

3D Platformer

Spildesign

- Vælg jeres kamera (Tredje person eller første person?)
- Juster styringen (Hvor højt kan man hoppe, hvor hurtigt bevæger man sig? Osv.)
- Juster status (Hvor mange ekstra liv og hvor meget helbred?)

Leveldesign

- Vælg et tema til banen (Hvor er man, er det udenfor, et slot, en by, en skov eller noget andet?)
- Find en ide til gameplay, hvad skal fokus for banen være? (Fokus på svære hop, farlige fælder, udforskning eller noget andet?)
- Lav et "blockout" af banen
 - Et blockout er en bane lavet med simple geometriske former uden fancy detaljer. Dette gør man for først at sikre at gameplayet sidder i skabet. Efterfølgende vil man typisk begynde at udsmykke og øge detaljegraden.*
- Test jeres blockout.
- Udsmyk banen ud fra det valgte tema.
- Tilføj lys til banen.

Programmering

Jeg tilføjer løbende nye mekanikker til projektet, fælder, objekter spilleren kan samle op osv. Hvis i har specifikke ønsker skal i blot give besked. Hvis i selv ønsker at prøve kræfter med kodning, er det også en mulighed. Her er en liste over kommende tilføjelser, som i kan tænke ind i jeres designs.