Ročníková práce 4ITA

2D ZOMBIE APOCALIPSE SURVIVAL HRA

# Rozdělení práce

Denisa

* Grafika (high definition pixel art)
* Mapa
* Budovy (vnitřky)
* Zvířata
* Looting systém

Honza

* Základní funkce (pohyb, životy, stamina)
* Oblečení/brnění
* GUI
* Nepřátelé
* Obchodník / měna
* Crafting

# Popis celé práce

Chtěli bychom vytvořit high definition pixel art 2D top down view zombie apokalyptickou survival hru pomocí Unity a C#. Jde o hru na způsob 7 Days to die, chtěli bychom vytvořit naši grafiku, pomocí tilemaps bychom vyrobily herní mapu na které by se náš charakter mohl pohybovat, mohl by vybírat různá místa s náhodnými věcmi jako (popelnice, opuštěná auta), na mapě by byly před vytvořené domy, které by hráč mohl se svým charakterem prozkoumat, vybrat věci, které by se mu mohly hodit dále v boji proti zobíkům, nebo pro přežití. Hráč bude mít nějaký svůj inventář, ve kterém bude ukládat nasbírané věci, pomocí základních věcí bude moc vyrábět lepší zbraně, nástroje (možná dopravní prostředky), nepřátelé v podobě různých zombíků, kteří se vás snaží zabít. Do hry bychom chtěli zaimplementovat obchodníky (npc), kteří za určitou měnu budou prodávat předměty, které budou náhodně měněny po nějaké době, peníze, za které budete moci kupovat předměty budete moci získat 2 způsoby, prodejem předmětů obchodníkovi, nebo úkoly které vám zadá také obchodník.

# Hrubý plán

Denisa

Září – Zadání, vytvoření git repozitáře, domluvení postupu a technologii

Říjen – Design textury

Listopad – Design textury

Prosinec – Vytvoření mapy

Leden – Vytvoření budov

Únor – Implementace budov do mapy

Březen – Looting systém

Duben – Zvířata

Květen – Finalizace projektu

Honza

Září – Zadání, vytvoření git repozitáře, domluvení postupu a technologii rř

Říjen – Základní funkce

Listopad – GUI

Prosinec – Nepřátelé

Leden – Crafting systém

Únor – Crafting systém

Březen – Oblečení

Duben – Obchodník

Květen – Finalizace projektu