

Bachelorgruppenprojekt

Zwischenstandmeldung 2 Prototyp

Gruppe 5

Denis Seitz
Lukas Renner

Was hat wer in dem Prototyp gemacht?

Denis Seitz

- Zombie Prefab gesucht und bearbeitet
- Zombie stirbt
- Player Attack
- Player pick up
- Pick up Sound
- Hintergrundmusik
- Win Sound
- Built Standalone
- Google Pixel
- Recherche
- Spawnpunkte für die Schlüssel

Lukas Renner

- Verzögerungs GUI am Start damit der Partikeleffekt vom Nebel sich ausbreiten kann
- Suchen und Anpassen des Nebel Partikeleffekts
- Spawnen vom Nebel (Algorithmus für die Spawnpunkte)
- Verschwinden lassen des Nebels beim Berühren
- Highlight Shader
- Schlüssel Prefab
- Schlüssel Rotation
- 3D Sound für die Schlüssel
- Tür (um zu gewinnen)
- GUI für das Gewinnen
- GUI für die Schlüsselanzahl
- Recherche

Was macht wer bis zur Alpha?

Denis Seitz

- Player Healthbar (GUI und Funktion)
- Enemy Healthbar (GUI und Funktion)
- Lose Kondition
- Schießenmodus
- Zombie Idel Animation
- Zombie Sterbeanimation
- Zombie Attack
- Zombie Dodge
- Sound
- Algorithmus, wo Gegner und Schlüssel spawnen
- Luftgegner (Healthbar, AI)
- Spieler Kampfanimation

Lukas Renner

- Die Raumdaten vom Spieler abfragen
- Die Raumdaten abspeichern und laden
- Verschieden Startpositionen
- Level 2
- Level 3
- Level generieren nach Schwierigkeitsgrad
- Safe Puzzle
- Zusammenstoß mit virtuellen Objekten
- Zusammenstoß mit virtuellen Objekten, die Schaden verursachen
- Das Spiel pausieren, wenn der Spieler durch ein virtuelles Objekt läuft
- Resynchpunkt für den Spieler anzeigen
- Spiel wieder starten, nachdem der Spieler wieder auf dem Resynchpunkt ist
- Hinweise, warum der Schlüssel fliegen kann
- Schlüssel unter virtuelle spawnen lassen