Doku „Fall and Fail“

Unity Game Project – C#  
Janik Derenbach, Wolfram Siener

# Angepeilter Zeitplan

Verfügbare Zeit bei 8 Schulwochen, angenommen 8x 4x 45 Minuten pro Woche Projektarbeitszeit:

24 \* 2 Stunden (aufgeteilt auf zwei Projektmitglieder)

Projektbeginn: erste Septemberwoche

# Genutzte Frameworks und Tools

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

# 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: 6h
2. Title Menu  
   Details: mit gescripteter Camera (FoV Change) und 2d Parallax Effect  
   Ersteller: Wolfram  
   Zeitaufwand: 4h
3. Atmosphere, SFX   
   Details: Herstellung einer einheitlichen Atmosphäre beim Spielen  
   Fokus bei: Wolfram  
   Zeitaufwand geschätzt: 5h
4. Kollisionserkennung optimieren  
   Details: Runder Collider statt reiner Box Collider  
   Ersteller: Janik  
   Zeitaufwand: 2,5h
5. Gegner  
   Details: 1 kleiner Gegner mit phys. Angriffen, 1 großer Gegner mit Magic  
   Ohne definierten Fokus bei einem Entwickler  
   Zeitaufwand geschätzt: 10h
6. Abilities  
   Details: Framework für Player Ability Verwaltung, ein paar Beispielabilities  
   Fokus bei: Wolfram  
   Zeitaufwand geschätzt: 5h
7. Welt vergrößern  
   Details: „Demo Game World“ so weit ausweiten, dass tatsächliches Erkunden und Spielen möglich ist  
   Fokus bei: Janik  
   Zeitaufwand geschätzt: 5h

Geschätzter Gesamtaufwand anhand dieser Punkte: 32,5

Restzeiten entfallen auf allgemeine Unity Entwicklung, Einarbeitung und Puffer