

Ρωμανού Ελισάβετ

dpsd15098

GitHub personal profile: <https://github.com/lizard-witch>

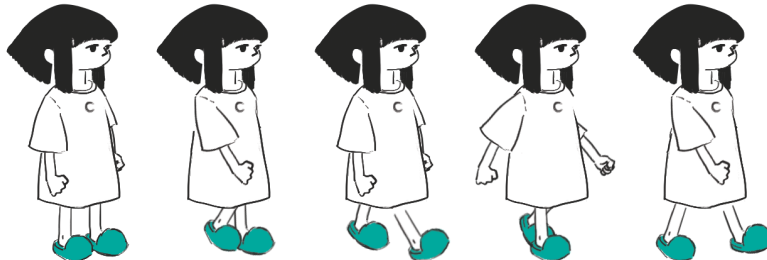
Games Repository: <https://github.com/lizard-witch/Role-Playing-Game>

Game Concept

Το γενικό concept του παιχνιδιού είναι μια cat lady και η γάτα της που κάνει ζημιές. Το γατί θα κινείται στον χώρο και θα ρίχνει πράγματα. Ο παίκτης θα αντιδράει πετώντας την παντόφλα σαν projectile στο γατί. Αν πετύχει το γατί, αυτό θα σταματάει για λίγη ώρα να κάνει ζημιές και τότε ο παίκτης θα μπορεί και να το χαϊδέψει. Στα τρία διαδοχικά χτυπήματα με παντόφλα(χωρίς χαϊδεμα ανάμεσα) το γατί θα παίρνει εκδίκηση γρατζουνώντας τον παίκτη για ένα damage στην αρχή, και προοδευτικά το damage του γατιού θα αυξάνεται αν ο παίκτης δεν το κάνει reset χαϊδεύοντας(και άρα ηρεμώντας) το γατί. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης συγκεντρώσει 5 damage και πεθάνει ή χαϊδέψει αρκετά το γατί ώστε να ηρεμήσει και να σταματήσει να κάνει ζημιές.

Εξέλιξη

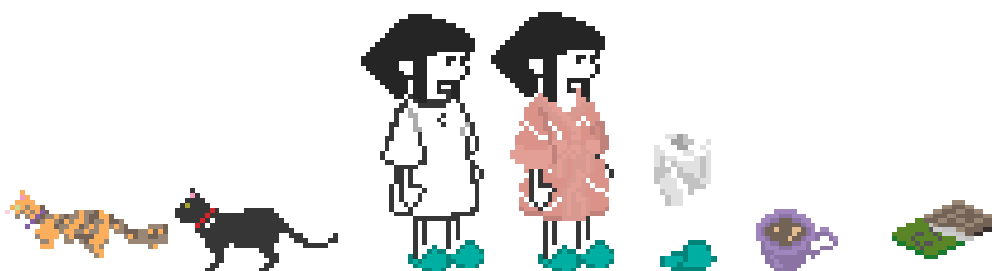
Για το πρώτο παραδοτέο έφτιαξα τα αρχικά assets που χρησιμοποίησα, αν και σκοπεύω να αντικαταστήσω τα tiles αργότερα και να κάνω το playing field isometric. Επίσης έφτιαξα το walking cycle της cat lady, αλλά δεν το εφάρμοσα στο αρχείο άμεσα.



Έφτιαξα τα αρχικά assets του περιβάλλοντος με απλοποιημένο τρόπο γιατί θεώρησα ότι ταίριαζαν. Υπολείπεται προς το παρόν η γάτα.



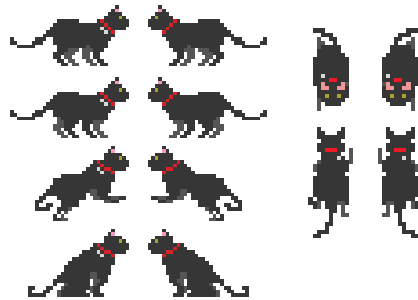
Για το δεύτερο και τρίτο παραδοτέο ξαναέφτιαξα τα assets και τον χώρο σε isometric pixel art για να μειώσω το βάρος των αρχείων και να δημιουργήσω μια πιο συγκεκριμένη οπτική ταυτότητα. Επίσης έφτιαξα 2 επιλογές για την εμφάνιση του γατιού(ή στην πιθανότητα ανάπτυξης και άλλου level, την δυνατότητα πολλαπλών εχθρών ώστε να ανέβει η δυσκολία), εναλλακτική εμφάνιση της cat lady και εναλλακτική επιλογή projectile(χαρτί τουαλέτας). Επίσης έφτιαξα collectibles που κάνουν heal(σοκολάτα) και ανεβάζουν την ταχύτητα του παίκτη(καφές).



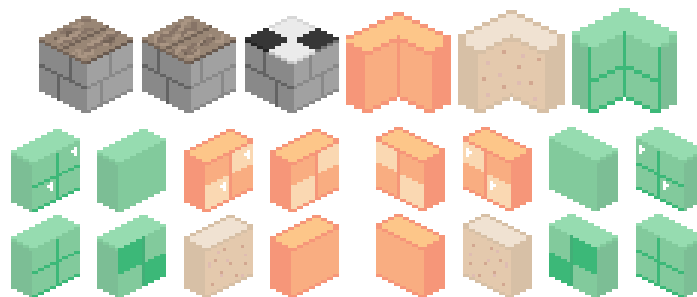
Animations κίνησης του παίκτη προς τέσσερις κατευθύνσεις:



Animations κίνησης του γατιού, περπάτημα και jump:



Tileset χώρου:



Assets επίπλων:

