

Progres saptamana 4 game-design (Prototip)

Trufin Rares Octavian(3A7)

Implementari pana acum:

A.ThirdPersonController: GameObject-ul personajului controlat de jucator, care are implementata miscarea camerei,sistemul de health points si miscarea caracterului.

B. Combat system: jucatorul poate apasa click de pana la 3 ori pentru a efectua un combo attack. Arma caracterului are atasat un hitbox collider, care devine activ doar cand jucatorul se afla intr-una din animatiile de atac. Atat personajul cat si inamicii au variabile ce tin cont de damage,hp maxim si hp curent.

C. enemy: GameObjectul inamicului din joc, contine scripturi pentru miscare, hp, atac si animatii.

Urmatorii pasi in dezvoltarea jocului:

- Un overhaul al structurii scripturilor, pentru a permite prezenta a mai multi inamici. Momentan daca sunt adaugati mai multi inamici, toti iau acelasi damage si dau play la aceleasi animatii in acelasi timp.

- Adaugarea unor sisteme de RPG:
stats pentru caracter:

- Strength: Creste puterea de atac a jucatorului.
- Constitution: Creste HP-ul maxim al jucatorului.
- Dexterity: Mareste putin viteza cu care jucatorul se misca si creste numarul de "invincibility frames" din timpul actiunii de dodge.

Aceste stat-uri vor putea fi marite pe masura ce progresam prin joc.

- posibilitatea de a schimba arma jucatorului, adaugarea a mai multe arme cu stat-uri diferite ce pot fi cazute de la inamici infranti, sau prin anumite locuri pe harta.

- adaugare de variatie in tipul inamicilor.