

Esercitazione 30/03/2017

I seguenti esercizi saranno simulazioni di richieste di cambiamento del progetto Survival Shooter, svolto in classe, da parte di un eventuale game designer.

Esercizio 1:

Trasformare il gioco in un FPS.

Esercizio 2:

Contemplare l'uso di bombe da poter lanciare a parabola. Possono impattare su ambiente e nemici. Il giocatore ne ha solo 3 per partita. Il danno e area delle bombe deve essere modificabile da editor a fini di tuning. Usare una sfera primitiva come placeholder per la bomba.