

# Popis projektu

## *Cave of Campanula*

### Autoři

Jarošová Daniela, Jarotek Petr, Kalisz Jan

Hra byla vytvořena jako projekt v rámci výuky programování prvního ročníku na Obchodní akademii, Vyšší odborné škole a Jazykové škole s právem státní jazykové zkoušky Uherské Hradiště (OAUH)

---

### Téma

Místní vesnice měly problém s častými a neúprosnými nájezdy monster, a proto poslali žádost do hlavního města, aby přijel někdo tento problém vyřešit. Žádosti se ujal mladý lovec z národa elfů. Po několika měsících se mu povedlo vesnice od nájezdů osvobodit. Když už ale chtěl jet domů dostal výhodnou nabídku. A to takovou, že za každé další zabité monstrum dostane dvojnásobný obnos peněz. S nově nalezenou motivací se rozhodne vystopovat z kama monstra přicházejí až nakonec narazí na jeskyni. S penězi na mysli vyráží hlouběji a hlouběji do jeskyně. Závěrem dorazí až k samotnému hnízdu monster a pokud ho ještě nezabili tak tam bojuje dodnes.

### Svět a prostředí

Celá hra se odehrává v prostorech tmavé a neosvětlené jeskyně, která je zároveň hnízdem monster.



### Akteři, jejich cíle a co dělají

Úkolem Hlavní Postavy je přežít co nejdéle a během svého života pokořit co nejvíce nepřátel a to z důvodu zisku největšího možného počtu bodů (peněz). V přežití se Hlavní Postavě snaží zabránit Monstra a to tím, že na ni útočí a tím snižují její životy. Pokud Hlavní Postava o všechny životy přijde, umírá. (Postava má možnost si životy vrátit, a to tím, že pozře Magické houbičky, které se budou náhodně vyskytovat na zemi)

Monstra se objevují ve dvou variantách a to v `MonsterMelee`, které jak už název napovídá bude útočit nablízko. Druhý typ monstra je tzv. `MonsterRanged` a to útočí na dálku, střílí projektily.



Hlavní Postava



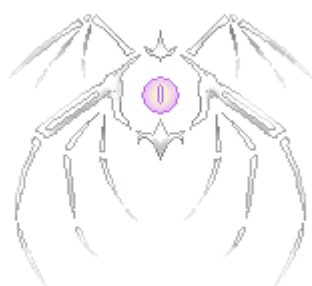
Švih mečem hlavní postavy



Kouzlo Hlavní Postavy



MonsterMelee



MonsterRanged



## Projektil MonstraRanged

---



### Magická houbička přidávající životy

---

## Ovládání

### 1. Pohyb

- Hlavní Postava se ve světě pohybuje pomocí klávesnice, přesněji WASD

### 2. Útok

- Hlavní útok bude proveden tlačítky na myši a bude to švih mečem
- Postava má možnost klávesou Q vyvolat kouzlo, které se ve světě objeví jako okolo Hlavní Postavy se otáčející ohnivá koule. Tuto schopnost může aktivovat pouze na krátkou chvíli. Po uplynutí daného časového limitu kouzlo zmyzí a dá se na `Cooldown` (určitá doba, během které se kouzlo nedá použít)

### 3. Navigace v menu

- Když hráč hru poprvé zapne vyskytne s v `Main menu`. V tomto menu bude mít možnost:
  - Začít pokus
- Pokud hráč zemře objeví se před ním `Death screen`. Z tohoto menu může:
  - Vrátit se do Main menu
- Po uplynutí časového limitu jednoho pokusu se hráč ocitne ve `Victory screenu`. Dále z něj může:
  - Vrátit se do Main menu

## Kdy a jak se budou nepřátelé pohybovat a jak se vůbec v tom světě ocitnou

Všechny nepřátelské jednotky mají šanci se objevit kdekoli ve světě kromě blízkosti hráče. Ve světě se budou objevovat v přibívajícím počtu. Tento počet je odvozen z uplynulého času => čím déle hráč hraje, tím těžší je hra. `MonsterMelee` bude hráče pronásledovat dokud nebude zabito. `MonsterRanged` se k hráči přiblíží na určitou vzdálenost a bude na něj střílet projektily dokud nebude samo zabito.

## Kdy a za jakých okolností hra končí

Existují 2 možnosti

1. Hráč přežije, časový limit vyprší --> Hráči se zjeví Victory screen
2. Hráč zemře --> Na hráče vyskočí Death screen

## Zdroje grafiky, hudby a zvukových efektů

### Grafika

Je vlastní.

### Hudba

Převzána z portálu [Mixit.co](https://mixit.co/). Skladba [Sugar Cookie](#) od [Starry Attica](#). Skladba [Prayer](#) od [AnimeVivi](#) a nakonec [All-Conquering Tide](#) od Yu-Peng Chena a HOYO-MiXu.

### Zvukové efekty

Všechny převzaty ze stránky [Mixit.co](https://mixit.co/).