

Špecifikácia zápočtovej práce

Názov: Rybičky

Jazyk: C#, HLSL

Platforma: Windows s DirectX, .NET Framework 4.0, XNA 4.0

Kedže všetci vieme, že najťažšia vec na tvorbe hry je artwork, chcel by som spraviť hru, v ktorej miesto animácie použijem statický obrázok a následne ho „zanimujem“ pomocou shader-u. V hre bude hrať ovládať rybičku, ktorá bude plávať v oceáne, hľadať potravu a bojovať s inými rybičkami. Postupne bude hráč môcť svoju rybičku upravovať/vylepšovať a taktiež nepriateľské rybičky sa budú vyvíjať tak, aby mali čo najväčšiu šancu hráča poraziť.

Hra bude obsahovať:

- zvukové efekty
- možnosť vytvoriť si vlastnú rybičku (farba, plutvy, šupiny..)
- grafické efekty ako napr. trasenie obrazovky, prechod z farebného obrazu do čiernobieleho atď.
- genetický algoritmus na vybratie vhodných nepriateľských rybičiek