

Vývoj akční videohry zasazené do prostředí FM

Bakalářský projekt

Radek Mocek

31. května 2023

Zadání

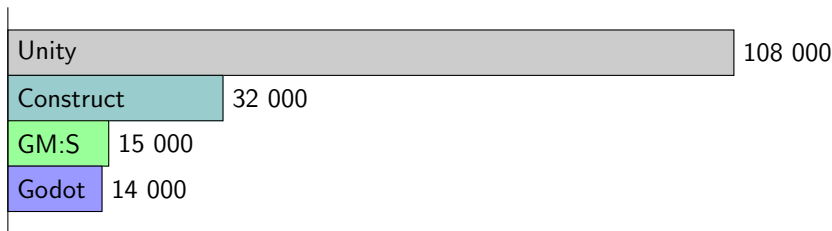
1. Rešerše 2D tvorby v Unity
2. Návrh videohry
3. Umělá inteligence pro nepřátele, FSM
4. Implementace, FM zasazení
5. Zhodnocení

Motivace

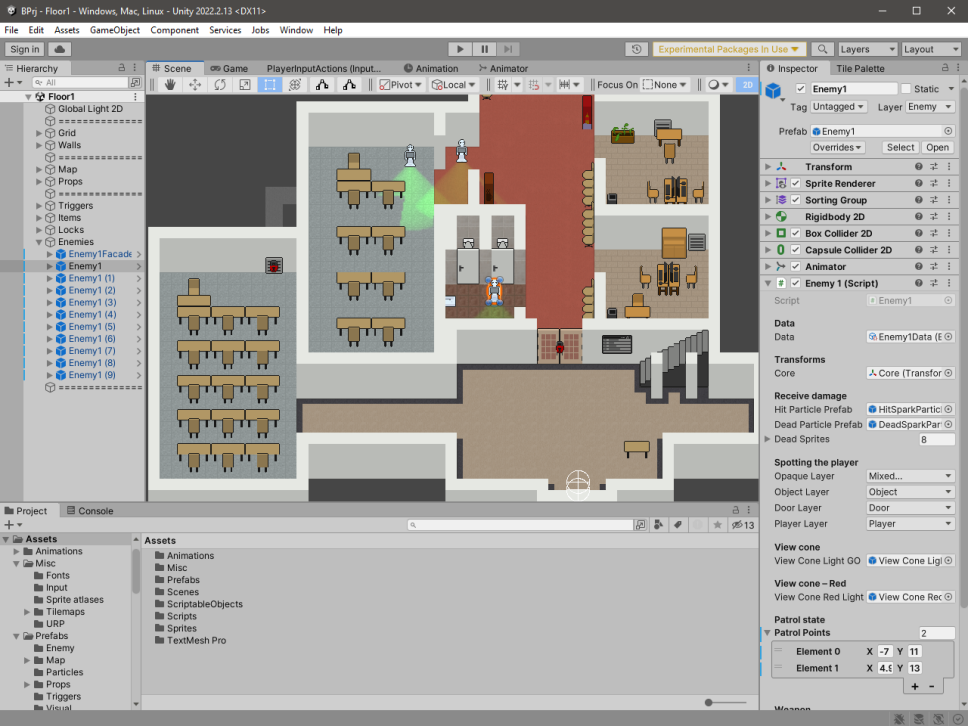
- Záliba ve videohrách
- Rozmanitost herního vývoje
- Unity \implies C#

Unity

- Herní engine, 2D i 3D tvorba
- 2005, Unity Technologies, closed source



Počet projektů v daném enginu na itch.io (zaokrouhleno na tisíce)



Unity 2D



Návrh – vizuální stránka



Návrh – žánr



Návrh – FSM



Implementace



Implementace – FSM



Závěr



Děkuji za pozornost