Te ontwikkelen onderdelen

1. Movement

De speler moet naar voren/link/rechts/achter kunnen lopen. De speler moet ook de kant op kijken dat hij heen loopt. In het spel heeft de speler geen animatie tijdens het draaien, dus we hebben hier alleen een loop animatie voor nodig.

* Input
* Downwards force(gravitatie)
* Vector3 motion op de x en z as
* Vector3 rotation die dezelfde kant op kijkt als de motion
* Player model met walk animation
* Geluiden voor voetstappen

1. Camera following

De Camera heeft bepaalde punten in de map waar hij naar toe snaped zodra de speler binnen dat punt zijn gezichtsveld is. Als de speler de trap oploopt, volgt de camera hem naar boven.

Iets wat je niet in de video ziet, is dat als je een bepaalde knop ingedrukt houdt, switch je naar first-person view, en kan je 360 graden op de y as draaien, en een gelimiteerde aantal graden over de x as. Als je de knop loslaat, snaped de camera weer terug naar zijn originele position.

* Colliders die de speler registreren
* Transform positions waar de camera kan hangen
* Check of de speler op de trap is
* Volg de speler op de y as als hij op de trap staat
* Check voor input
* Sla de originele camera locatie op
* Verander de locatie van de camera naar de speler toe
* Als de key losgelaten wordt, ga dan terug naar de originele locatie

1. Walking the stairs

De speler moet de trap op en af kunnen, en de voeten in animatie met de trap op/af lopen moeten gelijk zijn met de traptreden.

* Animatie voor trappen lopen
* Check of de speler op de trap staat
* Check of de speler naar boven of naar beneden loopt
* Extra downforce op de speler, zodat hij niet over de trap heen vliegt
* Geluid van voetstappen op metal

1. Ripple and splash

Onder aan de trap ligt er een kleine plas water. Als de speler door dat water loopt ontstaat er een splash van druppels een kring op de plek van de voetstap.

* Check of er water onder de speler ligt
* Check of we in de animatie op het frame zijn waar de voet neergezet word
* Instantiate een particlesystem van een riddle
* Instantiate een particlesystem van druppels die omhoog springen
* Check of de particle system klaar zijn met spelen, en verwijder ze

1. Minimap

Recht-boven in de hoek staat er een minimap die het level, de speler, deuren , enemies en de field of view van de enemies aanduid. De speler, enemie en de fov van de enemy knipperen constant. De rotatie van enemie wordt meegenomen in de minimap.

* Sprite voor de background
* Sprite voor de border
* Groene/Rode/Blauwe materials voor de map onderdelen
* Cubes de zelfde lengte en breedte als de muren/deuren om die te indiceren
* Een cube voor de enemy
* Een cube voor de speler
* Een sprite voor de field of view cone voor de enemy
* Een script dat constant de renderer uitzet van de knipperende onderdelen
* Zorgen dat de y rotatie van de enemy wel gevolgd word, en die van de enemy niet
* Zorgen dat de camera de speler volgt op de x en z as

1. Healthbar

De enemy heeft een healthbar die krimpt als hij geraakt word. In de video wordt niet laten zien dat de enemy damage moet krijgen, dus kun je hem damage geven door op de spatiebalk te klikken.

* Foreground/Background/Tekst voor de healthbar
* Check voor input
* Een script dat bij houd wat de health van de speler is
* Een script dat er voor zorgt dat je damage kan doen
* Een script dat ervoor zorgt dat de UI bar gevuld is afhankelijk van de player health

1. Ammo

In de originele game kan de enemy schieten, en heeft hij rechts-onderin een indicator om te zien hoeveel ammo hij nog over heeft. Als het magazijn dat hij gebruikt leeg is, komt er een sprite te staan dat zegt dat hij leeg is.

* Een background sprite met een doorzichtige middekant
* Een sprite van een wireframe van het wapen
* Een sprite voor een volle en een lege kogel
* Een script dat de kogels neerzet
* Check voor input
* Verwijder een volle kogel sprite zodat je de lege kogel sprite kan zien
* Als de clip leeg is, haal een clip van je totale aantal clips af
* Zorg dat je het aantal kogels hebt dat er in de clip zijn
* Check of een clip leeg is
* Zorg dat je niet kan schieten tijdens het herladen