

# 2D Platform Shooter

## Homework 2

### Game Development – Unity

Freeuni 2016

#### მოკლე აღწერა

თქვენი ამოცანაა დაწეროთ 2D Platform Shooter, რომელშიც მოთამაშეების ამოცანაა მეტოქის მოკვლა. თითო მკვლელობაზე მოთამაშეს ემატება ერთი ქულა და მოთამაშეები ახლიდან ჩნდებიან შემთხვევით შერჩეულ პოზიციებზე (Random Respawn), თუმცა რადგან რეალურად შემთხვევითი არაფერია, არც აქ გვექნება გამონაკლისი. პირველი მოთამაშე ჩდნება სცენის ცენტრიდან მარცხენა მხარეს, ხოლო მეორე მოთამაშე მარჯვენა მხარეს, მაგრამ ამის იქით Spawn Position-ები უნდა იყოს ერთზე მეტი.

#### მოთამაშე და იარაღი

ორივე მოთამაშეს აქვს ერთნაირი სიჩქარე, ერთნაირი იარაღი და სიცოცხლის ბარი.

თამაშში მხოლოდ ერთი იარაღია და მისი დარტყმის ძალა შემდეგია:

- 1 მეტრის მანძილზე ერთი ტყვია აკლებს სიცოცხლის 100%-ს.
- 1-დან 5-მეტრამდე მანძილზე ერთი ტყვია აკლებს 50%-ს.
- უფრო შორ მანძილზე ტყვია აკლებს 25%-ს.

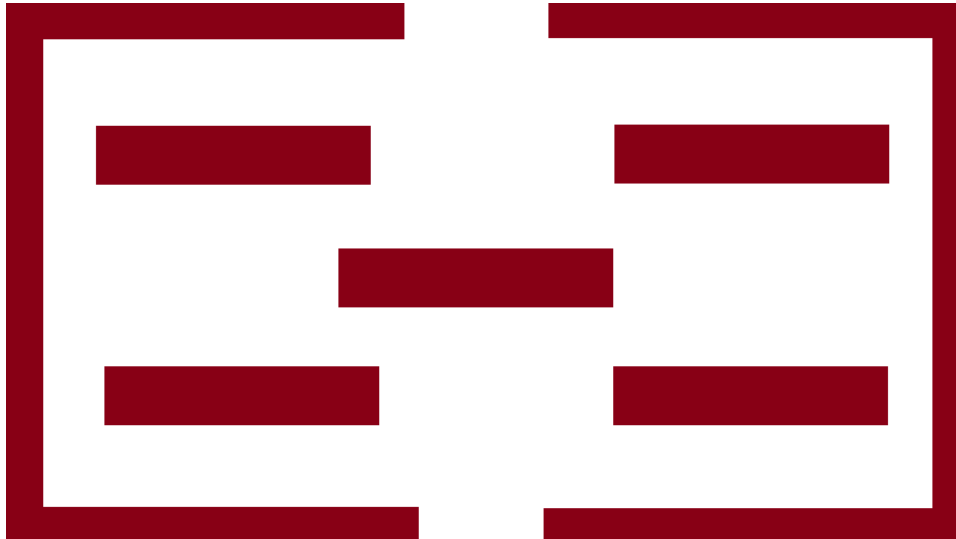


### სიცოცხლის შევსება:

სცენაზე რაღაც ინტერვალით უნდა ჩნდებოდეს ნივთი, რომელიც ავსებს სიცოცხლეს. ამასთან, ერთზე მეტი ასეთი ნივთი არ უნდა იყოს სცენაზე.



### სამყარო:



სამყაროს დაახლოებით ასეთი ფორმა უნდა ჰქონდეს. კედლებში ვერ გადის მოთამაშე, კამერაში კი ჩანს მთლიანი ლეველი, რომელშიც 3 სართულია. მოთამაშეს შეუძლია მხოლოდ ერთი სართულის სიმაღლეზე ახტომა. ე.ი. თუ ქვედა მარცხენა კუთხეში დგას, შეუძლია ახტეს ქვედა მარცხენა პლატფორმაზე, შემდეგ შუა პლატფორმაზე და ა.შ.

მოთამაშეს შეუძლია გადაახტეს ქვედა შუა წერტილში არსებულ ხვრელს, მაგრამ თუ მასში ჩახტა ზედა ხვრელიდან ჩამოვარდება.

ხვრელების და პლატფორმების ზომები და რაოდენობა შეზღუდული არის, შეგიძლიათ საკუთარი გემოვნებით მოაწყოთ, მთავარია რომ მინიმუმ 3 სართული გქონდეთ.

## UI

თამაშის დაწყებამდე უნდა იყოს მენიუ, რომელსაც აქვს Start ღილაკი.

თამაშის შიგნით უნდა ჩანდეს ორივე მოთამაშის მიმდინარე ქულა და სიცოცხლე.

თამაში უნდა პაუზდებოდეს Escape-ღილაკზე დაჭერისას. პაუზის მენიუში უნდა იყოს სამი ღილაკი: Resume, Restart, Quit.

რადგან ორივე მოთამაშის პერსონაჟი ვიზუალურად არ განსხვავდება, თავზე უნდა გაუკეთოთ კურსორი სხვადასხვა ფერში:



## ტყვია

გასროლისას იარაღის ლულის ბოლოში უნდა ჩნდებოდეს ნაპერნაპერკლის ეფექტი, რომლისთვისაც შეგიძლიათ ეს სურათი გამოიყენოთ:



ტყვიის ვიზუალი



### რესურსები და ანიმაციები:

რესურსებს მოყვება პერსონაჟის ანიმაციის კადრები, რომლითაც უნდ ააწყოთ ანიმაციები. თითოეული ფაილ მეტნაკლებად გასაგებად არის დასათაურებული და გაერკვევით, რომელი რისთვისაა.

თანდართულია ხმის ეფექტები ახტომისთვის, ტყვიის გასროლისთვის და დაჯახებისთვის.

რესურსებშივე მოძებნით პლატფორმებისთვის საჭირო ბლოკებს და თამაშის ფონსაც.

ყველა თანდართული რესურსი არის Corgi2D Engine-ს საკუთრება, რომლის გამოყენებაც თავისუფალია სტუდენტებისთვის და არაკომერციული საქმიანობისთვის, ასე რომ საკუთარ ბიზნეს თუ ააგორებთ, ეს რესურსები არ გამოიყენოთ.

### ბონუსი:

დამატებითი ლევლები, ტყვიები, ჯოისტიკის მხარდაჭერა და 2-ზე მეტი მოთამაშე ბონუს ქულაა.

P.S. ბოდიში არსებული გრამატიკული და ორთოგრაფიული შეცდომებისათვის.

P.P.S. გაითვალისწინეთ, რომ ყველა მოთხოვნა, რომელიც ამ დავალების მიმართ შეიძლება არსებობდეს არ არის ამ დოკუმენტში მოცემული. (ამის მაგალითს მოვიტანდი, მაგრამ ამ შემთხვევაში, უკვე დოკუმენტში მოცემული გახდება ეს პირობა და მაგალითადაც არ გამოდგება.)