

ComputerspielePraktikum

Idee

- Third-Person Perspektive
- Ragdolls
- Wände in verschiedenen Farben geben zusammen mit Tasten die Gravitationsrichtung an.
- Ein Eingang ein oder mehrere Ausgänge.
- Waaaaal und Bluuuuumentopf
- Gegenstände werden auch von Gravitation beeinflusst
- Explosive Gegenstände
- Schalter um Türen zu öffnen oder Gravitation wieder zu ändern.
- Spiel trollt den Spieler dauerhaft unendlich lange
- Sounds aufnehmen für besonders schmerzhafteste Momente
- Tote Ragdolls.
- Schlüssel fliegt auch durch den Raum
- Tutorials
- Schaden anhand von collision.magnitude.
- (brennbare) Flüssigkeiten?
- unterschiedliche Gravitationen

Prototyp

Beinhaltet:

- 1 Raum
- Grundspielmechanik
- Simple Gegenstände mit im Raum
- Test mit Ausgang um zu sehen, ob man in den nächsten Raum kommt.
- Leben verlieren je nach Aufprallstärke

Links

<https://catlikecoding.com/unity/tutorials/movement/complex-gravity/>

Leveldesign

<https://www.youtube.com/watch?v=b4oqOdBCy3c> <https://www.youtube.com/watch?v=YtzlXCKr8Wo>

<https://www.youtube.com/watch?v=2J9nAJP8tvI>

Graphics

<https://www.youtube.com/watch?v=VJxrdrgrbuTE>

Termine

- 15.12. Abgabe Prototyp

- 02.02. Zwischenstand

Eigene Scene erstellen

1. SampleScene öffnen
2. File -> Save As...

Verwendete Pakete

- Universal RP
- ProBuilder
- ProGrids
- PostProcessing

Story

- Olaf startet im Tutorial/ "wacht" im Tutorial auf
- Stimme + Einblendung: "ich hab dich gefangen, du musst mich belustigen!" in böse
- Stimme + Einblendung: "um hier raus zu kommen, weil ich so gnädig bin hast du hier ne tolle Fähigkeit!"
- Stimme + Einblendung: "damit es nicht zu einfach ist, kannst du deinen Körper nicht bewegen. Dafür kannst du aber die Gravitation beeinflussen. Ist das nicht toll?"
- Stimme + Einblendung erklärt Kompass + Steuerung
- Stimme sagt in jedem Level min. einmal was
 - Wenn neues Feature dazu kommt, wird dieses erklärt
- Ende: Spieler trifft sein Gehirn im Traum.
- Endboss: Gehirn. Sieg -> Olaf träumt weiter, Niederlage -> Aufwachen

Design

UI

- Herzenanzeige für Olafs HP (Philipp)
- Schlüssel als kleines Icon mit Zähler (Marco)
- Kompass (Harald)
- FadeOut Effekt für die nächste Szene (Rene)

Olafs Gesundheitssystem

- Olaf verliert Körperteile (Leo)

Folgende Level:

- Greifhaken

- Lichteffekte (Dunkelheit)
- Kanone
- Gravitationslose Flecken

Hausaufgabe

What is the motivation

What is the gameplay

- use sketches

Freitag, 23.10.2020 16Uhr

- Viereckigen Raum erstellen (✓)
- Gegenstand im Raum (✓)
- Ragdoll in den Raum setzen (✓)
- Steuerung um Gravitation zu ändern (✓)
- Unityprojekt mit Git einrichten (✓)

Freitag, 30.10.2020 16Uhr

- Camera Controller Third Person (✓)
- Ausgang des Raums einbauen und testen (✓)
- Farben als Material erstellen und den Wänden zuweisen (✓)

Freitag, 06.11.2020 16Uhr

- Wand Transparenz (✓)
- Steuerung (✓)

Freitag, 13.11.2020 16Uhr

- Zweiter Raum mit Übergang (✓)

Samstag, 21.11.2020 16Uhr

- MarcoPlayground erstellen (✓)
- HaraldPlayground erstellen (✓)
- LeoniePlayground erstellen (✓)
- RenePlayground erstellen (0%)
- PhilippPlayground erstellen (✓)
- Nächste Hausaufgabe bearbeiten (✓)

Freitag 27.11.2020 16Uhr

- ProBuilder ausprobieren (✓)
- Playground erstellen und Maße festlegen (✓)
- Was man cool findet in Räumen (✓)

Hausaufgabe

- Einen (fertigen) Raum bauen (0%)

Freitag 04.12.2020 16Uhr

- Außenlichter testen (0%)
- Level aus den Räumen zusammensetzen (0%)
- Mögliches UI überlegen (0%)

Hausaufgabe

- Sound Effekte für Olaf (Harald)
- Konkretes Bild von Olaf: wie soll Olaf aussehen?

Freitag 18.12.2020 16Uhr

- Player/Olaf Klasse mit Attributen (✓)

Hausaufgabe

- zweiter Raum, Szenenübergang, zeug (Blender-Zeug) (Rene)
- Startmenü + Pausemenü, Ragdoll-Model in Blender (Philipp)
- Tutorial (Leo)
- Raum fertigstellen mit Herausfordernden Rätzeln (Marco)
- Wall Transparency Bug, Spiel speichern (Harald)

Productive Monday 28.12.2020 16Uhr

- Wall Transparency von Harald (✓)
- Character einbauen
- Demo zusammenstellen
- Story schreiben mit Tutorial (✓)
- Neue Steuerung einbauen (Kompass) (✓)

Hausaufgabe

- Tutorial (Leo)
- Checkpoint System (Marco)
- Ganz neuer Raum (Harald)
- Baum, Kamin, Socke blendern + zweiten Raum anfangen (Rene)
- Ragdoll Olaf von Blender in Unity + abgeschrägte Kanten Olaf Modell (Philipp)

Samstag 09.01.2021 16Uhr

- Olaf Modell austauschen (✓)
- Levelstruktur

Hausaufgabe

- Tutorial: erster Raum (Leo)
- Fenster + Dachgeschoss Raum für Level 2 (Marco)

- Raum für Explosives Level (Level 4) (Harald)
- Raum für Bumper Level (Level 3) (Rene)
- Blendermodelle + optional: Raum für Level 6 (Licht+Dunkelheit) (Philipp)

Freitag 15.01.2021 16Uhr

- Weekly Meeting Catch-up (✓)

Hausaufgabe

- Tutorial: zweiter Raum + Sound Dialogsystem (Leo)
- Explosive Component + Hintergrundmusik (SonicPi) (Marco)
- Checkpoints + Raum mit Gegenständen füllen + Laden (Level 4) (Harald)
- Aufzug fixen + Pinguin (Level 3) (Rene)
- +/- 3 Räume für Level 6 (Licht+Dunkelheit) (Philipp)

Samstag 23.01.2021 16Uhr

- Weekly Meeting Catch-up (✓)
- Damagesystem

Hausaufgabe

- Dialogsystem überarbeiten (Leo) (✓)
- Kamerascript + Low-Poly Terrain + Rätsel erster Raum Level2 (Marco) (mal wieder die hausi vergessen?)
- Räume mit kleinen Details füllen + Explosives + Speichern/Laden/Checkpoints (Level 4) (Harald) (✓)
- Pinguin (Rene) (✓)
- Code und Lasersäulen (Philipp) (✓)

Freitag 29.01.2021 16Uhr

- Weekly Meeting Catch-up
- Spontane Themen

Questions Zwischenmeeting

- wie schauts aus mit Copyright?
- wie lang sollte das Spiel dauern?
-

Hausaufgabe

- ALLE: Bis Montag 15 uhr Videoschnipsel Harald zuschicken
- Raum 2 fertig machen (Leo)
- Kamerascript + Low-Poly Terrain + Rätsel erster Raum Level2 (Marco)
- Türen mit Schlüssel funktionsfähig und entsprechende Checkpoints laden (ggf. fenster u. dach u. licht) (Level 4) (Harald)
- Feuerwand + nach Belieben (ggf. musik) (Rene)
- Kompass u. 2 Räume mit Blender neu modellieren (Licht+Dunkelheit) (Philipp)

Freitag 05.02.2021 16Uhr

- Weekly Meeting Catch-up
- Spontane Themen

Hausaufgabe

- ALLE: Steuerung + Camera ausprobieren + Ideen Bosskampf
- Raum 3 machen (Leo furzt)
- Weitere Rätsel erstellen + Dialogsystem einbauen (Marco)
- Checkpoints laden (ggf. fenster u. dach u. licht) (Level 4) (Harald)
- Wasserwand + Pinguin aufräumen (Rene)
- Bossmodel + Raum2 spielbar (Philipp)

Freitag 12.02.2021 16Uhr

- Weekly Meeting Catch-up
- Entscheidung Steuerung + Camera
- Bossfight Ablauf

Hausaufgabe

- ALLE: Welche Kamera brauche ich für mein Level? Welche Kamera geht hier überhaupt nicht?
- Raum 3 fertig machen + Übergänge zwischen den Räumen (Leo)
- Rätsel für die letzten beiden Räume umsetzen + UI Gravitation Anzeige (Marco)
- Dialogsystem + Videoeinführung + Wandproblem lösen + Schlüssel mit Schalter ersetzen(Versuch) (Harald)
- Wasserwand + Pinguin Animationen (Rene)
- Raum3 + Raum4 vormodellieren (Philipp)

Freitag 19.02.2021 16Uhr

- Weekly Meeting Catch-up
- Entscheidung Kamera

Hausaufgabe

- Übergänge zwischen Raum 1 + 2 + LeosKamera (Leo)
- Rätsel(abfolge) funktionsfähig machen + UI Gravitation Anzeige (Marco)
- Dialogsystem + Videoeinführung + Wandproblem lösen + Schlüssel mit Schalter ersetzen(Versuch) (Harald)
- Wasserwand + Pinguin Animationen (Rene)
- Kinderzimmer (Philipp)

Freitag 05.03.2021 16Uhr

- Weekly Meeting Catch-up
- Super Programmierwoche planen
- Menüdesign besprechen