

PRO – Unity

TopDownShooter

Inleiding

In de afgelopen aantal lessen zijn we bezig geweest met het maken van de basis mechanics van een Topdown Shooter. De gemaakte mechanics zijn echter vrij basaal en leiden nog niet tot een heel interessante game.

De opdracht voor jullie is om de tot nu toe gebouwde game uit te werken. Hieronder staan een aantal verschillende mogelijkheden die jullie kunnen uitwerken om de game interessanter te maken. Ontwikkel minimaal 5 uitbreidingen waarvan er minimaal 4 ** of *** hebben.

- UI*
- Pickups*
- Sounds*
- Menu*
- Enemy Health**
- Weapon Ammo & Reload**
- Player Health**
- Player laying bombs**
- (XBOX)Controller gebruiken als input**
- Verschillende type wapens***
- Enemy Line of Sight***
- Enemy Spawning***
- Eigen inbreng is mogelijk, wel in overleg.

Samenwerking

Voor deze opdracht werk je samen in tweetallen of alleen.

Inleverwijze

Via een online inleverformulier dit wordt nog naar jullie gemaild. Hierin vermeld je oa de link naar een webbuild op je ma-cloud.

Deadline

Je opdracht lever je in op de volgende dag:

GD1A - dinsdag 5 april - voor 23:59

GD1B - maandag 4 april - voor 23:59