

Erste Ideen:

Ein TicTac (Spielefigur von Sebastian) muss verschiedene andere TicTacs Retten und möglichst wenige Leben verlieren.

Als Ziel müssen evtl. eine gewisse Anzahl TicTacs im Ziel ankommen.

Gefahr:

Von unten wird die Spielwelt geflutet. Dazu wird ein Würfel mit Wassertextur wachsen.

Spieler:

Der Spieler bewegt sich in einer 3D-Welt.

Links (A), Rechts (D), Hinten (W), Vorne (S), Sprung (Space)

Sprunghöhe: 3

Unity:

- Installieren ProBuilder (funktioniert unter Umständen automatisch)
- Installieren ProGrids (Beta) (funktioniert unter Umständen automatisch)
- Installieren ShaderGraph (funktioniert unter Umständen automatisch)

Aufgabenverteilung:

- Spielerbewegung Mario
- Leveldesign Sebastian und Jessica
- alle anderen Schlafen noch oder haben keine Lust

Level:

- einzelne Level
- jedes Level hat eine Größe von
 - Breite
 - Höhe
 - Tiefe 16m
- ~~Beschreibung der Level in einer Text-Datei (Format noch unbekannt) und einlesen über ein Skript.~~

Ideen für die Level:

- Schieberätsel
- Irrwege
- Über Ebenen / Treppen ... kann auf die nächste Ebene übergegangen werden.

Benennung:

Benennung der einzelnen Bauelemente

Objekt_Breite_Höhe_Richtung

Vorhandene Objekte:

(noch unvollständige Übersicht)

- Cube_1_1
- Cube_3_2

- Cube_8_1
- Stairs_2_2_R
- Stairs_2_2_L
- Stairs_3_2_R
- Stairs_3_2_L
- Ramp_1_1_R
- Ramp_1_1_L
- Ramp_1_2_R
- Ramp_1_2_L
- Ramp_3_2_R
- Ramp_3_2_L
- Frame
 -
- Ground
 -