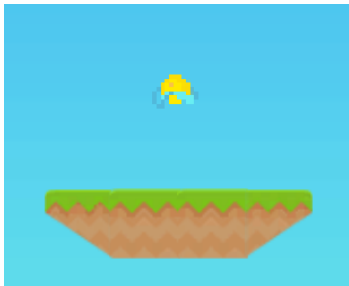


3 Alpha Release (Senku's Vengeance)

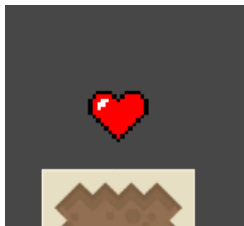
Zusammenfassung des erreichten Standes (fertiggestellte Game-Funktionen/Assets/Szenen):

- 2 Gegner mit Animationen, Attacken und Health-System (2 Kreatur einer kann fliegen)
- 1 Level (Hindernisse)
- 2 Level (Hindernisse und Kreaturen Greifen uns an)
- UI mit Lebensanzeige
- Spieler folgende Kamera
- Spieler mit Animationen, Attacken, Health-System und Movement
- Fall schaden und Teleport/Reset mit Animation
- Schaden durch Kreaturen mit Animation

Gegenstände mit Fähigkeiten:



Gegenstände um Leben zubekommen:



Teleport zum nächsten Level:



Kreatur 1:



Kreatur 2:



Lebensanzeige:

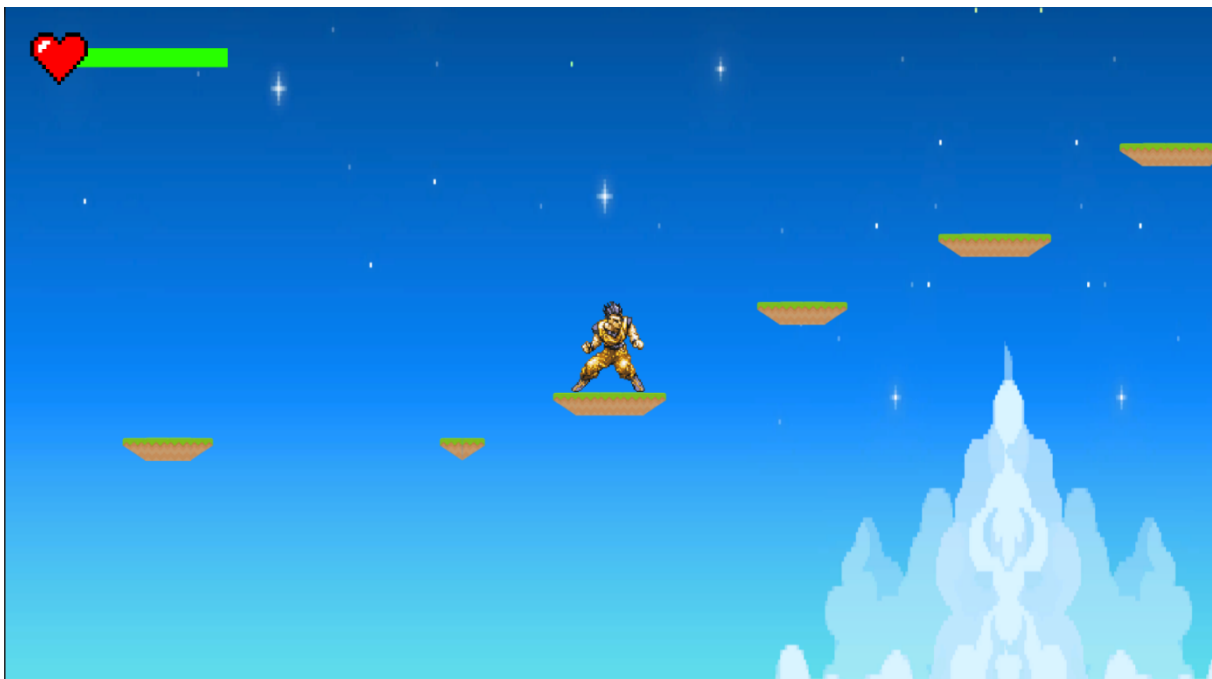


In welchem Layer befinden wir uns?

Bis jetzt haben wir 2 Levels entwickelt, die Hauptfunktionen zu den jeweiligen Levels wurden auch implementiert. Bis jetzt fehlt allerdings noch das Boss-Level welches zur Alpha Präsentation die demnächst ansteht auch fertig implementiert sein wird.

Wir haben bis jetzt 2 Layer entwickelt, Level 1 und Level 2. In denn Level sind auch die Haupt Funktion implementiert, die das Spiele umfassen werden. Allerdings hab wir noch nicht das End Boss Level angefangen. Aber bis zum Alpha-Präsentation wollen wir das erreichen.

Level 1:



das erste Level ist aufgebaut wie ein Platformer um die Geschicklichkeit des Spielers in bezug zur Steuerung zu testen.

Level 2:



Im 2. Level erwartet der Spieler gegnerische Monster die sich ihm in den Weg Stellen.

Welche umgesetzten Teile waren einfacher oder schwerer als gedacht

Bei der Umsetzung und Programmierung unserer Spielidee haben wir eine Menge an online Tutorials und Beispiele gefunden, die uns recht gut helfen konnten bei der Implementierung der Anstehenden Aufgaben, die wir uns selber gestellt haben.

Ein größeres Problem stellte die Umsetzung der Animation einzelner Charaktere wie bspw. der Bewegung des Hauptcharakters oder die Gegnerischen Monster und mit dem 2D Collider Komponente. Diese Probleme konnten wir allerdings als Gruppe einigermaßen gut bewältigen.

Welche Teile des ursprünglichen Planes haben sich verändert?

Ursprünglich war ein Level-System geplant wie bspw. bei Witcher 3 dabei sollte eine Art Skill-Tree dem Spieler die Möglichkeit geben weitere Fähigkeiten freizuschalten, jedoch haben wir uns Recht schnell dagegen entschieden und stattdessen items in der Spielwelt platziert die der Spieler aufsammeln kann und dadurch eine neue Fähigkeit bekommt wie bspw. bei dem Spiele Klassiker Ghosts n Goblins auf dem SNES.

Der Spieler behält die Fähigkeiten auch nach einem Tot/Game Over.

Wurden Teile aufgrund der schwierigen Implementation aufgegeben?

Anfangs hätten wir die eine oder andere Idee aufgeben wollen, jedoch haben wir diese Probleme als Gruppe lösen können. Als Gruppe konnten wir uns gegenseitig gut unter die Arme greifen und Wissenslücken gegenseitig beseitigen und Probleme, die vorher riesig erschienen, relativ gut minimieren oder gar gänzlich beseitigen.