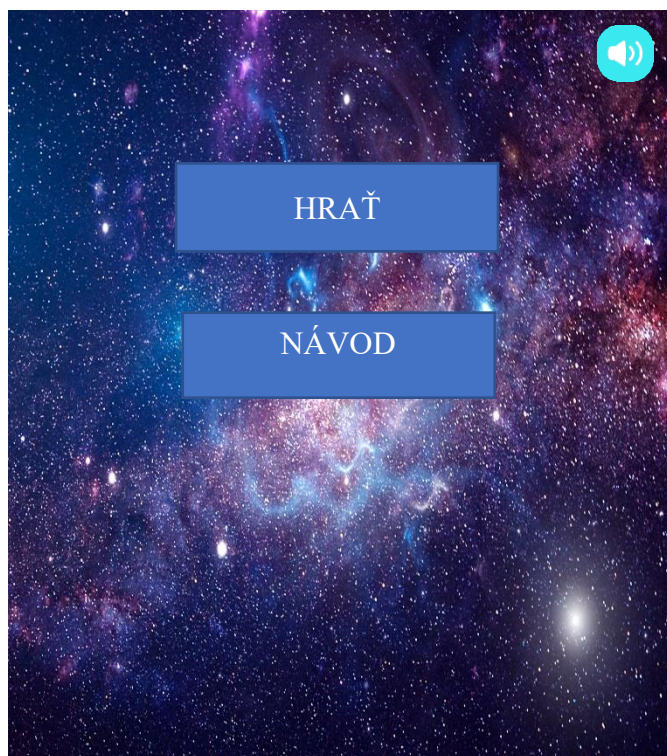


Score: 69

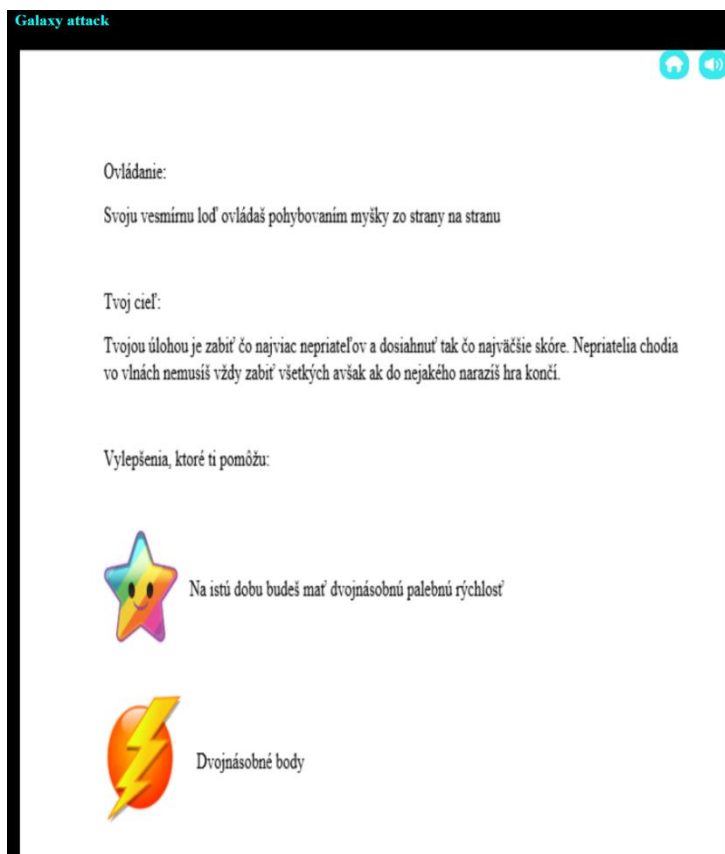




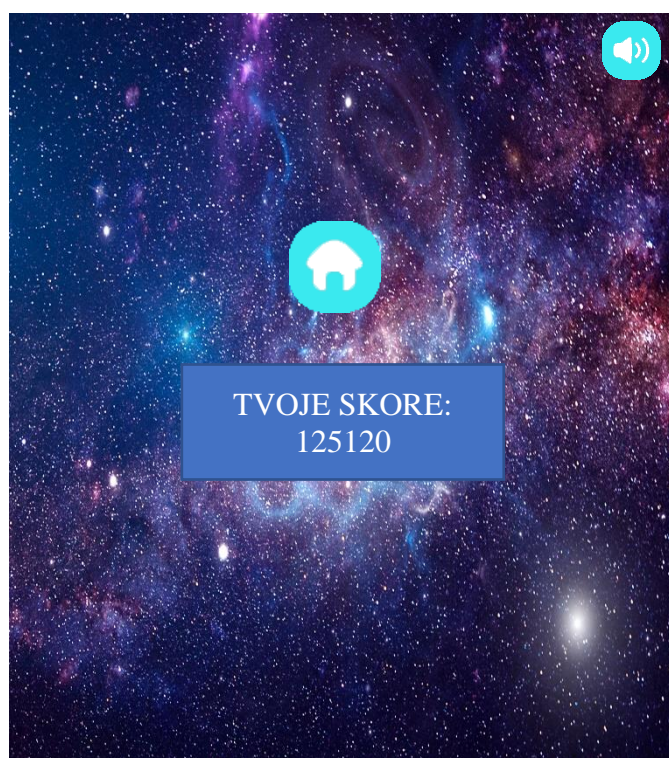
## Úvodná obrazovka:



## Obrazovka návod



## Game Over obrazovka



Počas celej hry a aj v menu bude použité vesmírne pozadie ako môžeme vidieť vedľa na hernej obrazovke. Všetka grafika bude mať formát png s priehľadným pozadím v inímkou bude naše vesmírne pozadie to priehľadnosť nebude potrebovať.

Všetky grafické aj zvukové prvky budú z voľnedostupný zdrojov.

Powerups:

Zdvojenie palebnej sily:

Na dobu istú dobu bude naša loď strieľať dvakrát rýchlejšie



Pohyb dopredu:

Pri tomto vylepšení sa naša vesmírna loď bude pohybovať rýchlo v pred a automaticky zabíjať všetkých nepriateľov, bude teda dosť vzácny

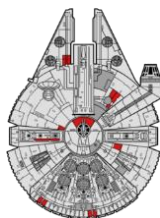


Ďalej pridávam jednotlivé objekty:

Nerozbitná prekážka



Naša vesmírna loď



strely z našej lode



Nepriatelia



**Nerozbitná prekážka** bude sa pohybovať rovnakým smerom ako nepriatelia takže v mere proti našej lodi. Generovať sa bude náhodne. A jej rýchlosť bude o niečo väčšia ako rýchlosť nepriateľov.

**Naša vesmírna loď** bude sa pohybovať iba po x-somvej ose a ovládať ju bude hráš myškou.

**Streli** sa budú generovať pri držaní tlačidla myšky a bude to jediný spôsob ktorým budeme môcť zabíjať nepriateľov.

**Nepriatelia:** Budú generovaný v pravidelných intervaloch vždy piati vedľa seba ako som už spomínal. Ich rýchlosť proti našej loďke bude konštantná pre vlnu.

## **Zvuky**

### *SoundTrack*

Základom zvukovej stránky bude hudba v pozadí, ktorá bude mať podobu vesmírneho soundtracku. Proste taká tá hudba čo každému napadne keď sa povie vesmírna hra.

### *Strieľanie*

Počas hry samotnej bude v pozadí počuť zvuk vesmírnych striel taký ten laserový zvuk.

### *Cink*

Ďalší typ zvuku bude pri zobratí powerapu čo bude také víťazné cinknutie.

### *Game over*

Game over zvuk bude opakom toho víťazného pri zobratí powerapu takže skôr niečo hlbšie a smutné tiež na štýl nejakých vesmírnych zvukov

Ovládanie:

Svoju vesmírnu loď ovládaš pohybovaním myšky zo strany na stranu a strieľaš držaním tlačidla myšky.

Tvoj cieľ:

Tvojou úlohou je zabiť čo najviac nepriateľov a dosiahnuť tak čo najväčšie skóre. Nepriatelia chodia vo vlnách nemusíš vždy zabiť všetkých avšak ak do nejakého narazíš hra končí.

Vylepšenia, ktoré ti pomôžu:



Na istú dobu budeš mať dvojnásobnú palebnú rýchlosť



Dvojnásobné body