

Hybrid Dev.Log

Touchpad: Movement sistemi aktifleřtięinde sahnede var olan Touchpad sahnede sınırsız hareket ettirilebiliyor. Parmaklar ekran yüzeyinde ne kadar ilerlerse ilersin Touchpad, sahnede var olduktan sonra yer deęiřtirme apı belirlenmeli. (Umarım anlatabilmiřimdir, řart deęil ama dięer oyunlar da bu var.)

Animasyonlar:

- **Idle:** Bařlangıta řuanki Idle kullanılsın. Fakat oyun bir kez bařladıktan sonra farklı bir Idle'a geelim. Nefes alma ya da hafif kolları sarsma animasyonu olabilir.
- **Balta Vuruřu:** Vuruřlar ok yavař gerekleřiyor. En az 4-5 kat hızlandırılmalı. Ve tam vuruř anında aęacın belirli kısmı yok olmalı, etrafa odunlar saılmalı.
- **Duřmana Vuruřu:** Aynı řekilde vuruř hızlandırılmalı. Ve vuruř anında duřmanın canı azalmalı.
- **Genel Problemler:** Animasyon geiřlerinde temel hatalar mevcut. Yarıda kesilen vuruřlar da animasyonlar bug'a giriyor. Ve animasyon pivot'ları sabitlendirilmedięinden tr bir bařka animasyon oynadıęında karakter rotasyonu deęiřiyor.
- **Ek İstekler:** Vuruř animasyonlarında bel ve yukarısı seilerek karakterde aktif edilmelidir. Yani vuruř animasyonlarının her birinde sadece belden yukarısına animasyon ataması yapılacaktır. (Unity'de bu zellik var).

Prop'lar:

- **Kulbeler:** Tasarlanan her kulbenin zel deęiř/tokuř ticaret zellięi olmalı. Ancak henz ilk kulbe de dahi bu zellik yok. nne geldięimizde sahip olduęumuz varlıklar kulbeye aktarılmıyor.
- **Aęalar:** Aęalarda kesim iřleminin son ařaması eksik. Kk ayırımı da aęalar da var. Son vuruřta sadece kk kalmalı. Ek olarak aęaların yeniden var olması yerden hızla byyerek olsa daha tatlı olur.
- **Kayalar:** Henz yoklar? Sanırım aynı kodlama kullanılacak.
- **Meyveli alılar:** Henz yoklar? Sanırım aynı kodlama kullanılacak.

Item'ler:

Tm yere duřen Item'ler sahnede bir anda var ediliyor ve ortama yerekimi ile bırakılıyor. Aslında belirli bir merkezden saılarak yukarıya hafif bir kuvvetle sıratılırsa yere duřuřları daha tatlı gzkecektir. Ek olarak sahnedeki UI barlara Item'ler ok hızlı aktarılıyor, yavařlatılabilir.

Duřman:

zellikle vuruř animasyonları ok da iyi gzkmyor. Karakter inanılmaz savrılıyor. Ve bir lme (bayılma) animasyonu yapılabilir.

Bu yenilemelerden sonra Level Design konusunda konuřabiliriz.