

Specifikace

Dominik Prokop

March 14, 2021

Téma:

Tahová hra v Unity inspirována hrou Swords & Souls: Neverseen, ve které se hráč snaží probojovat těžkými nepřáteli, aby zachránil svět. Ke splnění tohoto cíle postupně otevírá nové typy útoků a dovedností, které si pak může vylepšovat.

Technologie z pokročilého C#:

Kód pro střídání tahů mezi hráčem a nepřáteli bude využívat enumerátory. (tzv. coroutines v Unity)



Popis obrázku - jak přibližně bude vypadat souboj:

Obrázek obsahuje bojové rozhraní ze hry Swords & Souls: Neverseen. Hráč nalevo bojuje proti dvěma nepřítelům vpravo, samotný level obsahuje více vln nepřátel - viz. progress bar nahoře veprostřed (2 tečky ze 4 svítí = 2 vlny nepřátel poraženy, 2 zbývají). Hráč má zatím otevřené pouze dva typy útoků - viz. panel v prostředku dole.