

8. Sprint

	Herzen Droppen	  1	SH
	Wurm Kugel verblasst	  1	SH
	Main Char lebendigere Animation	 1	YC
	Schatten	 1	A
	Fallen Raum design & Script	 12  11/11	T YC
	Map GRID Planen	 2	A T
	Texuterenüberarbeitung	 3	YC
 			



Ziele aus dem Trello-Board für den Sprint 8

Erläuterung der Ziele:

Herze Tropfen

Beim Testen haben wir gemerkt, dass es für den Spieler schön wäre, seine HP - Leiste im Verlauf des Spiels wieder auffüllen zu können. Dies haben wir implementiert.

Wurm Kugel verblasst

Der Wurm verschießt ein zielsuchende Projektil. Um dem Spieler mehr Feedback zu geben, wie lange er noch verfolgt wird, verblasst das Projektil stärker mit zunehmender Flugzeit.

Main Char lebendiger

Um unseren Protagonisten lebendiger zu machen, haben wir nochmal seine Animation verändert.

Schatten

Alle Weltobjekte werfen jetzt einen Schatten.

Fallen Raum design & Script (Part 4)

Die erstellten und fertigen Fallen sollen in einem Raum sinnvoll angeordnet werden, gegebenenfalls ausgebessert werden und der erste Fallenraum wird verbessert und weiter ausgebaut.
Diese Aufgabe wurde aus dem letzten Sprint übernommen

Map Grid Plan

Der Aufbau der Spielwelt wurde geplant und dazu wurde ein Entwurf entwickelt.
Diese werden im Folgenden Sprint umgesetzt.

Texturenüberarbeitung

Einige Texturen mussten überarbeitet werden, wie zum Beispiel der Hintergrund des Waldes.

Fallen raum Druckplatte

Eine Druckplatte / Knopf wurde entwickelt, welche dem Spieler die Flucht aus dem Fallenraum ermöglichen soll.

Höhleneingang

Da es nicht logisch ist, dass der Spieler durch einen Wald geht und plötzlich in einer Höhle sich befindet, haben wir einen Übergang zwischen den besagten Levels geschaffen.

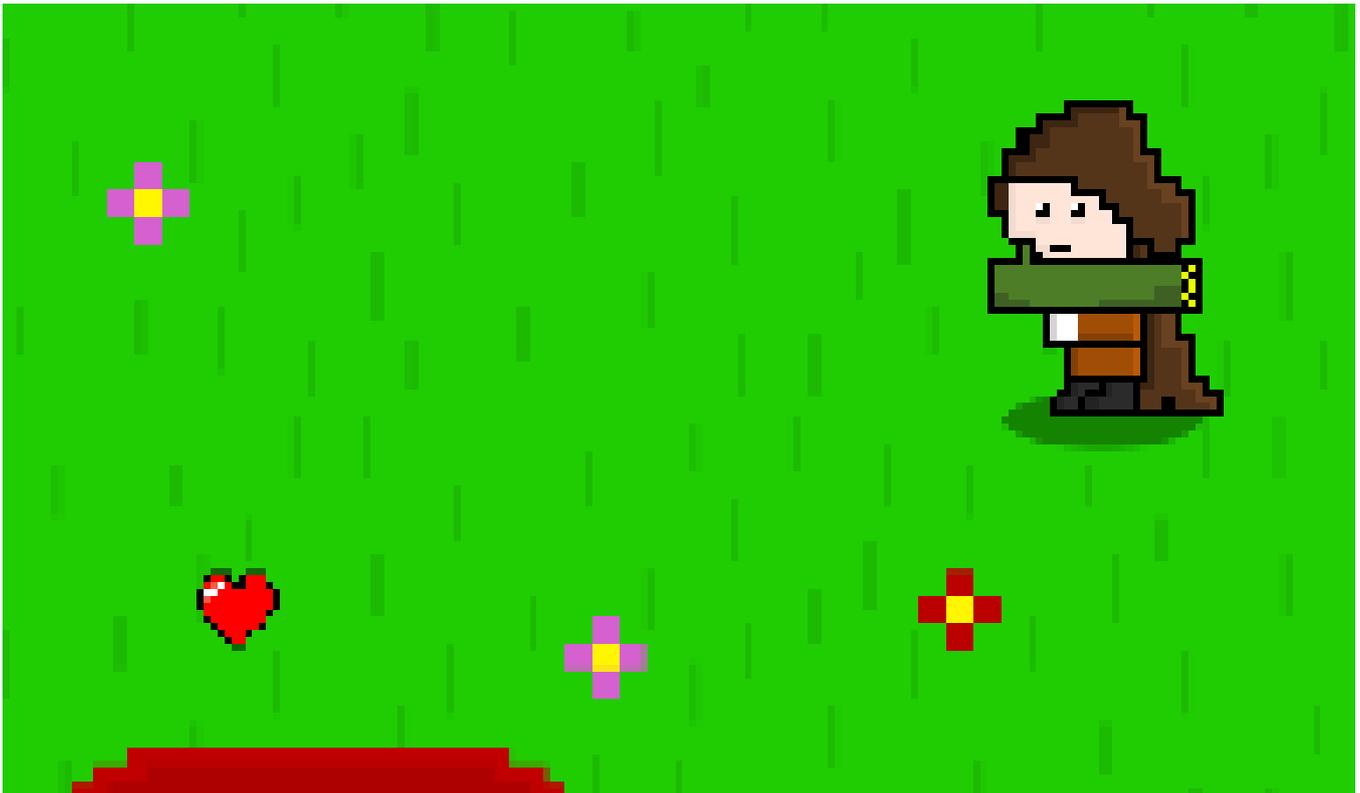
"Best Of" the Sprint:

*Eigentlich würden wir hier gerne den Map Grid Plan zeigen,
aber um die Spielfreude nicht vorwegzunehmen bleibt dieser erstmal geheim.*

Letztendlich gab es in diesem Sprint aber auch einigen Fortschritt.

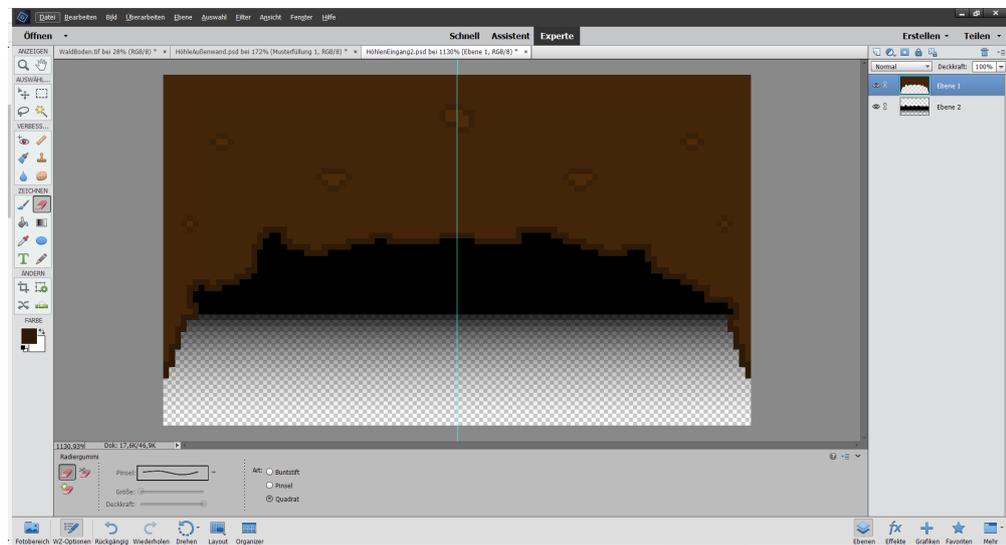
Wie zum Beispiel die Einführung der Drop-Herzen oder das implementieren der Schatten, was die Welt gleich lebendiger gemacht hat.





Das Besondere beim Herzdrops ist, dass, wenn der Gegner kurz davor ist, durch Zufallsprinzip eine Waffe zu dropen und zugleich ein Herz, hat das Herz immer Vorrang. Also ist es nicht möglich eine Waffe und ein Herz aus einem Gegner zu bekommen

Zum Abschluss noch ein Bild vom Höhleneingang in ihrer Produktion.



Die weitere Produktion wird für 1 Monat auf Eis gelegt, aufgrund der Klausurenphase und dem Abschluss einiger Projekte!