

ASSASSIN'S CREED LIGHT

I.E.S SAN VICENTE
SAN VICENTE DEL RASPEIG (ALICANTE)
CURSO **2019/2020**

REALIZADO POR:
KEVIN MARÍN ROMERO

PROFESOR:
NACHO CABANES

1. Introducción

Nombre del Proyecto
ACL

Desarrollado por
Kevin Marín Romero

Descripción breve del proyecto

Es un proyecto que intenta recrear el estilo de juego de la saga Assassin's Creed. No tendrá las mismas mecánicas debido al escaso tiempo de trabajo, pero se intentarán implementar las máximas posibles del original. Para ello se va a utilizar Unity 3D y el lenguaje de programación C#, además se utilizarán Assets gratuitos.

2. Trabajo Realizado

- **24/10/2019**
 1. Implementación del movimiento de la cámara con el cursor.
 2. Movimiento con su respectiva animación.
- **29/10/2019**
 1. Implementación del Salto y Mezclarse.
 2. Se ha hecho una Interfaz básica.
- **30/10/2019**
 1. Se ha implementado el sistema de ataque del jugador, a puños y con espada.
- **31/10/2019**
 1. Se ha añadido el enemigo y se ha realizado una IA básica.
 2. Implementación temprana del fijado de enemigos.
- **05/11/2019**
 1. El sistema de fijado de enemigos ha sido terminado.
 2. Se ha implementado el sistema de marcar objetivos.
- **06/11/2019**
 1. Actualización masiva.
 2. Pequeño poblado añadido.
 3. Npc pollo añadido.
 4. Spawner de enemigos.
 5. Pollos añadido.
 6. Contador de dagas.
 7. Minimapa.
 8. Menú básico.
 9. Panel ayuda.
 10. Muerte del jugador.
 11. Regeneración vida.
 12. Indicador estado.
 13. Menu Pausa

3. Próximos cambios

- ~~Mejorar interfaz~~
- ~~Añadir enemigos~~
- ~~Realizar tipos de ataque del jugador~~
 - ~~Puñetazos~~
 - ~~Con espada~~
 - ~~Asesinatos con hoja oculta~~
- ~~Fijar enemigos~~
- ~~Marcar enemigos al usar vista águila~~
- ~~Parkour básico~~
- ~~Sistema ocultación~~
- ~~Minimapa~~
- ~~Lanzar dagas~~

4. Links

[GitHub](#)