

Cielom práce je naimplementovať RPG (Role-Playing-Game) hru s komplexným systémom predmetov vo vývojovom prostredí Unity. Hra je zasadená do 2D pološtinového sveta so stredovekou tematikou. V hre hráč ovláda postavu rytiera, ktorý vie behať skákať a plaziť sa. Okrem toho hráč bojuje proti nepriateľom v súboji na blízko, zbiera rôzne suroviny, hľadá recepty pre výrobu predmetov a časti brnenia či zbraní. Z nájdených predmetov je následne možné u kováča vyrobiť vybavenie zlepšujúce vlastnosti jeho postavy. Vybavenie sa používaním opotrebováva a je potrebné ho pravidelne opravovať. V opačnom prípade sa po čase vybavenie nenávratne zničí. Pomocou Unity a návrhu hry chceme umožniť jednoduché pridávanie nových predmetov, surovín či rozširovanie vlastností postavy.