

# 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:

- zakodowanie postaci
- zakodowanie mechanizmu walki

Michał:

- zakodowanie mapy
- zakodowanie ekwipunku oraz itemów

Jest to wstępny podział. Szczegóły będą umieszczane w raportach.

# Przykładowe Assety

