

## 4. Sprint

 Wurm Animation 👁️ 💬 3 SH
 Wurm Bullet 👁️ 💬 1 SH
 Blut auf Map 💬 1 YC
 Collider mit Weltobjekten 💬 1 A
 Dmg Animation implementieren 💬 1 YC
 Death Animation implementieren 💬 1 YC



*Ziele aus dem Trello-Board für den Sprint 4*

#### **Erläuterung der Ziele:**

##### Wurm Animation

Die Erstellung des Animationsatlas für den Wurm, unseren nächsten Gegner. Dieser besteht aus 3 Zyklen, aus der Erde kommen, wieder in der Erde abtauchen und Angriffsanimation.

##### Wum Bullet

Die Erstellung des Projektils, welches der Wurm auf den Spieler schießt.

##### Blut auf Map

Erstellung und Implementierung von einer Blutlache, die auf der Map liegen bleibt, wenn ein Gegner stirbt.

##### Collider mit Weltobjekten

Projektilen fliegen nicht mehr durch Weltobjekte, sondern werden sinngemäß zerstört, sobald sie auf einen Collider treffen.

##### Dmg (Schaden) Animation implementieren

Die Animation, die im letzten Sprint erstellt wurde und erscheint, wenn ein Gegner Schaden bekommt, soll jetzt per Script eingeführt werden.

### Death Animation implementieren

Die Animation, die im letzten Sprint erstellt wurde und erscheint, wenn ein Gegner stirbt, soll jetzt ebenfalls per Script eingeführt werden.

### Fallen erstellen

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

### Fallen Script

Zu den Fallen soll die zugehörige Logik erstellt und implementiert werden

### Fallen Raum Design

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

### Weitere Waffen

Unser Arsenal soll weiter aufgestockt werden mit mehr Waffen.

## "Best Of" the Sprint:

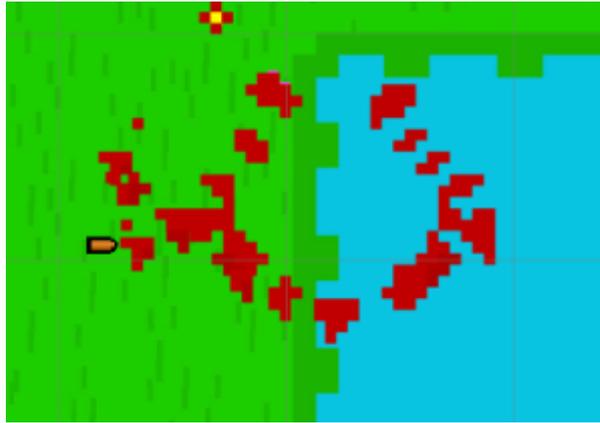
In diesen Sprint war es unser Ziel, der Spiel Welt noch ein wenig mehr Leben zu geben abseits des Kampfes gegen die unzähligen Horden an Gegnern.

Um alles noch runder wirken zu lassen und dem Spieler Feedback zu geben, gibt es jetzt Blutanimationen für ...

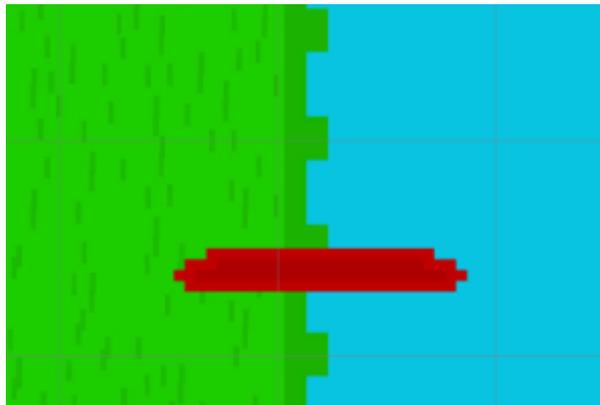
Treffer:



Todesstöße:



und eine Blutlache:



Außerdem haben die erste Arbeiten an der Entwicklung unserer Fallenräume begonnen, die dem Spieler reichlich Geschick und Geduld abverlangen sollen.

