# Zadávací list ročníkového projektu IT

**Jméno a příjmení: Zdeněk Vostrovský**

**Třída: 3ITC**

**Název práce: Village realm**

**Vedoucí práce: Bc. Jiří Mít**

**GitHub/GitLab URL:** [**https://github.com/vostrak318/Village\_realm.git**](https://github.com/vostrak318/Village_realm.git)

## Cíl práce

Survival 2D pixel art medieval hra, kde půjde o to přežívat, vařit si lektvary z bylinek, chovat zvěř, stavět si místo k přežití, cestovat a prozkoumávat herní svět za pomoci svých nohou nebo koně. Pohyb po mapě budou také usnadňovat waypointy s vlastní customizací (pokud máte koně). Cílem hry je najít potřebné předměty k výrobě protistárnoucího lektvaru. Hru prohrajete, pokud nestihnete vytvořit protistárnoucí lektvar dřív, než umřete věkem, nebo pokud vás zabijí příšery – ty se objevují při prozkoumávání, nebo pokud nebudete určitou dobu spát. S rostoucím věkem se budou měnit vlastnosti hráče – zpomalovat pohyb a zvyšovat se zkušenosti, které budou odemykat pokročilejší recepty.

## Rozpis cílů

### Říjen (100/100)

* Grafický návrh postav – hodných i zlých
* Grafický návrh itemů
* Animace pohybu
* Grafický návrh stavebních prvků

### Listopad (60/100)

* Grafický návrh prostředí (biomů)
* Tvorba krajiny, surovin…
* Animace útoku

### Prosinec (100/100)

* Animace - dodělání
* Základní GUI – menu, HUD
* Systém pohybu
* Systém útoku

### Leden (60/100)

* Inventář
* Spawning příšer
* Mob dropy

### Únor (0/100)

* Sběr a těžba surovin
* Minimapa
* Crafting systém

### Březen (0/100)

* Stavění budov
* Jízda na koni
* Save/Load system

### Duben (0/100)

* Systém stárnutí
* Systém zkušeností a odemykání receptů
* Systém vaření lektvarů
* Protistárnoucí lektvar a vše související

### Květen (0/100)

* Waypointy
* Custom barvení banneru (waypointy)
* Fast travel
* Zvuky

### Červen (0/100)

* Victory/Death Screen
* Kontrola animaci
* Oprava chyb

## Splněné cíle označit!

## Poznámky vedoucího

-- text pozámky --

Navrhovaná známka vedoucího práce: **\_\_\_\_\_\_**