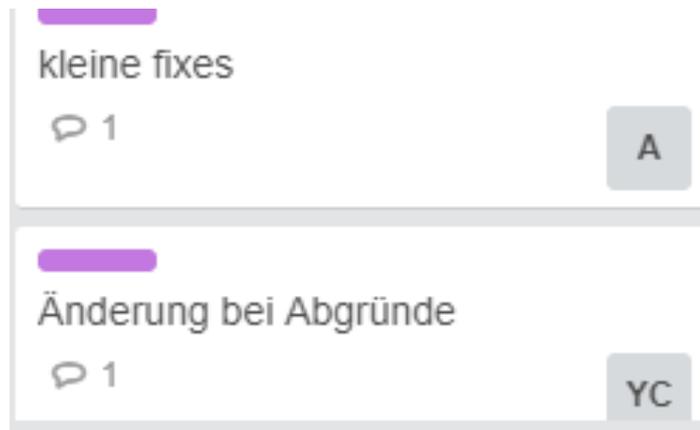


9. Sprint

 Raum Steffen 👁️ 🗨️ 1 <input checked="" type="checkbox"/> 12/12	SH
 Raum Alex 🗨️ 12 <input checked="" type="checkbox"/> 14/14	A
 Raum Tony 🗨️ 10 <input checked="" type="checkbox"/> 13/13	T
 Raum Yannick 🗨️ 1 <input checked="" type="checkbox"/> 13/13	YC
 Höhlen Raum Fackeln 🗨️ 1 <input checked="" type="checkbox"/> 1/1	YC
 Fallenraum To Do 🗨️ 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3/3	T YC
 Teleporter überarbeitet 🗨️ 1	A
	



Ziele aus dem Trello-Board für den Sprint 9

Erläuterung der Ziele:

Raum Steffen / Alex / Tony / Yannick:

Wir haben jedem eine Anzahl an Räumen gegeben, die jeder designen sollen.

Dazu gehören Monster- sowie Fallenräume.

Pro Person sind das also ca. 12 Räume. Die Level Struktur wurde bei einem gemeinsamen Meeting erstellt.

Höhlen Raum Fackeln:

Es ist eine Fackel zu erstellen, die im Fallenraum platziert wird.

Dazu gehört Grafik + Animation.

Fallenraum To Do:

Im Fallenraum werden noch Feinarbeiten vorgenommen und kleine bugs behoben.

Teleporter überarbeitet:

Teleporter sollen angepasst und optimiert werden.

kleine Fehlerbehebungen:

einige Fehler, die sich ins Spiel eingeschlichen haben, werden behoben.

Änderung bei Abgründe:

Letzte Anpassungen bei den Abgründen in Unity.

"Best Of" the Sprint:

Auf diesen Sprint haben wir hingearbeitet. Wir dürfen endlich das Spiel selbst entwickeln, nachdem wir bis hierhin nur die einzelnen Bestandteile des Spiels entwickelt und programmiert haben.

Im Folgenden eine Auswahl an verschiedenen Leveln, die wir erstellt haben.





Wir würden jetzt hier unsere Levelstruktur als Bild einfügen, aber haben uns als Team entschieden, wir wollen dem Spieler nicht den Spiel Spaß nehmen, falls er möglicherweise dieses Bild findet.

Zum abschluss haben wir, um den Fallenraum noch ein wenig lebhafter zu machen, die Fackeln an den Wänden animiert und einen schönen Lichteffect gegeben.

