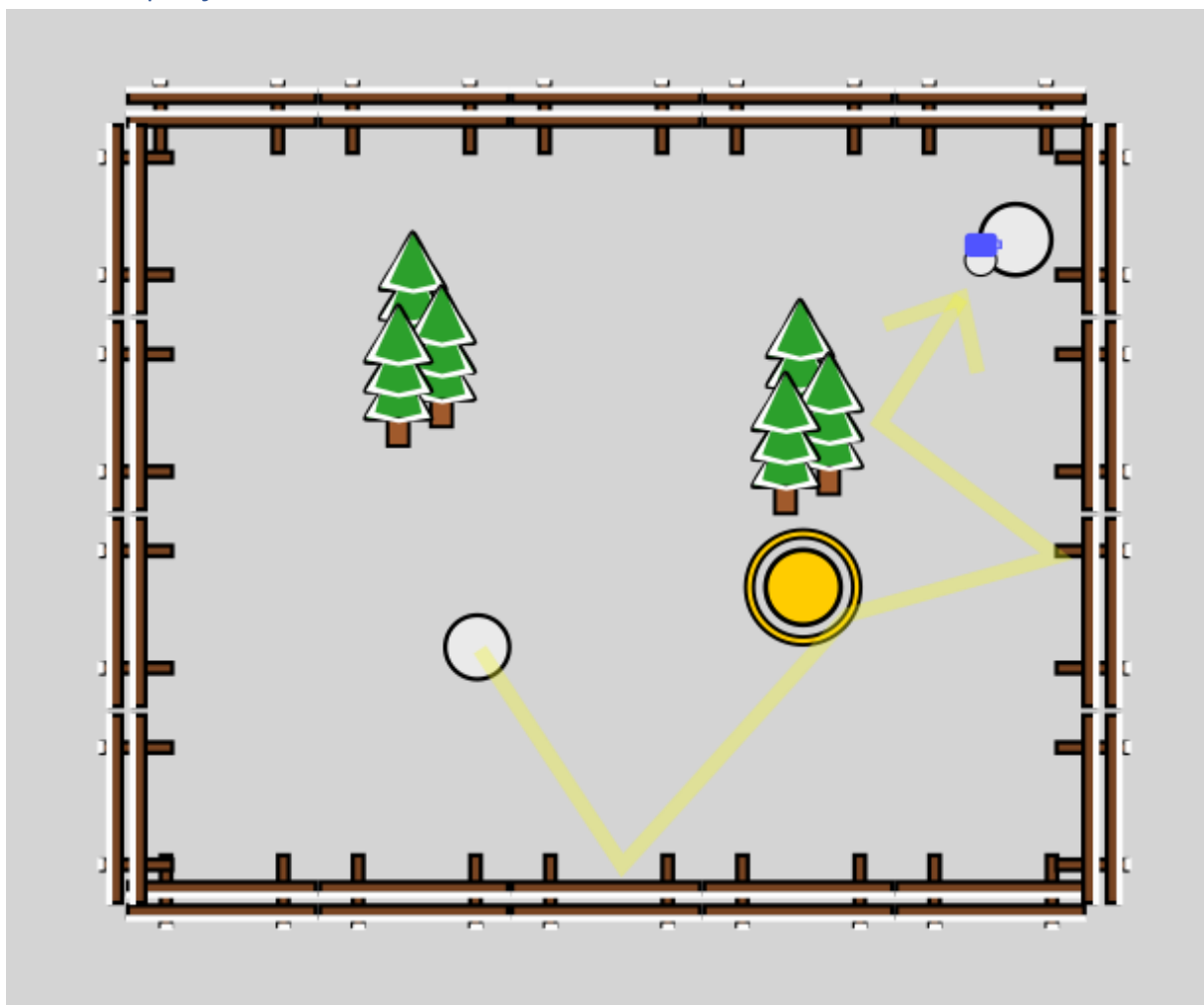


## Domácí projekt- Peaceful Snowball



Jedná se o zasněženou oplocenou krajinu. Doporučuji hru vytvořit 2D, ale nezakazuji 3D 😊. Hráč hraje za středovou sněhovou kouli na sněhuláka. Cílem je odpálit sněhovou kouli (jako na golfu) tak, aby se koule dostala ke svým ostatním koulím, ale cestou aby narostla do správné velikosti (velikost mezi menší a větší koulí). Pravidla Již existujících překážek:



- **hráč** – ovládání nechám na vás, ale když se koule pohybuje, roste (to je hlavní mechanika hry)



- **strom** – blok, při kolizi dojde k odražení, ale také ke zpomalení. Strom je animovaný, takže pokud do něj koule narazí, proběhne nějaká animace



- **ending** – cíl, kam se má hráč dovalit. Aby byl level splněný, musí mít hráč (koule) velikost mezi malou a velkou koulí sněhuláka.



- **booster** – při dotyku odpálí hráče, který se zmenší na polovinu své aktuální velikosti a zrychlí hráče na vyšší rychlost, než měl, když k boosteru dorazil (třeba 1,5x, 2x...?)



- **plot** – blok, od kterého se koule odrazí, ale nezpomalí (doporučuji si pohrát s Physics materiálem). Vytvořte si plot modulární, abyste v rámci různých levelů mohli tvořit i jiné tvary než jen obdélníky.

Nastavená pravidla nejsou otestována, takže zatím nevím, jaký budou mít vliv na gameplay. Nebojte se si trochu s těmi pravidly číselně pohrát! Některé další věci jsou záměrně otevřené a je na vás, jak je uděláte, například jestli se celý level musí dohrát na jeden „šťouch“ nebo jestli je možné jich udělat víc. Také není zadán způsob ovládání.

Vytvořte alespoň 5 levelů, které budou náročné dle vašeho uvážení. Doporučuji k tomu přistoupit jako k opravdovému vývoji hry, takže dejte hru někomu otestovat a neměl by se tvářit zmateně, nevědět co dělat, jak hru ovládat atd. – tedy doporučuji použít mechaniky interaktivního tutoriálu, kdy se hráč postupně seznamuje s novými prvky napříč levely.

### **Za práci budou uděleny 3 známky a budou za různá kritéria!**

#### **1. Zpracování – kvalita zpracování**

Např. *Grafika, UI, animace, originalita, návrh tříd...*

#### **2. Gameplay – mechaniky, které mají vliv na hráče (aby se necítil ztracený atd.)**

Např. *Ovládání, level select, informování hráče, tutoriál...*

#### **3. Vlastní iniciativa (něco svého „navíc“) – jsou vyžadovány aspoň 2 (1 viditelná a 1 neviditelná), ale budou hodnoceny dohromady (pokud uděláte jen jednu z těch dvou, dostanete za toto 3)**

- **„Neviditelná mechanika“** – vlastní herní mechanika, která přímo ovlivňuje hru, ale není to „další překážka do levelu“, ale je to průvodní mechanika napříč levely, příkladem mohou být *skóre, ukládání progresu, HP, shop, skin, speciální vlastnosti, upgrady, buffy, mince...*
- **„Viditelná mechanika“** – nový objekt umístitelný do levelu s vlastní mechanikou (rozdílnou od zadaných), např. *další překážky, boostery, nepřátelé, lasery, časově závislé překážky, klíče...*

Odevzdání při hodině HEV v týdnu 8.-12. květena. Pokud víte, že budete chybět, doručte včas build, ať si můžeme všichni zahrát 😊

#### **Forma odevzdání**

Přineste si hlavně build aplikace, Unity mě ten den zajímat nebude. Proto udělejte přechody mezi scénami řádně, ať se vám hra nezasekává a nemusí se komplet restartovat.

V den kontroly si všichni všechny hry zahrajeme a ohodnotíme. Pokud nebudete ve škole, pokuste se build doručit nějak jinak (poslat).