

Raport 2

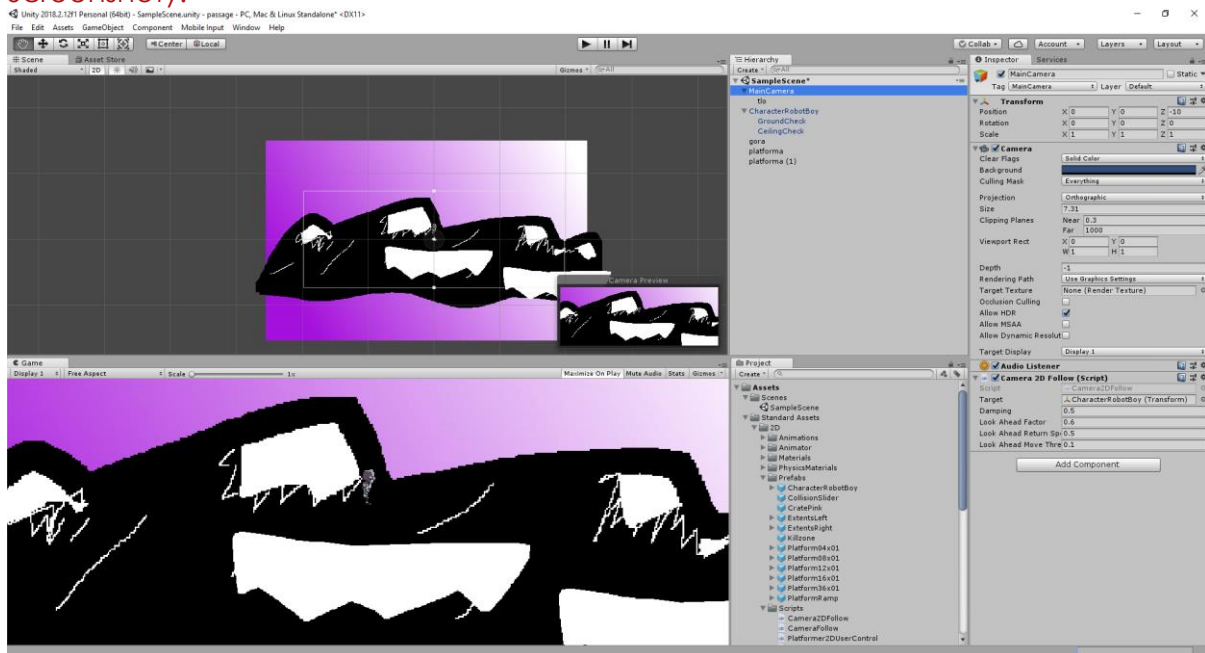
Postępy

Przy użyciu assetów wyprodukowanych przez Unity udało mi się stworzyć testową planszę oraz dopracować ruch postaci. Wszystkie sprite'y zastosowane w projekcie są tymczasowe. Model postaci jak wspominałem jest z paczki assetów. Tło tymczasowe, scenerię oraz platformy dla testu narysowałem sam w Gimpie 2 by przećwiczyć dodawanie własnych sprite'ów, oraz dodawania kolizji do danych platform (dałem im nieregularne kształty by zapoznać się z działaniem i dokładnością funkcji Polygon Collider). Każdy sprite znajduje się na odpowiednim dla niego layerze. Kamera płynnie porusza się za postacią w sposób ułatwiający skakanie, ale nie porusza się na tyle by była dekoncentrująca.

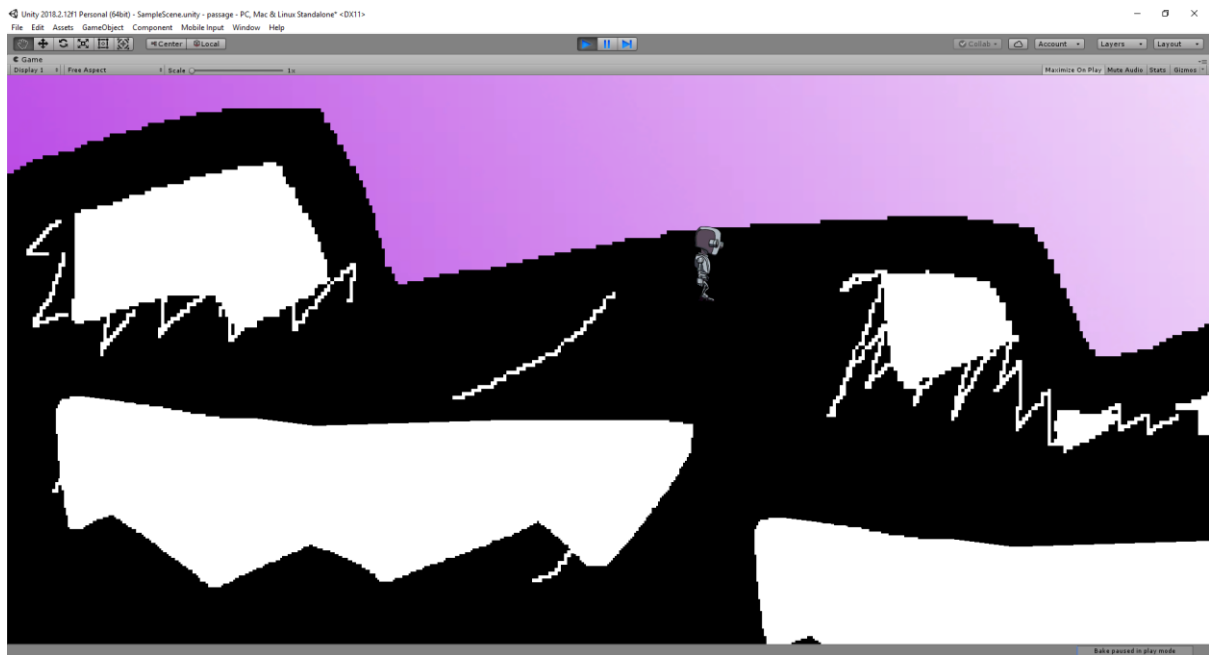
Zaplanowane na kolejny tydzień

Zastąpić tymczasowe sprite'y postaci własną plus minus końcową wersją, nadać postaci animacje oraz spróbować umieścić obiekty scenerii na przedzie i zastosować paralaksę.

Screenshots:



Jak widać na screenie, tło jest obiektem child kamery więc zawsze będzie za nią się poruszało, nie będzie to tło samej gry (tu pełni tą funkcję góra), lecz będzie bardziej czymś w rodzaju nieba.



Postać nie posiada animacji (w assetach posiad, lecz je wyłączyłem, ponieważ i tak będę je wkrótce zamieniał).