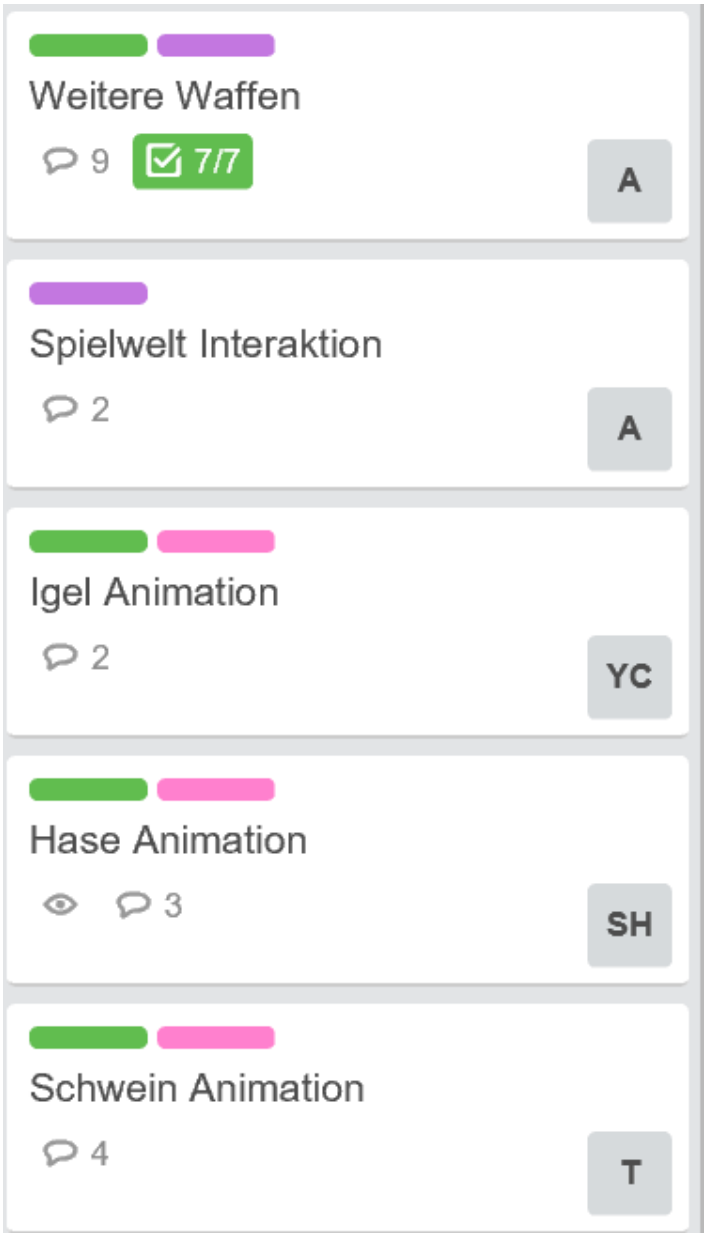
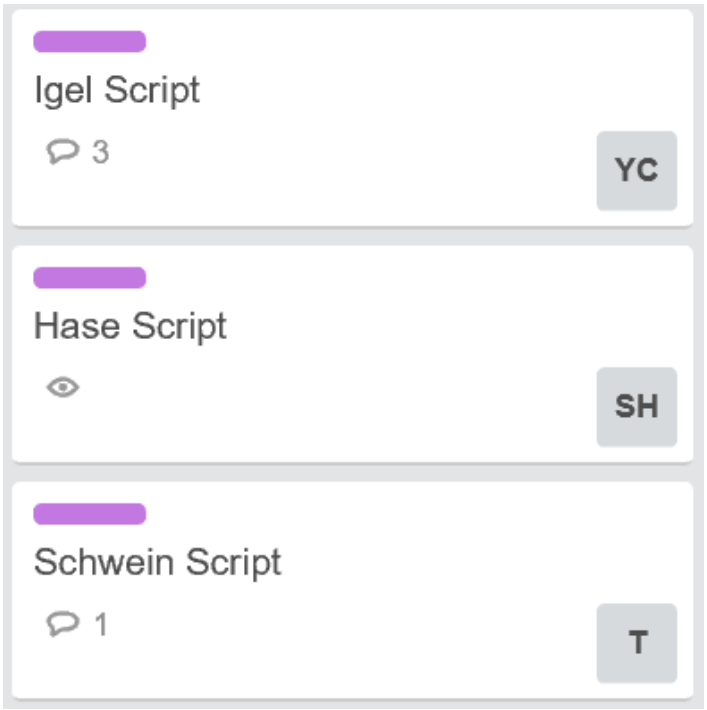
6. Sprint


Weitere Waffen
9
7/7
A
Spielwelt Interaktion
2
A
Igel Animation
2
YC
Hase Animation
3
SH
Schwein Animation
4
T



Ziele aus dem Trello-Board für den Sprint 6

Erläuterung der Ziele:

Weitere Waffen (Part 3)
Unser Arsenal soll mit mehr Waffen weiter aufgestockt werden.
Diese Aufgabe wurde aus dem letzten Sprint übernommen

Spielwelt Interaktion
Unsere Spielwelt hat schöne Elemente wie Wasser und Sand,
diese haben aber keinen Einfluss auf das Spiel bisher.
Dies ändern wir nun.

Igel Animation
Wir haben einen Stachel schießenden Igel,
dieser wird animiert und ins Spiel implementiert.

Hase Animation
Wir haben einen Hasen mit einem Beutel voller Überraschungen,
dieser wird animiert und ins Spiel implementiert.

Schwein Animation
Wir haben ein Schwein, welcher wutentbrannt auf den Spieler losgeht,
dieser wird animiert und ins Spiel implementiert.

Igel Script
Die dazugehörende Logik wird implementiert.

Hase Script
Die dazugehörende Logik wird implementiert.

Schwein Script
Die dazugehörende Logik wird implementiert.

"Best Of" the Sprint:

Zu den letzten neuen Waffen haben wir weitere Waffen ins Spiel eingeführt,
darunter auch die stärkste Waffe im Spiel.

Die Laserwaffe schiesst einen Strahl ohne Cooldown und verursacht massiven Schaden.
Die Chance, diese Waffe zu bekommen, ist dementsprechend sehr gering!

Zudem haben wir 3 neue Gegnertypen, dazu einen sehr speziellen, entwickelt.
Den Hasen stellen wir euch kurz genauer vor!

Der Hase hat eine gerine Chance, irgendwo im Spiel zu erscheinen.
Dieser ist extrem schnell und hält sehr viel aus, aber er greift den Spieler nicht an.
Warum sollte man ihn also töten, fragt man sich nun bestimmt.

Er hat eine Chance von 100%, eine Waffe zu droppen, wenn man ihn schnell genug tötet, bevor er verschwindet.