

# FRITTEN-FLUCHT

## Team:

- **Fabian Cuntz** (Medieninformatik, 4. Semester)
- **Bastian Fritz** (Media-Publishing, 7. Semester)
- **Artur Paus** (Medieninformatik, 4. Semester)
- **Alexander Bloch** (Medieninformatik, 4. Semester)

## Betreuer:

- **Prof. Dr. Hahn**

## Umsetzung:

- Unity
- C#
- GIT/Sourcetree
- Photoshop
- Sketch

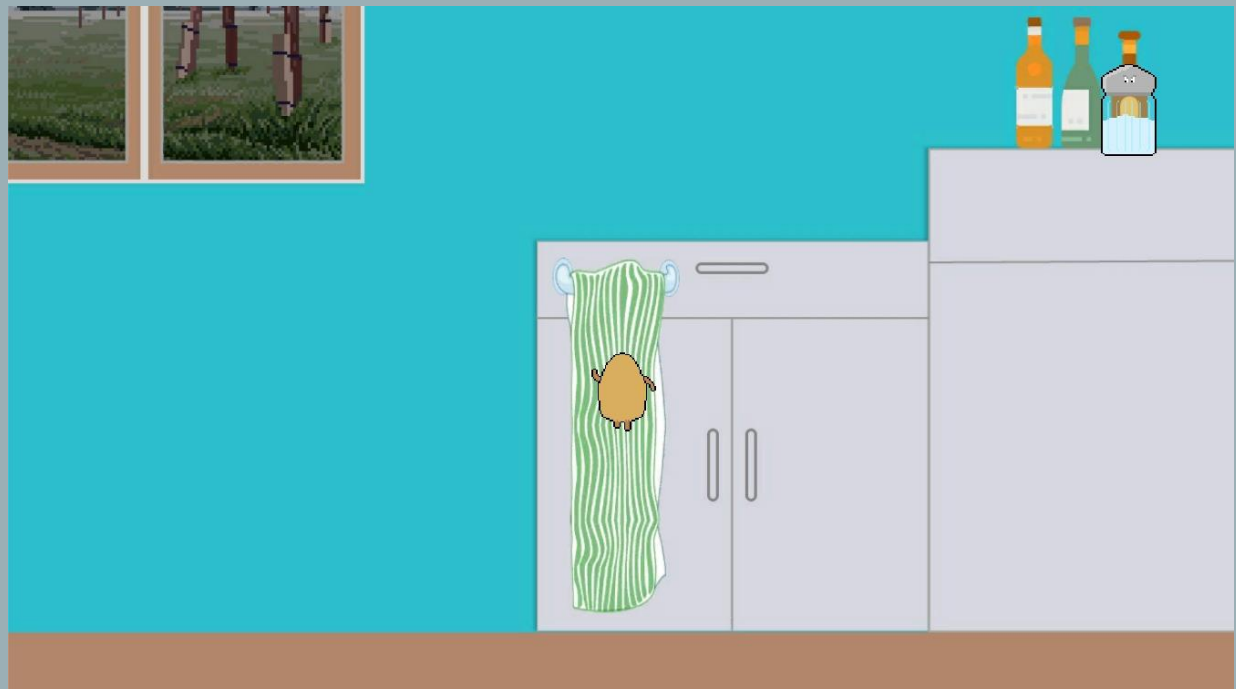
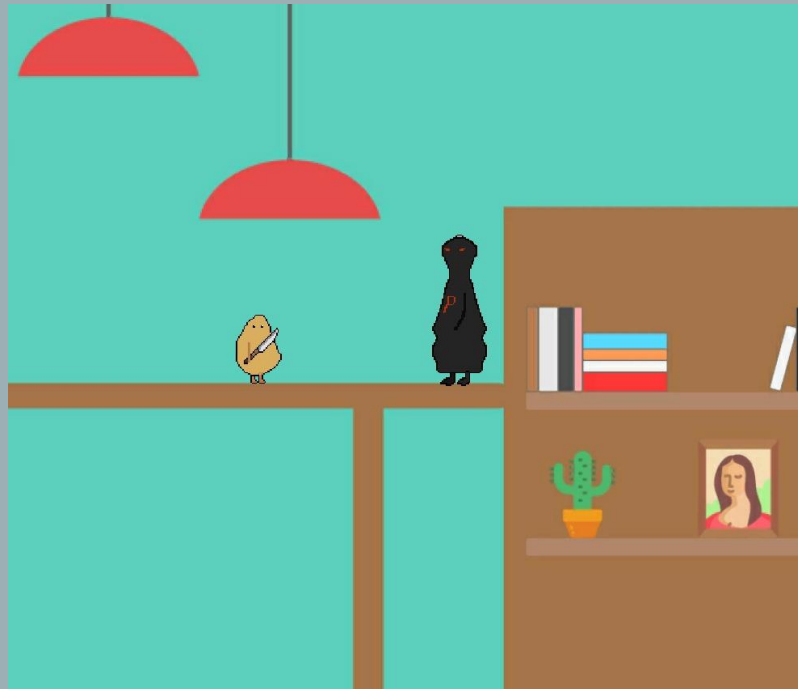
## Beschreibung:

2D-Sidescroll-Game mit Jump and Run und Hack and Slay Elementen.



# FRITTEN - FLUCHT

Der Spieler, eine Kartoffel, versucht seinem Schicksal, eine Pommes zu werden, zu entfliehen.  
Dazu kämpft er sich durch ein Level um zum Ausgang zu kommen.



# ERKENNTNISSE WÄHREND DES PROJEKTS

## Erkenntnisse während des Projekts:

- Großteil der Sprites sollten zeitnah am Anfang des Projektes fertig sein.
- Animator für Characters / Enemies
- Verschiedene Skripte für das Fight System.
- Mehrere GameObjects für die Logic.

