# Projektchronologie

## 01.04. – 30.04.

* Gunslinger: 3D Model, Sven, 02.04.
* Grundsteuerung, Felix, 11.04.
* Nahkampfgegner: Konzeptzeichnung, Clara, 15.04.
* Netzwerk Grundlagen, Florian, 16.04.
* Hintergrundstory / Konzept Welt, Clara + Moritz, 18.04.
* UI Prototyp (Stil), Moritz, 18.04.
* Fähigkeiten Grundlagen, Florian, 26.04.
* Erste Konzeptzeichnungen, Clara, 06.04.

## 01.05. – 31.05.

* Gunslinger: Animation, Sven, 21.05.
* Spielwelt: Konzeptzeichnungen, Clara, 16.05.
* Namensentwicklung, Moritz + Clara, 01.05.
* Gunslinger: Fähigkeiten, Florian, 22.05.
* Revive Fähigkeit, Felix, 17.05.
* HUD: Grundlagen, Felix, 21.05.
* Wellensystem Grundlagen, Florian, 27.05.
* HUD: Design, Moritz, 30.05.
* Statuseffekte: Icons, Moritz, 09.05.
* Gunslinger: Icons, Moritz, 16.05.
* Gunslinger: Avatar Bild, Moritz, 09.05.
* Fähigkeiten Indikatoren, Moritz, 30.05.

## 01.06. – 30.06.

* Mage: Model + Animation, Felix, 04.06
* Aggrosystem, Florian, 05.06.
* Nahkampfgegner: 3D Model + Animation, Sven, 03.06.
* Fernkampfgegner: Konzeptzeichnung, Clara, 13.06.
* Fernkampfgegner: 3D Model, Sven, 26.06.
* Gunslinger: Partikeleffekte, Moritz, 27.06.

## 01.07. – 31.07.

* Mage: Fähigkeiten, Felix, 11.07.
* Charakterauswahl, Florian, 11.07.
* Fernkampfeinheit: Animation, Sven, 12.07.
* Mage: Icons, Clara, 13.07.
* Logo, Moritz + Clara, 04.07.

## 01.08. – 31.08.

* Währungssystem, Florian, 05.08.
* Spezialgegner: Logik, Felix, 01.08.
* Boss: Konzeptzeichnung, Clara, 06.08.
* Boss: Logik, Felix, 07.08.
* Spielwelt: Waldbereich, Sven, 13.08.
* Mage: Avatar Bild, Clara, 15.08.
* Überarbeitetes Wellensystem, Florian, 15.08.
* Performance Optimierung, Sven, 25.08.
* Spielwelt: Stadt, Sven, 16.08.
* Spielwelt: Bergbau, Sven, 23.08.
* Boss: Grafik + Animationen, Felix, 27.08.
* Mauszeiger Grafiken, Moritz, 15.08.

Damit die Chronologie nicht zu umfangreich wird, haben wir mehrere Arbeitsschritte zusammengefasst. Da Bugfixes durchgehend nebenbei stattgefunden haben, sind diese ebenfalls nicht in der Chronologie aufgeführt.