Ročníková práce 4ITA

2D ZOMBIE APOCALIPSE SURVIVAL HRA

* Grafika (high definition pixel art) 3M
* Základní funkce (pohyb, životy, stamina) 1M
* Oblečení/brnění 1M max
* Mapa 1M - 2M
* GUI 1M
* Budovy (vnitřiky) 1M
* Nepřátelé 1-2M
* Zvířata 1M
* Looting systém 1M
* Obchodník / měna 1M
* Crafting 2M
* FINISHING BITCH 8months both so STFU

Chtěli bychom vytvořit high definition pixel art 2D top down view zombie apokalyptickou survival hru pomocí Unity a C#. Jde o hru na způsob 7 Days to die, chtěli bychom vytvořit naši grafiku, pomocí tilemaps bychom vyrobily herní mapu na které by se náš charakter mohl pohybovat, mohl by vybírat různá místa s náhodnými věcmi jako (popelnice, opuštěná auta), na mapě by byly před vytvořené domy které by hráč mohl se svým charakterem prozkoumat, vybrat věci které by se mu mohli hodit dále, v boji proti zobíkům nebo pro přežití. Hráč bude mít nějaký svůj inventář ve kterém bude ukládat nasbírané věci, pomocí základních věcí bude moc vyrábět lepší zbraně, nástroje (možná dopravní prostředky), nepřátelé v podobě různých zombíků, kteří se vás snaží zabít. Do hry bych chtěl zaimplementovat obchodníky (npc) kteří za určitou měnu budou prodávat předměty které budou náhodně měněny po nějaké době¨S, peníze, za které budete moci kupovat předměty budete moci získat 2 způsoby, prodejem předmětů obchodníkovi, nebo úkoly které vám zadá také obchodník.