

Szermierka Królów: Tarcze Rycerzy

Karol Makarowski

Jakich technologii użyję?

unreal engine 5, wbudowanie w niego assety oraz oprogramowanie umożliwiające kodowanie w c++ bądź c# (wyjdzie w praniu)

Gra strategiczno symulacyjna

Wzorować się będę serią gier Twierdza krzyżowiec, red alert.

Chciałbym, żeby w mojej grze była lepsza grafika oraz podobnie rozbudowany gameplay oraz opcja multiplayer.

Skąd pomysł na grę?

Gra dzieciństwa + chęć pogrania ze znajomymi, brak darmowej podobnej gry do pogrania ze znajomymi

1 kamień milowy

dodanie pierwszych poziomów oraz jednostek

2 kamień milowy

dodanie lepszych tekstur jednostek / dodanie w pełni funkcjonalnego “SI”,
przeciwko któremu można będzie grać.

3 kamień milowy

Dodanie opcji multiplayer do grania ze znajomymi.

Szczegółowe deadline poza kamieniami milowymi

Daty i oczekiwania:

05.03) Wstępny plan działania, zapoznanie się z językiem, stworzenie prostego poziomu z poradnika

12.03) Opracowanie wizualne aplikacji dodanie menu

19.03) Dodanie pierwszego poziomu z systemem poruszania się oraz stawiania bloczków

26.03) Rozbudowanie systemu stawiania o ekonomię, koszty i zarobki. wraz z pierwszą mapą

02.04)

09.04) Dodanie na świat jednostek oraz stworzyć mechanikę poruszania nimi

16.04) Dodanie większej ilości poziomów

23.04) Dodanie prostego si przeciwko któremu będzie można grać

30.04) Dodanie poziomów trudności przeciwnika

07.05) Poprawki graficzne (nowe assety?)

14.05) Zapoznanie się z możliwymi opcjami multiplayer w unreal engine oraz implementacja tego do mojej gry

21.05)

28.05) W pełni działająca aplikacja z możliwością grania online ze znajomymi (gracz host?)