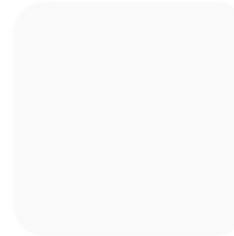
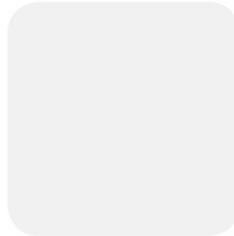


Fachprojekt DET WS 2019/2020 - Miniprojekt -





Ziel

- Vertraut machen mit der Game Engine Unity
 - Physik
 - Partikel
 - Animation
 - User Interface
 - Scripting



Aufgaben

1. Entwickeln Sie eine Spielidee und skizzieren diese (z.B. auf Papier). Denken Sie darüber nach, welche Herausforderungen den Spieler erwarten sollen.
2. Entwerfen Sie Spielinhalte (z.B. Level) für 5 Minuten Spielspaß.
3. Nutzen Sie das UI-System von Unity und bauen Sie ein Hauptmenü um das Spiel zu starten und zu beenden.
4. Implementieren Sie die grundlegenden Funktionen von Ihrem Spiel.
 - a. Character Controller
 - b. Physik
 - c. Spiellogik

Aufgaben

5. Nutzen Sie das Partikelsystem von Unity für zusätzliche Effekte (z.B. Treffer).
6. Bringen Sie Animationen in Ihr Spiel ein (z.B. bewegliche Hindernisse).
7. Testen Sie Ihr Spiel auf Bugs.
8. Seien Sie kreativ!

Hinweise

- Weitere Öffnungszeiten des DET-Labors nur nach Absprache
- Neben den Präsenztermine sind wöchentlich 8h im Selbststudium zu leisten
- Aufwand des Miniprojektes: 40 Stunden p.P.!
- Teilen Sie sich die Zeit gut ein und sprechen Sie Probleme frühzeitig an!

Assets

Erstellen Sie eigene Assets oder besorgen Sie sich welche z.B. über (achten Sie unbedingt auf die Lizenzbestimmungen!):

- [Global Game Jam 2019](#) (Asset Store)
- [Freesound.org](#)
- [itch.io](#)
- [Unreal Engine Marketplace](#)
- [TurboSquid](#)
- [OpenGameArt](#)
- [Mixamo](#)

Ressourcen

- [TOP DOWN SHOOTING in Unity](#)
- [Unity Survival Shooter Tutorial](#)

