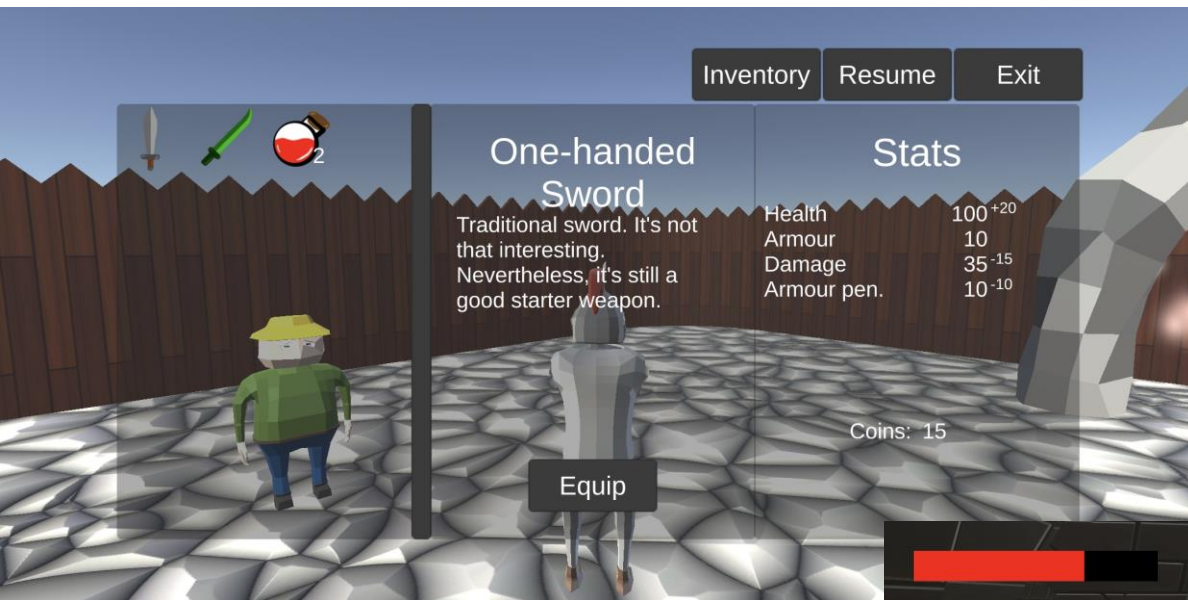


Hra z pohledu třetí osoby

Jakub Kučera
Gymnázium, Praha 6, Arabská 14



Nepřátelé používají k vyhledání cesty k hráči A* algoritmus. Na konci hry, se hráč setká s bossem, který má několik různých útoků.

Mapy jsou náhodně generovány v několika krocích a skládají se z předem vytvořených částí místností. Mapy ve hře obsahují různé úkoly ke splnění.

Cílem mé práce bylo vytvoření mobilní hry z pohledu třetí osoby v herním engine Unity na platformu Android.

Hráč ovládá postavu rytíře prostřednictvím grafického rozhraní. Hráč také může v inventáři měnit vybavení, které mění nejen hodnoty atributů postavy ale i její vzhled.

