

Naloga 3:

Začetek projekta

1. Predstavitev ideje

1.1. Tema

Tema te igre je preživetje in obramba pred nevarnimi pošastmi v okolju, kjer je potrebno nabirati surovine in graditi bazo. Igralec se znajde v vlogi inženirja, ki se spopada z izzivi, kako preživeti in nadgraditi svojo opremo v boju proti naraščajočemu številu pošasti.

1.2. Cilj

Cilj igre Hell-Raid je preprost, a zahteven: preživeti čim dlje. Skozi izzive, ki jih predstavljajo sovražniki, bodo igralci morali izkoristiti svoje veščine in pamet, da ostanejo živi v tej negotovi igri preživetja in ohranijo človeštvo.

1.3. Potek igre

- **Začetek:** Igralec se pojavi v svetu brez pošasti, da lahko pripravi taktiko in nabere nekaj surovin. Po 30 sekundah se v igri začnejo pojavljati pošasti.
- **Premagovanje Pošasti:** Kot Mihael se morate spoprijeti s strašnimi pošastmi, ki prežijo v okolici. Uporabite svoje orožje in strategijo, da jih premagate. Vsakič, ko premagate pošast, prejmete zlatnike. Pošasti se glede na čas preživetja pojavljajo vedno pogostejše in so vedno močnejše.
- **Nabiranje Surovin:** Da bi zgradili svojo bazo, morate nabirati surovine, kot so les, kamen in železo. Surovine se nahajajo v naravi, vendar bodite previdni, saj tam prežijo nevarne pošasti.
- **Gradnja Baze:** Ko nabirate dovolj surovin, lahko začnete graditi svojo bazo. Uporabite svoje inženirske sposobnosti, da zgradite obrambne stolpe, zidove in druge strukture, ki vam bodo pomagale preživeti.
- **Nadgrajevanje Opreme:** Z zlatniki, ki ste jih zaslužili s premagovanjem pošasti, lahko nadgradite svojo opremo. Izdelajte si boljše orožje, oklep in druge predmete, ki vam bodo pomagali lažje premagovati močnejše pošasti.

- **Izzivi:** Na svetu bo vedno več pošasti, zato se boste morali hitro prilagoditi in izboljšati svoje sposobnosti, da ostanete korak pred njimi.

1.4. Zgodba

Zgodba se začne na daljnem planetu Andromeda, kateri orbiti okoli treh sonc. Na planetu je nenehno prehajanje med stabilnimi in nestabilnimi dobami, katere povzroča nepredvidljiva gravitacija treh sonc okoli katerih izmenično kroži Andromeda. Nestabilnost planeta povzroča konstantne cikle uničenje razvoja in tehnologije ter njuno ponovno rojstvo.

Inženir Mihael je eden redkih, ki mu je uspelo preživiti zadnjo nestabilno dobo in hkrati ohraniti zametke tehnologije iz prejšnje stabilne dobe, vendar je za to plačal veliko ceno.

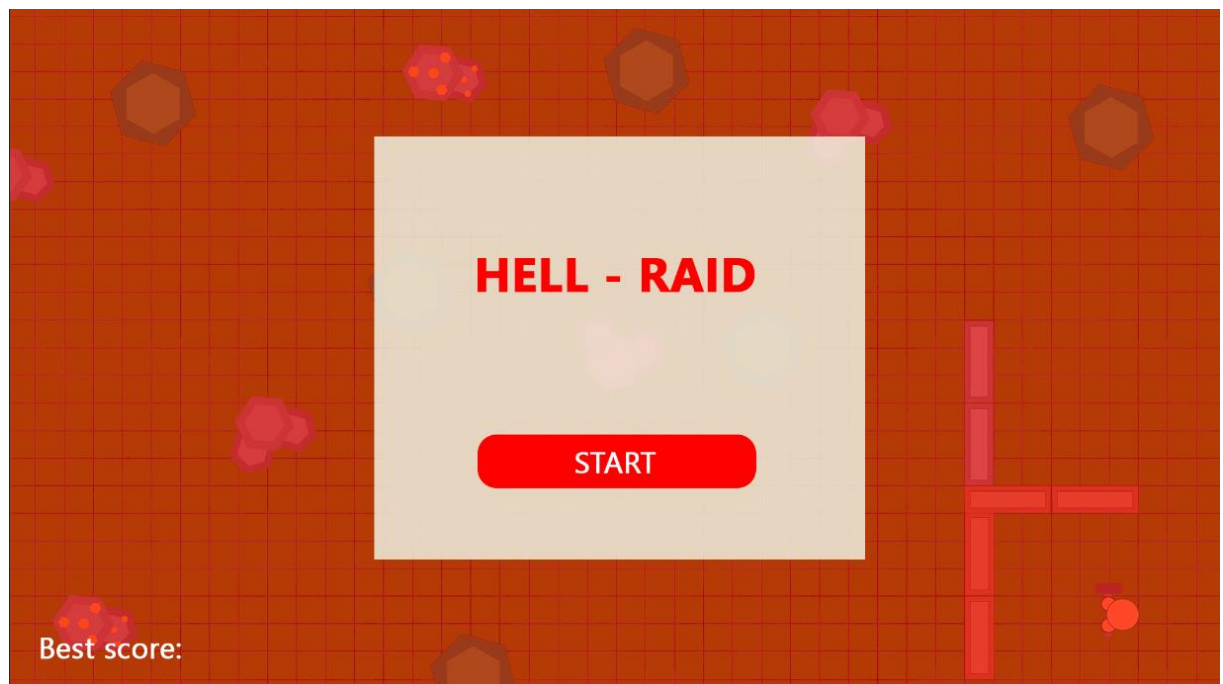
Njegovi zaščitni mehanizmi so povzročili onesnaženje in iz ostalih bitij so začele nastajati pošasti, ki so se začele zlivati z drugimi bitji in objekti.

Svetu je zavladal kaos.

Kako daleč lahko pripelješ Mihaela, ne da bi postal žrtev objestnih pošasti?

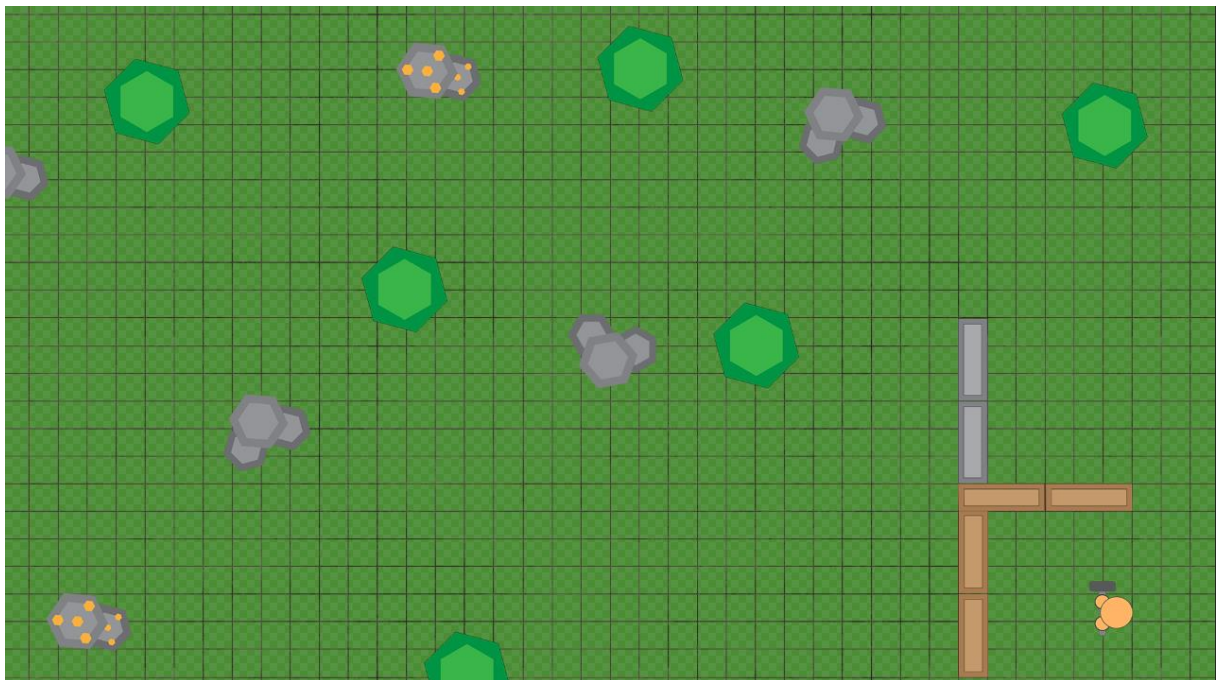
2. Maketa

2.1. Uvodna Scena

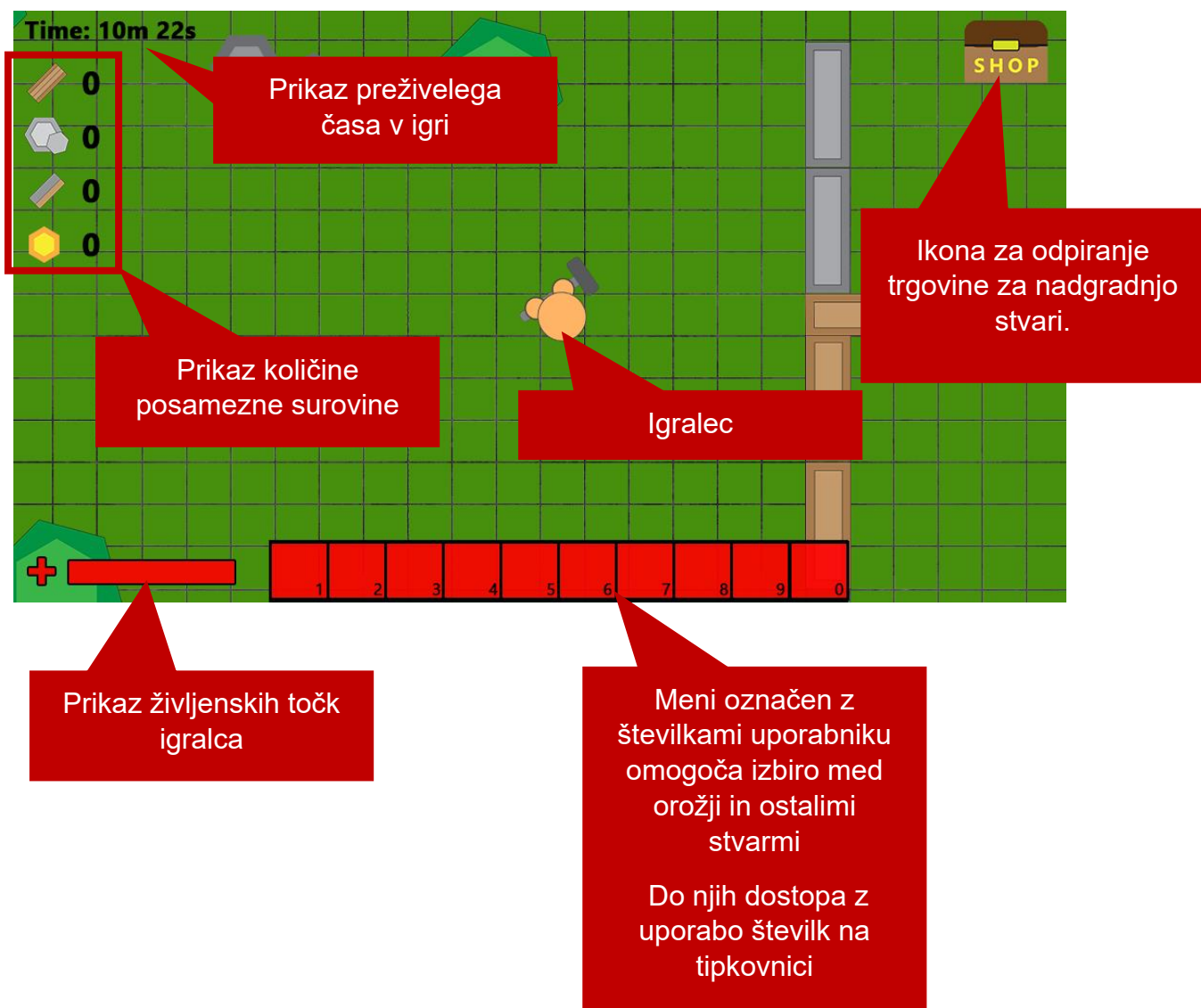


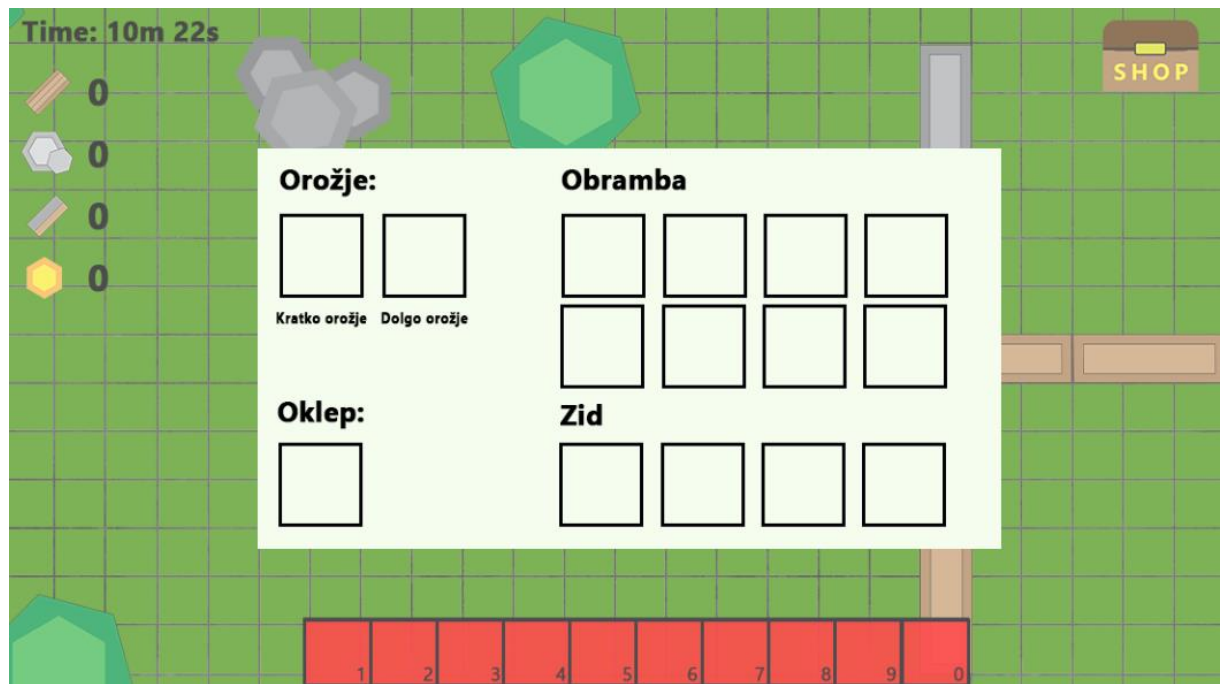
2.2. Pogled sveta

Igralec bo igral na 2D površini iz ptičje perspektive.



2.3. Uporabniški pogled



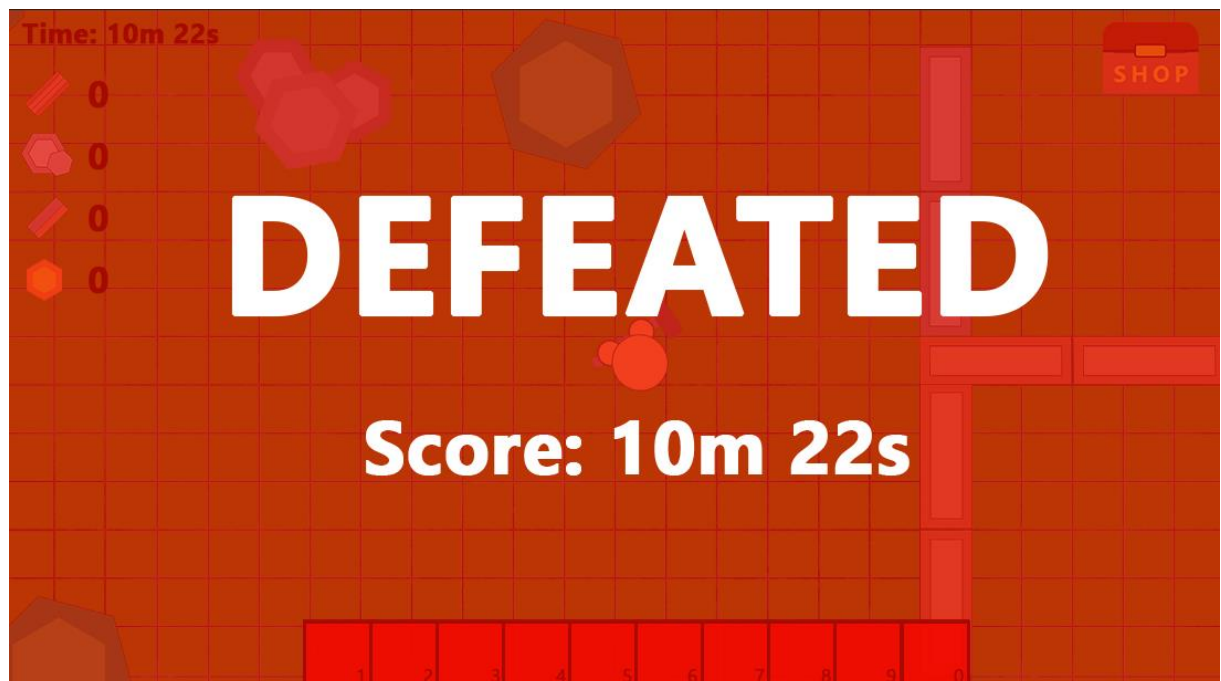


Prikaz trgovine za nadgradnjo svojega oklepa in orožja, na desni strani pa nakup obrambe in zidov.

Nadgradnjo ali objekt kupiš tako da nanj klikneš.

Ob primeru nadgradnje se nato v okvirju pojavi nova, dokler ni zadnja.

2.4. Končna scena

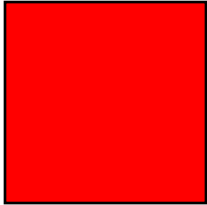


Končna scena se bo pokazala ko igralec umre. Scena bo prikazana 10 sekund nato bo igralec prišel nazaj na začetni menu.

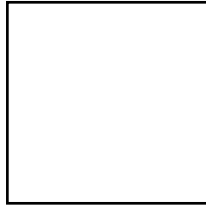
2.5. Barvna shema

Glavne barve:

#CC0000

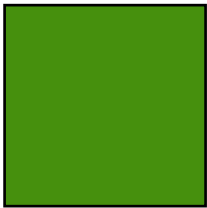


#FFFFFF

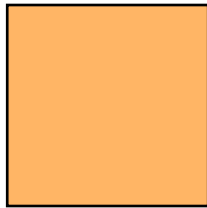


Sekundarne barve:

#46900d



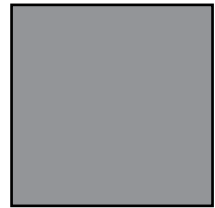
#ffb565



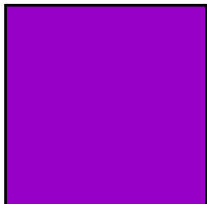
#000000



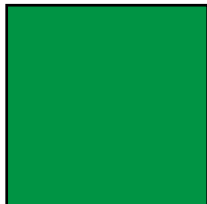
#939598



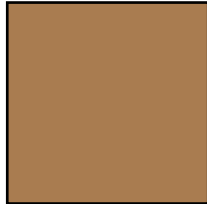
#9600c7



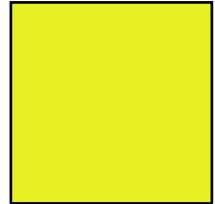
#009444



#a97c50



#e7f023



3. Razdelitev projekta

- Pridobiti/ustvariti vire (assets) – Jan Sajtl
- Ustvariti GitHub repozitorij – Jan Sajtl
- Ustvarjanje scene – Jan Sajtl
- Fizika (Mechanics)
 - Premikanje gor/dol/levo/desno (WASD) – Grega Zorko
 - Napad – Anej Majnik
 - Pasti – Grega Zorko
 - Zidovi – Grega Zorko
 - Obračanje (obračanje v smer miške) – Anej Majnik
- Animacije
 - Animacija napada (rotacija characterja) – Anej Majnik
- Zvočni efekti – Jan, Anej, Grega
- Izgled uporabniškega vmesnika – Jan Sajtl
- Implementacija uporabniškega vmesnika/Menu
 - Glavni meni – Jan Sajtl
 - Nastavitve – Jan Sajtl
 - Med igro
 - Življenjske točke – Anej Majnik
 - Les – Jan Sajtl
 - Kamen – Jan Sajtl
 - Železo – Jan Sajtl
 - Kovanci – Grega Zorko
 - Trgovina – Grega Zorko
 - Hotbar – Anej Majnik
- Razna logika
 - Življenjske točke (HP) – Anej Majnik
 - Logika sovražnikov – Anej Majnik
 - Logika trgovine – Grega Zorko
 - Štetje časa – Anej Majnik
- Različna orožja/oklepi/ščiti – Jan, Anej, Grega