Опрос 2

1. Передвижение между связанными локациями

А) Прямой переход с анимацией смены локации

Б) Без прямого перехода, коридорная локация между локациями, дающая иллюзию продолжения локации:  
обе локации имеют коридорный/не коридорный узел, в одной локации он, например на севере карты, во второй – на юге. На обеих картах он внешне идентичен.  
 (туннель возле замка дранглик в дс2)

1. Момент рисовки анимаций и фреймов с оружием:

Оружие для режима эксплоринга рисовать не нужно, разве что, когда герой держит его в ножнах или на спине? Но, я думаю, что с этим будет слишком много мороки на данном этапе.

Возможно перенести на будущее, либо заставить кого-то другого/новенького это перерисовать, либо сделать, когда не будет больше лишних занятий, либо добавить в каком-то апдейте по типу пре-альфа или вообще в длс (бласфемос как пример)

Имеется 3 основных вида оружий для отрисовки – одноручное, двуручное и стрелковое.

Надо для каждого типа тела персонажа наклепать по 3 анимации атаки, блока, получения урона, и так далее, но без оружия в руках.  
На самом деле далее эти три вида делятся на мечи, булавы, топоры, арбалеты, луки и так далее, но стойка героя от этого не изменится, только баланс сражения.  
  
Таким Макаром, поверх еще будут рисоваться анимации оружия. У каждого меча либо лука есть свои собственные анимации нанесения урона итд будучи в руках кого-то.

В итоге, под каждый из трех видов оружия для отрисовки надо нарисовать по несколько анимаций с телом, которое ими орудует. А далее отделить оружие и тело, и начать перекрашивать анимации под каждый уникальный меч и тому подобное.

1. Момент рисовки анимаций и фреймов с броней:

Так, как персонаж может носить не весь комплект брони, а лишь ее часть или же носить одновременно части брони из разных комплектов, то каждую часть надо рисовать отдельно.

Когда будут готовы все спрайты голого тела, тогда поверх можно нарисовать какой-нибудь комплект брони, а дальше, как и с оружием, просто перекрашивать.  
  
Часть персонажа, полностью покрытая броней, рисоваться не должна.

1. Спектр статусов персонажей-гуманоидов для рисовки:

\*для режима эксплоринга в большинстве случаев нужно рисовать по 4 (3, одно зеркальное) направления

\*для режима боевки только право и лево

**В режиме эксплоринга:**

*+ айдл*  
- дыхание на месте

- отдышка после спринта и отдых на месте

*+ движение:*  
- ходьба  
- спринт

*+ эмоции при разговоре с нпс:*

- …

+ разное (взаимодействие с обьектами)  
- добывание руды с киркой?

- …

**В режиме битвы:**

*+ боевой айдл*  
- дыхание на месте в боевой стойке с обнаженным оружием

+атака

**-** атака руками/оружием

**-** успешный блок

**-** получение урона

**-** смерть

+ использование скиллов

- …