

Projekt C++

Bartosz Gałczyński
Michał Cyran

Ogólny zarys projektu

Naszym pomysłem jest stworzenie gry fabularnej w stylu 8bitowym 2D z widokiem perspektywicznym ("pseudo" 3D) z trzeciej osoby z prostymi systemami walki i ulepszeniami.

Pomysł na fabułę

Na początku gracza budzi nagły alarm, okazuje się że w kierunku miasta leci broń masowego rażenia. Na szczęście niedaleko twojego domu znajduje się bunkier w którym się chowasz. Po kilku miesiącach wybudza cię dziwny nieludzki krzyk oraz dźwięk drapania w drzwi od twojego pokoju...

Czy jesteś gotowy stawić czoło zagrożeniu?

Czy uda ci się uciec?

Czy uda ci się przeżyć?

Z czego będziemy korzystać

Nasz projekt w języku c++ będzie głównie opierać się na bibliotece SFML. Dodatkowo będziemy korzystać z darmowych asset'ów oraz plików dźwiękowych.

Gra będzie tworzona w Visual Studio 2019 Community Edition.

Dodatkowo podczas tworzenia poziomów będziemy korzystać z programu graficznego gimp oraz irfan view.

Harmonogram

09.11.2021 - Raport I (zrobienie startowej lokacji oraz systemu sterowania postacią)

23.11.2021 - Raport II (zrobienie systemu walki oraz dodanie kolejnych lokacji)

07.12.2021 - Raport III (dodanie przedmiotów, stworzenie ekwipunku oraz systemu progresji postaci)

21.12.2021 - Raport IV (wprowadzenie poprawek oraz dokończenie niezrobionych elementów)

Podział obowiązków

Bartosz:

- stworzenie postaci oraz systemu progresji
- sterowanie
- mechanizm walki
- uruchamianie elementów fabularnych przez bohatera

Michał:

- utworzenie mapy
- współdziałanie ze sobą różnych kawałków mapy
- ekwipunek oraz przedmioty
- zdarzenia na mapie

Jest to wstępny podział. Szczegóły będą umieszczane w kolejnych raportach. Ogólny przebieg historii jest wymyślany wspólnie.

Przykładowe Assety

