Doku „Fall and Fail“

Unity Game Project – C#  
Janik Derenbach, Wolfram Siener

# Angepeilter Zeitplan

Verfügbare Zeit bei 8 Schulwochen, angenommen 6x 2x 45 Minuten pro Woche Projektarbeitszeit:

72 Stunden (aufgeteilt auf zwei Mitarbeiter)

Projektbeginn: erste Septemberwoche

# Genutzte Frameworks und Tools

1. Github
2. Unity (2019.3.10f1)
3. Offene Asset Verzeichnisse (Royalty Free Music, Images, Sprites, etc.)

# Kernidee

1. Spiel aus dem Jump and Run Genre  
   (Jump -> Fall (and) Run -> Fail)
2. Fokus bei den Umsetzung auf Dinge, die wir bei unserem vorherigen Unity Projekt „Corona Invaders“ so noch nicht umgesetzt haben  
   (siehe <https://github.com/wolframs/corona-invaders> )  
   (siehe detaillierte Fokusliste)

# Detaillierte Fokusliste

1. Character Controller  
   Details: Player Character Animations, Movement Definitionen  
   Ersteller: Janik  
   Zeitaufwand: 8h
2. Title Menu  
   Details: mit gescripteter Camera (FoV Change) und 2d Parallax Effect  
   Ersteller: Wolfram  
   Zeitaufwand: 4h
3. Generische Scene Transitions  
   Details: Scene Übergange und Ladefunktionen  
   Ersteller: Wolfram  
   Zeitaufwand geschätzt: 5h
4. Atmosphere, SFX   
   Details: Herstellung einer einheitlichen Atmosphäre beim Spielen  
   Fokus bei: Wolfram  
   Zeitaufwand geschätzt: 5h
5. Kollisionserkennung optimieren  
   Details: Runder Collider statt reiner Box Collider  
   Ersteller: Janik  
   Zeitaufwand: 2,5h