

## 3D Exercise 1 - 2.5D Games

## הוראות מטלה

כעת כשבנינו את הבסיס למשחק 2.5 ממד, אתם תנסו לפתח את המשחק לגבהים חדשים.

בחרו אופציה אחת מבין האופציות הבאות לפיתוח המשך המשחק ובצעו אותה בעצמכם:

- <u>1.</u> הוסיפו לשחקן שלושה תכונות נוספות כאשר אחת מהן היא קפיצה כפולה. (קפיצה נוספת בזמן שהשחקן באוויר)
- <u>2.</u> הוסיפו אויבים: האויב לא צריך להיות חכם, אלא אובייקט שנע ממקום אחד למקום אחר, וכאשר השחקן מתנגש בו הוא מת.
- <u>3.</u> הוסיפו ארגזים: ממש כמו בסופר מריו, הוסיפו ארגזים שבעת התנגשות איתם קורה משהו. לדוגמא: בכל התנגשות יתווספו לשחקן נקודות ולאחר מספר פעמים הארגז ייעלם. בכל התנגשות יופיע מטבע מעל הארגז...
  - <u>4.</u> הוסיפו טריגרים משלכם: הוסיפו טריגר שבעת התנגשות עם השחקן מפעיל מאורע מעניין.
  - <u>5.</u> הוסיפו UI למשחק: ממש כמו במשחק החלליות הוסיפו עמודה של חיים ועמודה של Score עם עיצוב דומה.
    - <u>6.</u> הוסיפו Assetים מהחנות של unity ותייפו את המשחק. תוספו רצפה, דמות כשחקן ועוד.\*הסבר על הוספת Asset מהחנות מופיע בתיקייה 2. \*הסבר של הוספת אונות מופיע בתיקייה