

Versie3

1. Het moeilijkste in deze versie was om de nieuwe enemies, die vuurballen op de speler afschieten, goed te laten werken. Uiteindelijk is dit wel erg goed gelukt. Naast de enemies heb ik vlaggen toegevoegd die met een cloth component wapperen. Dit was ook ingewikkeld om goed werkend te krijgen.
2. Ik ben van mijn oorspronkelijke ontwerp afgewezen op het gebied van karakters die de speler kan kiezen om mee te spelen. Het idee was eerst om voor elk van de vier elementen een karakter te maken waar mee gespeeld kon worden. Ook was de bedoeling om vier verschillende vijanden te maken, die elk zwak waren voor een van de drie andere elementen. Ik heb nu de soldaten van de vuurnatie uit de serie Avatar: the legend of Aang nagemaakt als vijanden, en de speler kan kiezen uit een aarde karakter en een lucht karakter (Aang) om mee te spelen. De speler kan ook alleen nog met lucht aarde en water aanvallen spelen, de vuur aanval kunnen alleen de enemies gebruiken.
3. Als ik nog een maand de tijd zou hebben dan zou ik meer verschillende aanvallen toevoegen aan de game. Ik wil heel graag een systeem maken waarin de speler opwerkt naar special attacks, die verdiend kunnen worden door een bepaald aantal kills te halen. Ook lijkt het me erg gaaf om meer verschillende animaties voor de speler toe te kunnen voegen. Zo lijkt het me mooi als de speler kan bukken en springen om aanvallen te ontwijken. Op het moment dat ik springen en bukken toe voeg in de spel, wil ik de speler ook verticaal kunnen laten mikken. De volgende stap zou dan zijn om ook extra damage te geven voor headshots en minder damage voor een schot in bijvoorbeeld de voeten.
4. In de feedback van mijn playthrough kwam naar voren dat het fijn zou zijn als er ergens een menu te vinden is met de controls. Ook is een pauze scherm (hier kan dan bijvoorbeeld een knop voor het menu met controls), en een werkend game-over scherm nodig. Het game-over scherm zit al in mijn game alleen kan er via het scherm nog niet genavigeerd worden naar andere scenes of de applicatie afgesloten worden. Het pauze menu heb ik nu ook geïmplementeerd, het mist alleen nog de buttons om te navigeren tussen scenes.