

Курс: Game Design. Junior

Урок 1. Створення першого рівня

Домашнє завдання

Удосконалення ігрової карти першого рівня.

Завдання

Додайте кілька різних перешкод (оптимальна кількість — 3), статичних ворогів, елементів для створення паралакс-ефекту. Постарайтеся створювати кожну нову перешкоду з іншими параметрами, щоби ускладнити проходження рівня. Запрограмуйте різні події, наприклад, при торканні гравця з перешкодами.

Результат роботи

Файл з грою у форматі *.c3p*, архів експортованого проекту.

Приклад:



Малюнок 1



Малюнок 2