**Legacy of Magic: Beatdown**

Opis fizyki:

Postać koliduje z platformami na planszy, przez co może się po nich poruszać i skakać. Grawitacja przyciąga postać w dół planszy, przez co gdy nie znajduje się na platformie spada. Zostały dodane kolizje wystrzału z różdżki naszej postaci (lewy przycisk myszy) z platformami, przez co strzały nie przenikają przez platformy. W wyniku kolizji wystrzału z platformami powstają efekty cząsteczkowe.

Gra używa RigidBody2D, Particle System, Collidery2D.

Autorzy: Tomasz Krępa, Daniel Moroz

PGK1