

Spielzweck:

Unser Spiel besteht aus zwei Leveln und einem Hauptmenü. Beide Welten haben das gleiche Prinzip. In jeder Welt gibt es drei versteckte Diamanten, die der Spieler einsammeln muss. Sobald der Spieler, der eine Alien Figur steuert, die ersten drei Diamanten eingesammelt hat, kann er ins Ziel gehen und ins Level 2 aufsteigen. Jedoch gibt es auch Schwierigkeiten, auf die man achten muss. Der Player hat je Level drei Leben. Natürlich gibt es auch auf jeder Map Gegner. Diese Gegner können sich bewegen und mit Alien-Kugeln schießen. Sobald die Alien-Figur von einer Kugel getroffen wird, wird ein Leben abgezogen. Zudem befinden sich an manchen Wänden Stacheln, die bei einer Kollision mit dem Player ebenfalls ein Leben abziehen. Dieselben regeln gelten auch, wenn der Gamer von dem Weg runterfällt. Zugleich wird der Spieler wieder zurück zum Startpunkt des jeweiligen Levels teleportiert. Um diese Gegner auszuschalten, muss der Spieler auf ihre Köpfe springen. Wenn sich der Player im zweiten Level befinden und die drei Leben verliert, muss er das erste Level noch einmal von vorne beginnen. Im Hauptmenü kann die Lautstärke der Musik eingestellt werden. Es gibt einen „Quit-Button“, der das Spiel beendet und schließt.

Spielanleitung:

Wir verwendeten für das Movement des Spielers die Tasten „W“, „S“, „D“, „A“ und Space. Die Tasten „D“ und „A“ sind für die x-Achse zuständig (rechts und links Bewegung). „W“ und „S“ werden für die Bewegung auf der Leiter verwendet („W“ bewegt den Spieler hoch, „S“ bewegt den Spieler runter). Wie bei den meisten Spielen ist die Leertaste für das Springen befugt. Zusätzlich kann der Gamer mit der „Escape – Taste“ das Menü öffnen.

Zeiterfassung:



Zeitplan.xlsx

Lukas Schneider		
Datum:	Dauer:	Änderung am Projekt:
03.03.2021	2h	Tutorials von Unity anschauen und die Basics lernen
05.03.2021	1h	Tutorials von Unity anschauen und die Basics lernen
05.03.2021	1h	BET
06.03.2021	2h	Tutorials von Unity anschauen und die Basics lernen
09.03.2021	1h	BET
10.03.2021	2h	Map starten
13.03.2021	1h	Tilemaps mit Gridsystem für Map erstellen
13.03.2021	1h	Tilesets für Map erstellen
16.03.2021	1h	BET
17.03.2021	2h	Map gestalten
19.03.2021	1h	Map designen
23.03.2021	2h	Collider Map
23.03.2021	1h	Hindernisse
24.03.2021	1h	Collider Leiter + Design
24.03.2021	1h	BET
27.03.2021	1h	schwebende Plattform Design + Collider
27.03.2021	1h	Script für schwebende Plattform
30.03.2021	1h	Leiter Design + Collider
30.03.2021	2h	Leiter Script
06.04.2021	1h	Movement Script verfeinern
06.04.2021	3h	Player anpassen
07.04.2021	1h	Canvas + Textmeshpro
09.04.2021	1h	Textmeshpro Script schreiben
13.04.2021	1h	Ziel gestalten + Collider
13.04.2021	2h	Script für Ziel
14.04.2021	1h	BET
16.04.2021	1h	Level 1 fertigstellen
20.04.2021	1h	BET
21.04.2021	1h	Pause Menü Design
21.04.2021	1h	Pause Menü Script
26.04.2021	2h	BET
26.04.2021	1h	Bugs finden
26.04.2021	1h	Bugs beheben
27.04.2021	0,5	Powerup design
27.04.2021	0,5h	Powerup Script
04.05.2021	1h	Powerup
12.05.2021	2h	Powerpoint
13.05.2021	1h	Bugs fixen, Spiel fertigstellen, power up
13.05.2021	1h	invisible potion
18.05.2021	1h	Präsentation
19.05.2021	2h	Präsentation, OSP, UNITY
21.05.2021	2h	Präsentation, Unity, BET
25.05.2021	1h	Präsentation, Zeitplan
28.05.2021	2h	Präsentation
01.06.2021	1h	Projektabgabe

Brian Feurstein

Datum:	Dauer:	Änderung am Projekt:
03.03.2021	2h	Tutorials von Unity anschauen und Basics lernen
05.03.2021	0,5h	Player (Design)
05.03.2021	1,5h	BET
06.03.2021	2h	Movement (Entwicklung)
06.03.2021	1h	Spieler Animation
07.03.2021	2h	Item Entwicklung(counter)
07.03.2021	0,5h	Item Design
09.03.2021	0,5h	Gegner (Design)
09.03.2021	1,5h	BET
10.03.2021	1h	Gegner (Entwicklung)
10.03.2021	1h	BET
12.03.2021	1h	Kamera anpassung
12.03.2021	1h	Menü (Design)
16.03.2021	1h	Gegner Animationen
17.03.2021	0,5h	Leben (Design)
17.03.2021	1,5h	Leben (Entwicklung)
17.03.2021	1h	BET
19.03.2021	1h	Menü (Entwicklung)
19.03.2021	1h	Bugs finden
23.03.2021	0,5h	Punkte
23.03.2021	0,5h	BET
24.03.2021	1h	Punkte
24.03.2021	0,5h	Bugs beheben
26.03.2021	1h	Punkte
27.03.2021	2h	Audio
29.03.2021	0,5h	Leben (Design)
06.04.2021	1,5h	Level2 (Map)
06.04.2021	0,5h	Level2 (Punkte)
07.04.2021	2h	Level2 (Map)
09.04.2021	2h	Level2 (Map)
09.04.2021	0,5h	Level2 (Gegner Entwicklung)
13.04.2021	0,5h	Level2 (Map)
13.04.2021	0,5h	Level2 (movement)
13.04.2021	1h	Level2 (Gegner)
14.04.2021	1h	Level2 (Map)
14.04.2021	1h	Level2 (Gegner Animation)
15.04.2021	0,5h	Level2 (Item Entwicklung)
15.04.2021	0,5h	Level2 (Item Design)
16.04.2021	0,5h	Level2 (Map)
16.04.2021	0,5h	Level1 (Bugs finden)
17.04.2021	1h	Level1 (Bugs finden)
20.04.2021	1h	Level1 (Bugs finden)
21.04.2021	2h	Level1 (Bugs beheben)
23.04.2021	1h	Level1 (Bugs beheben)
27.04.2021	1h	Level1 (Bugs beheben)
28.04.2021	2h	Level1 (Bugs beheben)
30.04.2021	1h	BET
04.05.2021	1h	BET
05.05.2021	2h	BET
07.05.2021	0,5h	BET
11.05.2021	0,5h	BET
12.05.2021	2h	Level2 (Bugs finden)
18.05.2021	1h	Level2 (Bugs finden)
19.05.2021	2h	Level2 (Bugs finden)
21.05.2021	2h	Level2 (Bugs beheben)
25.05.2021	1h	Level2 (Bugs beheben)
28.05.2021	1h	BET
01.06.2021	1h	BET/Projektgabe