Game Dev Concept

Mario-achtig spel

achtergrond met objecten/obstakels op achtergrond projecteren via sprite sjablonen. (kobe sprite)

Camera laten meebewegen zodat “Mario” in beeld blijft. Achtergrond laten plakken achter elkaar

Objecten op achtergrond projecten, hitbox aan geven zodat character niet doorheen beweegt.

Character sprite (kelvin sprite) + 3 vijanden (kobe sprite)

Character is een ‘ninja’ slag animatie inbegrepen, geen kogels nodig.

Up is jump, down doet niets of versnelt zwaartekracht. Links & recht = basic.

1 vijand zal character volgen, ander zal idle x meter links en rechts bewegen. Beiden vallen enkel aan als character in de buurt is **na 1 second delay.**