Dokumentation-

Spielentwicklung in Unity

Tower Defense Ultimate

Jaron Liskow und Tim Fischer

Seminarkurs 11 Bindestrichinformatik

# Ziele für das Spiel:

## Grobe Ziele:

* 3D Umgebung
* Charakter erstellen
* Charakter soll sich bewegen können
* Map mit Pfad für Monster/Gegner
* Monster sollen spawnen und dem Pfad folgen
* Türme können platziert werden
* Türme fügen den Monstern Schaden zu (Schadensystem)
* Base mit begrenzter Anzahl an Leben
* Wenn Monster in die Base, ans Ende des Pfads, kommen, nimmt die Base Schaden
* Türme können verbessert werden
* Verschiedene Arten von Monstern/Türme/Level

Anfang:

* Projekt Towerdefense Spiel
* Unity installieren
* Github installieren (Zusammenarbeit)
* Jar0n :
  + Character Movement
  + Third-Person Kamera
  + Animation Character
  + Basic UI
  + (Placement Logic)
  + (Erweiterte UI)
* Tim:
  + First Person Kamera (Inaktiv)
  + Enemy Movement
  + (Enemy Animation)
  + Schadensystem – BaseHealth und EnemyHealth bisher
  + (Tower Behaviour)