Untitled-Game

Medivel Rougelite Dungeon Crawler

Besteht aus zwei Hauptgebieten. Oberwelt, nur zur Vorbereitung auf den Dungeon. Und Dungeon, der Hauptbereich, welcher aus 5 bis 20 Ebenen besteht. Ziel ist es die Dungeons zu meistern und so stark zu werden durch die ohne Wiederstand zu rennen.

Johanna:

* Leveldesign
  + Erstellung durch Tilemaps
  + Raumtypen und Verwendung der Räume
  + Ziel der Rätsel
  + Eventuell Strafe der Rätsel
  + Ablauf vom Rätsel
  + Belohnungen für Rätsel
* Gegenstände innerhalb der Räume mit Spielfunktion
* Quizshow

Lea:

* Grafiken
  + Bei Figuren in einzelnen Bestandteilen
* Animationen für Figuren
* Menü Design

Flo:

* Spieler
  + Steuerrung
  + Items
  + Fähigkeiten
* Mobs
  + Gegner & Bosse
    - Pathfinding
    - Fähigkeiten
    - (maybe) Loot
  + NPC
    - Eigenschaften
  + Begleiter
    - Verhalten
    - Fähigkeiten

Marc:

* Musik & Sounds
* Dungeongenerator
  + Prozeduale Generierung des Dungeon
* Bonusräume, Overworld & Estereggs
  + Minigames
  + Anspielungen
  + etc
* Lore
  + Story
  + Dialog

Mögliche Endaufgaben:

* Website
* Einstellbare Schwierigkeit
* Cutscenes
* Mehr Items
* Shader
* Partikel Effekte, Spezial Effekte