Třetí úkol – herní mechanika a level design

Podzim 2017

Simona Nemčoková, 445292

DOKTOR

Do hry by bol pridaný nový NPC, ktorý by slúžil ako doktor.

Doktor by bol upravený model napr. Zombunnyho (zelená žiara, biely).

Mal by spawnpoint a spawnoval by sa chvíľu po spawne prvého nepriateľa.

Mal by trasu, po ktorej by chodil, niekde by mohol aj chvíľu stáť.

Ak je hráč v jeho blízkosti, pridával by mu zdravie (napr. 1/s, treba odskúšať).

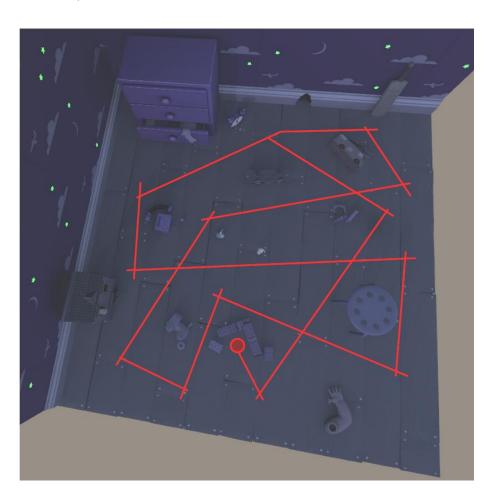
Nepriatelia by naňho mohli tiež útočiť, ak by boli v jeho blízkosti, a uberať mu zdravie.

Ak by umrel, nový doktor by sa spawnol až po nejakej dobe.

Dvaja naraz nemôžu chodiť, vždy je na mape len jeden.

Môže byť použitý v rôznych leveloch, dôležité je, aby mal rôznorodú trasu, nie len stále rovno, ale veľa kľučkovania pomedzi objekty.

Trasa v základnom levely:



Návrh levelu:

