

# Paranormal Outpost

Team Okapi

# Organisatorisches

# Organisatorisches

- + Assetproduktion
- + Sounds aufnehmen

# Organisatorisches

- + Assetproduktion
- + Sounds aufnehmen

- Zeitmanagement

# Events

# Events

Wenn ein Baum im Wald  
umfällt und keiner ist da um  
es zu hören...

# Events

Wenn ein Baum im Wald  
umfällt und keiner ist da um  
es zu hören...

...gibts einen Nullpointer

```
4 public class GlobalEvents : MonoBehaviour {
5
6     public delegate void DefaultEventHandler();
7
8     public static event DefaultEventHandler OnPlayerDeath = delegate { };
9     public static event DefaultEventHandler OnScreenFadeInComplete = delegate { };
10    public static event DefaultEventHandler OnScreenFadeOutComplete = delegate { };
11
12
13    // Triggers
14
15    public static void TriggerOnPlayerDeath()
16    {
17        OnPlayerDeath();
18    }
19    public static void TriggerOnScreenFadeInComplete()
20    {
21        OnScreenFadeInComplete();
22    }
23
24    public static void TriggerOnScreenFadeOutComplete()
25    {
26        OnScreenFadeOutComplete();
27    }
28 }
```



# Issues

# Issues

+ Wieder hilfreich

# Issues

+ Wieder hilfreich

- Bessere Beschriftung
- Zeit schwer zu schätzen
- noch kleiner anlegen  
(Health-Feedback)

# Enemies

# Enemies

+ Viele neue Ideen für  
Design/Namen:

E001, Projects,  
experiments, runner,  
Schaben, Grenzer, Nots,  
Scyth

# Enemies

+ Viele neue Ideen für  
Design/Namen:

E001, Projects,  
experiments, runner,  
Schaben, Grenzer, Nots,  
Scyth

- ...die (bis jetzt) keiner  
verwendet

# Collider

# Collider

+ Interaktion zwischen  
Scyths und Spielern



# Collider

+ Interaktion zwischen  
Scyths und Spielern

- Enemy Collider reagiert  
erst wenn der Spieler sich  
bewegt

# Level-Design

# Level-Design

- + Sketching konnte umgesetzt werden
- + einfache Verwendung von Prefabs

# Level-Design

+ Sketching konnte umgesetzt werden

+ einfache Verwendung von Prefabs

- Erstes Level vier-mal erstellt

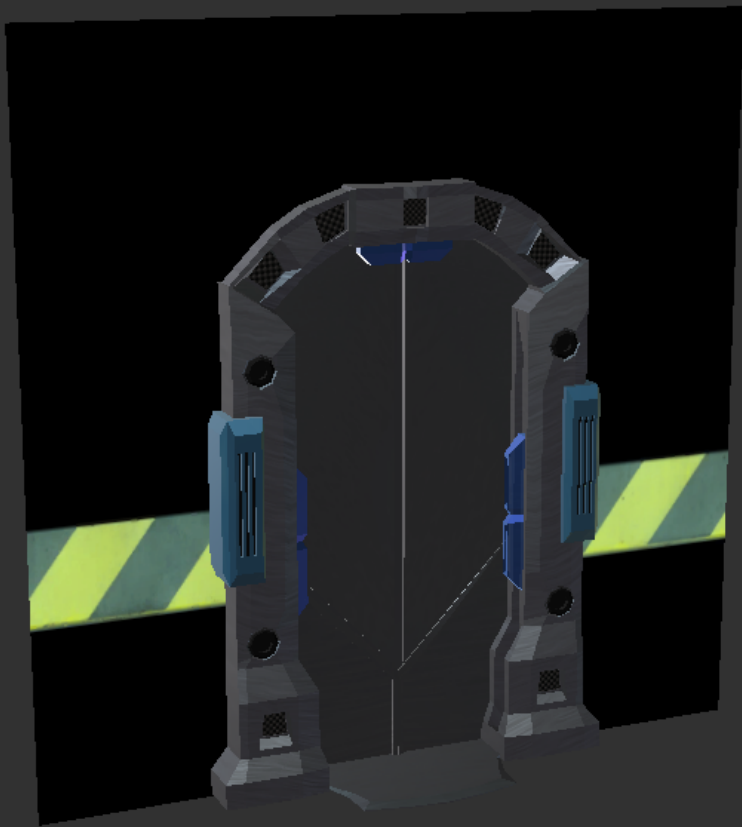
# Entwürfe

# Entwürfe

## Story

# Entwürfe

Story  
Objekte





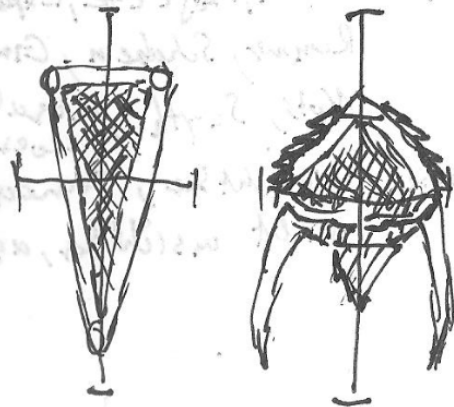
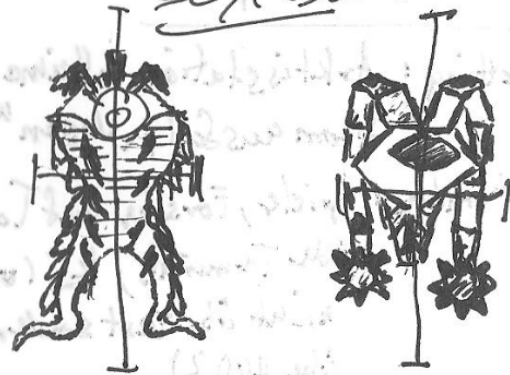
# Entwürfe

Story

Objekte

Gegnerdesign

Ecythst



Ecythes #2

