# 15 Min DEMOslize 27.9.2018

## Mitä tapahtuu?

* + (Pelaaja ”ajaa” alustaan tasossa (esim. aavikko))
* Aluksella sijaitsee suojeltavat asiat (reaktori ja mahdolliset muut selviytyjät ymym)
* Alukselle pystyy rakentamaan tietyn määrä towereita, mutta rakentaminen sijoittuu pääasiassa aluksen ulkopuolelle.
  + Pelaajalla käytössä:
    - Muureja, joilla voidaan muokata vihollisen reittiä
    - Towereita, joilla vihollisia voidaan tuhota
* Viholliset tulevat aalloissa.
  + Tuhouduttuaan viholliset ”droppaavat” materiaaleja
    - Materiaalit -> uusia rakennuksia
* Pelaaja pystyy:
  + Rakentamaan towereita ja muureja
  + Ampumaan omalla aseellaan
  + Huoltamaan olemassa olevia towereita (myöhemmin myös upgradamaan)
    - (Towerit hajoavat ”itsestään”)

## Mitä pitää tehdä?

* Demon to-do-list:
  + Karu mallinnus:
    - Alusta
    - Alus
    - Muurit
    - Tower(it)
    - Vihollinen
    - Pelaajan ase
  + Koodillinen aspekti:
    - Vihollisten pathfinding sekä hyökkäyslogiikka
    - Towereitten hyökkäyslogiikka (range sekä priorisointi)
    - Pelaajan liikkuminen sekä hyökkääminen.
    - Yleiset rakentamisen säännöt
  + Audio:
    - Taustamusiikki (edes välttävä)
    - Toimintoihin liittyvät audiot
      * Pelaajan hyökkäämien (piu)
      * Osuva luoti (sekä viholliseen että pelaajaan) (au)
      * Towerin hyökkäys (piu\_2)
      * Rakennusääni (ilmoitus siitä että rakennus ”tömähtää” olemaan)
      * Pelaajan liikkuminen (askeleet hiekalla)
    - Sound design- pohtimista
  + Animaatio
    - Vihollisen liikehdintä