

ASRO



# RUNDGANG



ASRO

# AENDERUNGEN

## **Game:**

- **Energiefelder müssen aufgeladen werden, lockt Gegner an**

## **Story:**

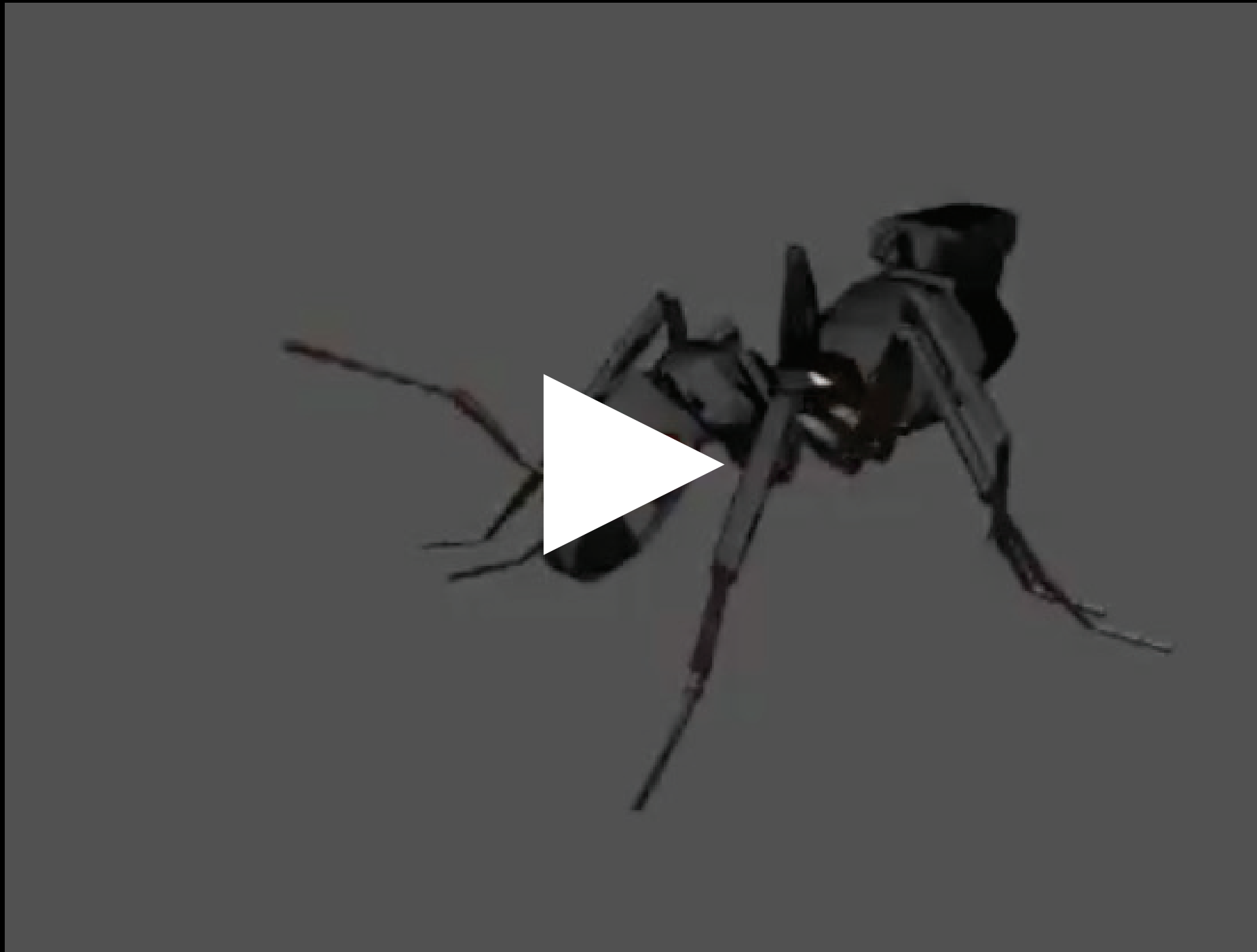
- **Raumschiff Notlandung**
- **Gegner sind Zybronit-beschichtet**
  - **Hyperspectral-Filter nötig für Sichtbarkeit**
  - **Das Picospectrum erhitzt Gegner**

# GEGNER



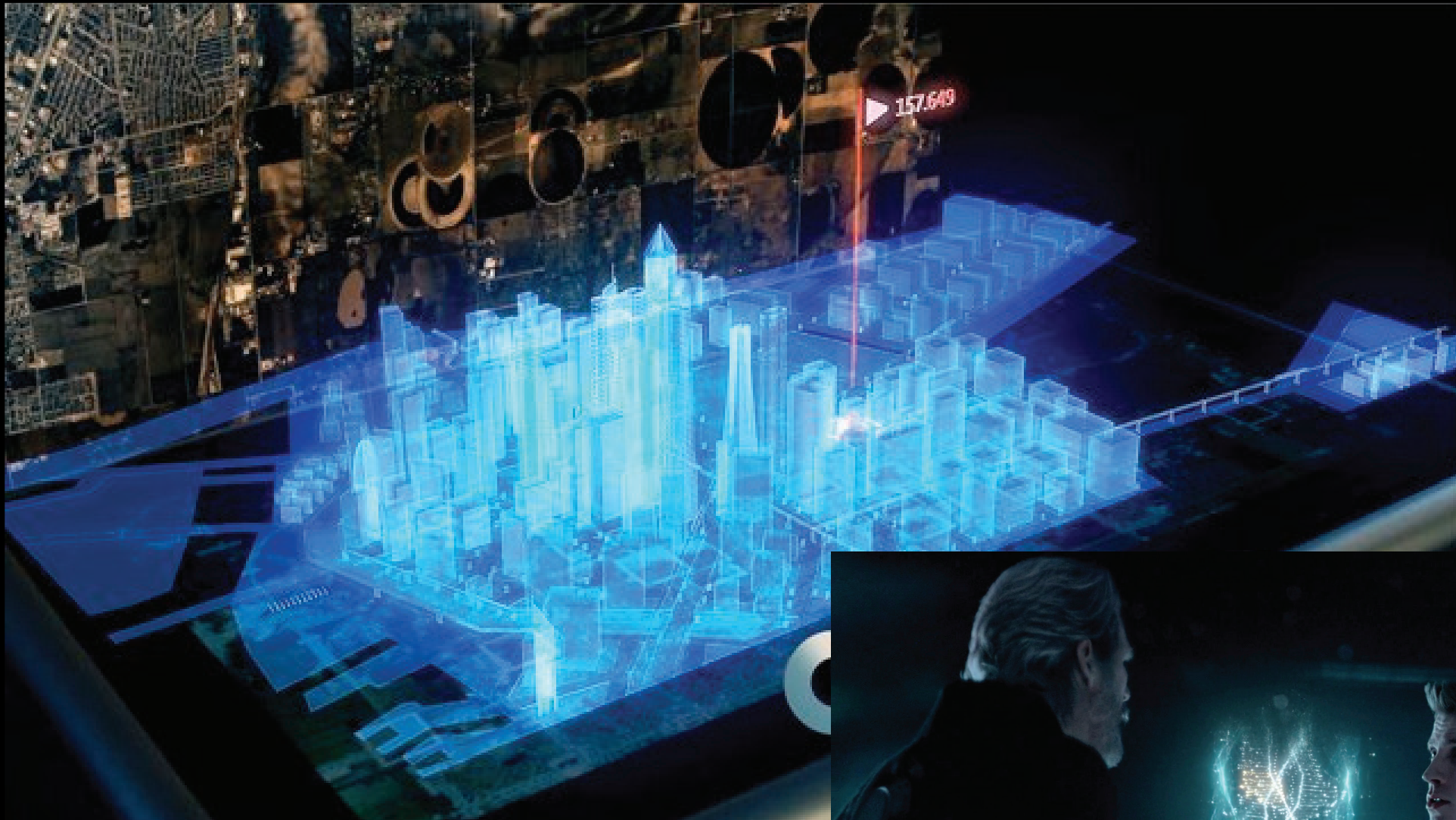
ASRO

# ANIMATION



ASRO

# UI



ASRO

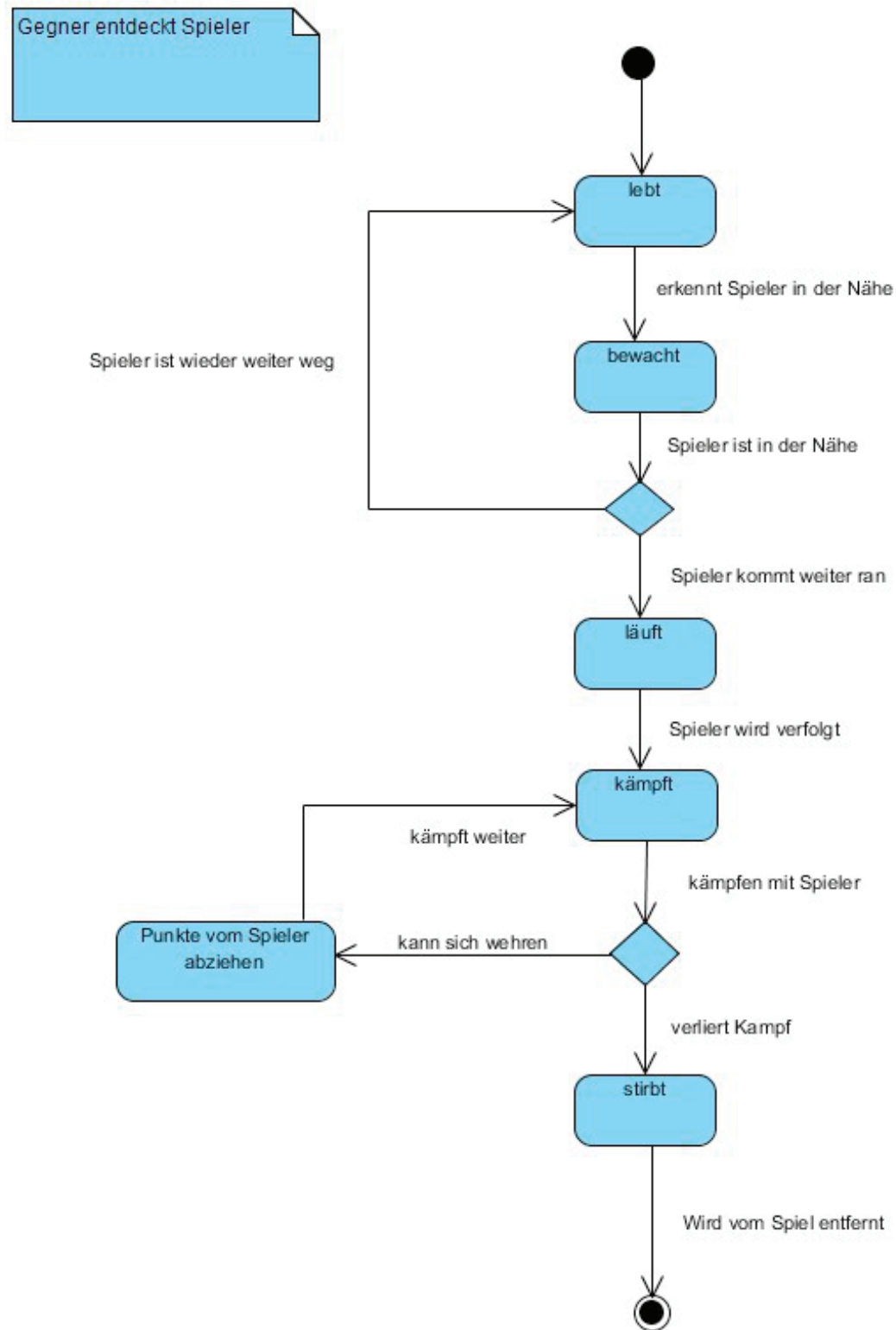


# UI



ASRO

# DIAGRAMM GEGNER





# PROJEKT-MANAGEMENT

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| ✓ | Briefing                     |
| ✓ | UI-Layout-Konzept            |
| ✓ | Präsentation 3 erstellen     |
| ✓ | Lichtkonzept umsetzen        |
| ✓ | Gegner Animation             |
| ✓ | Leveldesign                  |
| ✓ | Soundrealisierung            |
| ✓ | Wegfindung Gegner            |
| ✓ | Reiz-Reaktionsschema anlegen |
| ✓ | GitHub mit Jira verbinden    |
| ✓ | Gegner Erstellen - Bugs      |

# PROJEKT-MANAGEMENT

- |   |  |
|---|--|
| ✓ | Sounds einbauen                          |
| ✓ | Präsentation 4 erstellen                 |
| ✓ | UI-Design                                |
| ✓ | Karte anzeigen lassen                    |
| ✓ | Gegner sterben lassen                    |
| ✓ | Energieanzeige programmieren             |
| ✓ | Energiekapseln einsammeln können         |
| ✓ | Spieler schießen lassen                  |
| ✓ | Animationen der Gegner in Unity einbauen |
| ✓ | Prototyp Tests                           |
| ✓ | Energiequellen modellieren und animieren |
| 📌 | Logoprototyp                             |