

# Fake Tower Defence

Sekcja 2

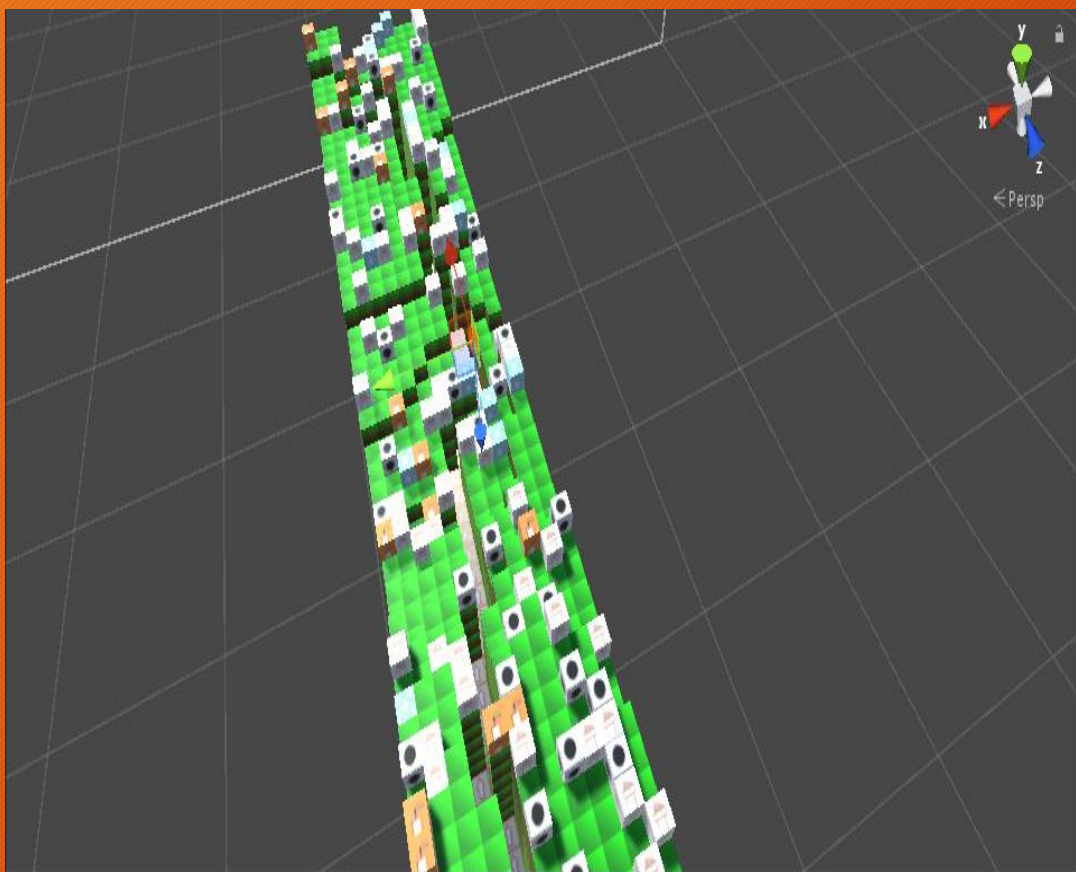
Konrad Sladkowski, Piotr Zuber, Krzysztof Szwej, Bartosz Czech

- Gra typu Tower Defence
- Proceduralnie generowane mapy
- Różnorodni przeciwnicy oraz wieże
- Świat w klimacie Sci-fi

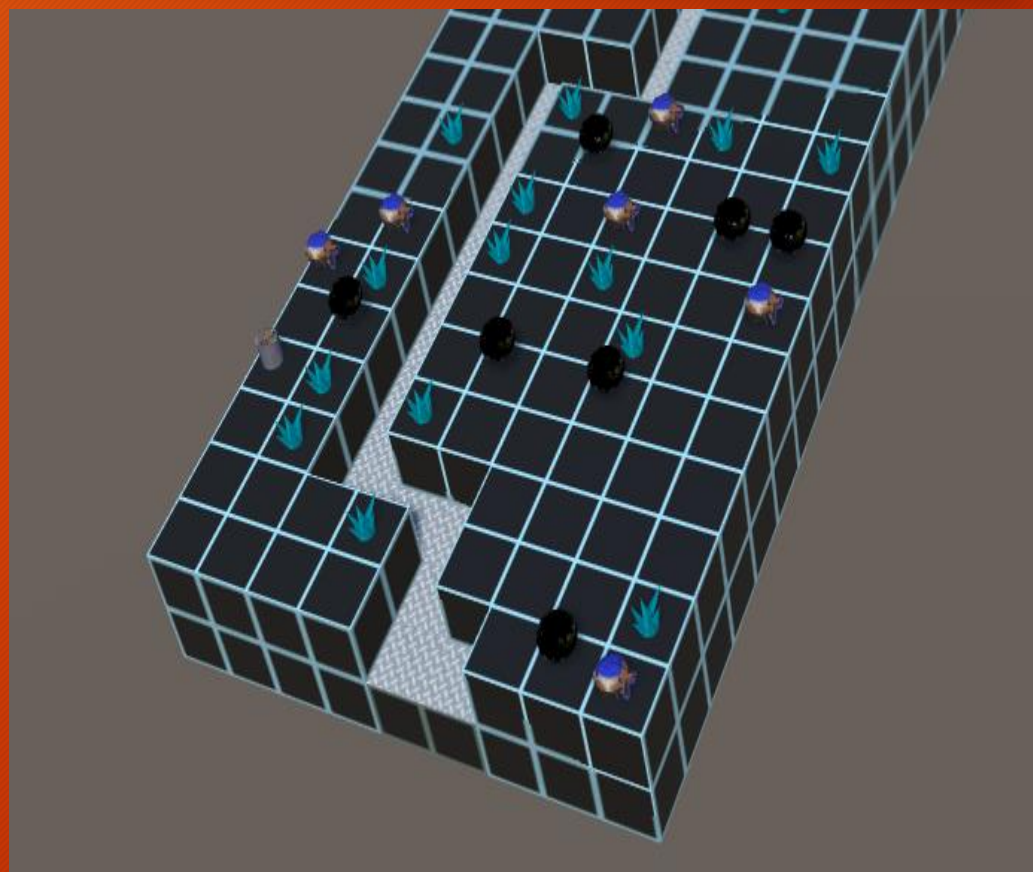
- Krzysztof Szwej - generowanie mapy na podstawie algorytmu
- Bartosz Czech - tworzenie tekstur, modeli 3D, animacji i efektów graficznych
- Konrad Śladkowski - implementacja logiki gry
- Piotr Zuber - stworzenie algorytmu proceduralnego tworzenia mapy



# Stara mapa



# Nowa mapa



4

Dziękujemy za uwagę