**משימות ל-28/3 ובתקווה שנספיק עד ה-Alpha**

**דניאל**

**אנימציות דרקון:**

1. Stand still - אנימציה של הדרקון כשהוא עומד, כדי שהוא לא ירגיש סטטי (עד ה-28/3)

2. דרקון נושף נשימת דרקון. (עד ה-28/3)

3. game over – אנימצייה או איור של הדרקון מוטל מת**. (להשאיר לסוף - אפשר לוותר ופשוט להחשיך את המסך ולכתוב (game over**

4.נשיפת אש. (עד ה-28/3)

5. נשיפת קרח.

6. נשיפת חומצה.

7. מד חיים.

8. יכולת מיוחדת – מד של שריון זמני על גבי מד החיים.

9. מתקפה מיוחדת - הדרקון מכה עם הזנב על רצפת המערה – ונופלים סלעים ונטיפים מהתקרה על הדמויות.

10. מתקפה מיוחדת - הדרקון צורח מהמם את כל האוייבים במערה.

11. מתקפה מיוחדת - כדור אש ענק שפוגע בכל האוייבים במערה.

12. מתקפה מיוחדת של הדרקון (הרעדה של המערה)- הדמויות (וכל המסך) רועד.

13. מתקפה מיוחדת- נשיפת קרח עצומה שמקפיאה את כל האוייבים במסך.

14. מתקפה מיוחדת- יריקת חומצה על כל האוייבים במסך + חומצה על הקרקע.

**תלוי בהספק:**

15. תקיפה באמצעות הזנב (טווח בינוני), תקיפה באמצעות הזנב שמעיפה את הדמויות בהם היא פוגעת, או תקיפה באמצעות הלסת (נשיכה) או באמצעות הידיים (טווח קצר). **(האם המתקפות הללו נחוצות או שאפשר לוותר? כי יש את היכולות המיוחדות)**

**הדס**

**ליינארט בסיסי של המערה:**

לשפר את המערה לפי מה שנראה לך נכון (נעבוד על זה כשנסיים עם הדמויות והדרקון). ולשמור בשכבות (סלעים בחזית, קרקע שהדמויות עומדות עליה ורקע) (עד ה-28/3)

**אנימציות אוייבים:**

**לוחם:** (או אביר, עד ה-28/3)

1. ריצה לעבר הדרקון תוך כדי הנפת גרזן.

2. אנימציית לחימה כשהלוחם בא במגע עם הדרקון- הנפת גרזן, פגיעה והנפה מחודשת. אפקט של פגיעה בדרקון.

**אביר:**

1. ריצה לעבר הדרקון תוך כדי הנפת חרב.

2. אנימציית לחימה כשאביר בא במגע עם הדרקון- הנפת חרב, פגיעה והנפה מחודשת. אפקט של פגיעה בדרקון.

**קשת:** (עד ה-28/3)

1.ריצה לעבר נקודה במסך ועצירה.

2. דריכת קשת.

3. אנימציית תעופה של חץ ואפקט פגיעה בדרקון.

**קוסם:**

1.ריצה לעבר נקודה במסך ועצירה.

2. הרמת המטה והטלת קסם לעבר הדרקון.

3. אנימציית קסם ואפקט פגיעה בדרקון.

4. מגן קסום שהקוסם מטיל על עצמו.

**מרפא:**

1.ריצה לעבר נקודה במסך ועצירה.

2. הטלת קסם ריפוי לעבר דמות.

3.הטלת קסם ריפוי לעבר מספר דמויות.

**פרש – בוס**

1.דהירה לעבר הדרקון תוך הנפת רומח.

2. אנימציית פגיעה בדרקון.

**אנימציות קבועות שצריך לעשות עבור כל האוייבים:**

1.מוות (היעלמות של הדמות מהמסך בפייד) + הופעת מטבע שהשחקן יכול לאסוף .

2. אנימציית שריפה (הדמויות נשרפות).

3. אנימציית קפיאה (הדמויות קופאות).

**משימות נוספות שנעבוד עליהן בהמשך:**

1.ממשק (כפתורים, ברים של חיים, מנה, שריון, נסיון וכד', כפתורים של יכולות מיוחדות, Pause וכד').

2.לצבוע ולסגנן את המערה.

3. מסכים נוספים- מסך ספלאש, מסך פתיחה, מסך שדרוג יכולות, חנות וכד'.

4. לוגוטייפ לשם המשחק (לבחור שם).

5. אייקון של האפליקציה

6.

7.

8.

9.

10.

**סאונד**

1.לעשות רשימה של סאונד אפקט שצריך שיהיו במשחק.

2.לחפש מוזיקת רקע.

**שלב בונוס כפר - מבוטל בינתיים:**

~~הנשמה של כל דמות שמתה ממלאה את מדד ה-Rage (מסמל עלייה של הדרקון בדרגה, אם נעשה את השלב של הכפר אז עלייה בדרגה תוביל לשלב הבונוס).~~

~~אם עושים את השלב של הכפר, הרוב המכריע של האנימציות קיימות מהמשחק של המערה (הדמויות של האוייבים רצים למטה, אנימציית שריפה של הדרקון, אנימציה של הדמויות נשרפות ומתות והופעת מטבע במקומן ואנימציית תעופה (שיש לנו אותה כבר באופן בסיסי ב- Sprite Sheet שצרפתי).~~