

Idea: Crear un juego basado en una defensa, donde la cámara, vista desde arriba, enfoca el gameplay donde el jugador se puede mover alrededor del plano. Su objetivo es esquivar y derrotar a los tanques enemigos que irán apareciendo consiguiendo el mayor puntaje posible. Si una bala o un tanque impacta con el player, el juego termina.

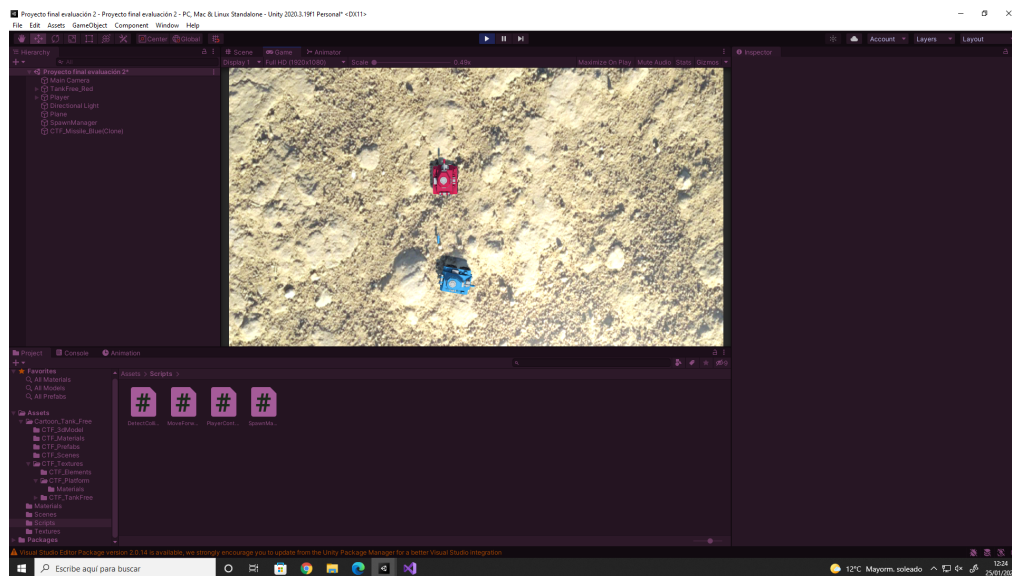
Referencias: Similar al proyecto 2

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vehicles/land/cartoon-tank-free-165189>

25/01/2022

Hecho: Movimiento del tanque, base del escenario, script del disparo y los colliders.

Dudas:



El misil dispara siempre apuntando al eje z, ignorando la posición del cañón del tanque.

En el spawn manager no sé cómo hacer que los enemigos spawnen alrededor de la pantalla, hasta ahora si mal no voy lo hemos hecho desde solo 1 lado (proyecto 2).

Si le pongo el collider al player (que será necesario para la posibilidad de perder), el proyectil destruye al player nada mas salir.