

5. Sprint



Fallen Raum design

6 3/7

T

YC



Weitere Waffen

7 5/7

A



Wurm Atlas + Animator

2

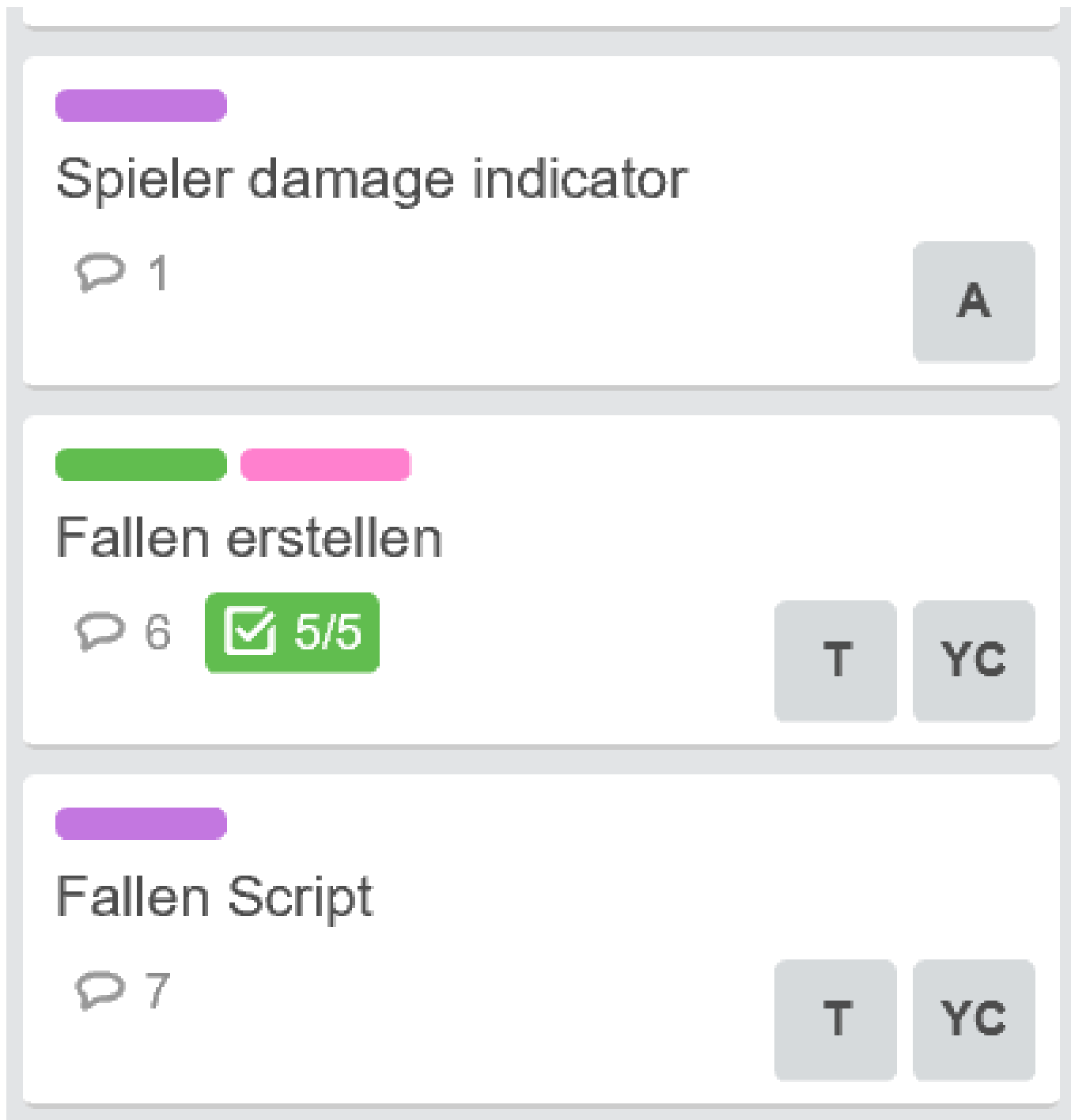
SH



Wurm KI

6 5/5

SH



Ziele aus dem Trello-Board für den Sprint 5

Erläuterung der Ziele:

Fallen Raum Design (Part 2)

Die erstellten und fertigen Waffen sollen in einem Raum sinnvoll angeordnet werden und es sollen Gedanken über einen ersten Fallen - Prototypraum gemacht werden.

Diese Aufgabe wurde aus dem letzten Sprint übernommen

Weitere Waffen (Part 2)

Unser Arsenal soll weiter mit mehr Waffen aufgestockt werden.

Diese Aufgabe wurde aus dem letzten Sprint übernommen

Wurm Atlas + Animator

Die Grafische Umsetzung des Wurms aus dem letzten Sprint soll in Unity umgesetzt werden.

Dazu gehört die Erstellung eines Atlas für die Animationsabläufe, sowie ein Animator, der die Logik hinter den Animationen regelt.

Wurm KI

Der Wurm soll in Unity implementiert werden und eine Gamelogik bekommen.

Diese beinhaltet zum Beispiel, dass er für X Sekunden von der Karte verschwinden und dann wieder in der Nähe auftauchen kann.

Spieler Damage Indicator

Damit dem Spieler deutlicher wird, dass er getroffen wurde,

wird die Hauptfigur rot und er kann für 2 Sekunden keinen Schaden bekommen.

Fallen erstellen (Part 2)

Die konzeptionellen Ideen, die wir im Sprint 1 für die Fallen gesammelt haben, sollen jetzt umgesetzt werden.

Diese Aufgabe wurde aus dem letzten Sprint übernommen

Fallen Script (Part 2)

Zu den Fallen soll die zugehörige Logik erstellt und implementiert werden.

Diese Aufgabe wurde aus dem letzten Sprint übernommen

"Best Of" the Sprint:

In diesem Sprint konnten wir den ersten Prototyp des Fallenraums fertigstellen.



Der Fallenraum hat ein Höhlensetting und ist generell dunkler, als unsere anderen Räume.

Dadurch wollen wir eine bedrohliche Atmosphäre aufbauen und dem Spieler das Gefühl geben, er müsse sich jetzt besonders konzentrieren.

Um die Bewegung einzuschränken, gibt es im Raum Abgründe und Zwischenwände.

Auf den schmalen Korridoren erwarten den Spieler diverse Fallen wie:

Flammenwerfer, Speere aus der Wand, Pfeile etc.

Im kommenden Sprint wird der Fokus auf die Fertigstellung aller Gegner gelegt, der Fallen Raum wird im darauffolgenden Sprint fertiggestellt.