

0 To do + ...

0 In progress + ...

30 Done + ...

Menü: Sound
Update: Generell Sounds
Sautmann
Added by Phiedie

Basismechanik: Ball bewegt sich
Neuß
Added by Phiedie

Basismechanik: Steuerung der Rackets
Neuß
Added by Phiedie

Basis Mechanik: Ball prallt von Wand ab. ***
Einfallswinkel = Ausfallswinkel
Neuß
Added by Phiedie

Erstellung Gameloop
Neuß
Added by Phiedie

Ballstart: Ball wird von der Mitte Zufällig
auf Feld geworfen. Entweder vom Rand
oder von zufälliger höhe.
Racketen nicht zu steilen Winkel...

6 rejected/not implemented + ...

Modifikator: Ball Teleportiert bei Wand
Berührung an die gegenüberliegende Wand
Added by Phiedie

Racket Fähigkeit: Netz wird kurz zur Wand ***
Added by Phiedie

Modifikator: Flackernder Ball ***
Added by Phiedie

Racketnamen ***
Added by Phiedie

Racket Fähigkeit: Racket des Gegners
verkleinern
Added by Phiedie


Menü: Ingame zum Spiel beenden ***
Update: Spiel lässt sich aus dem
Pausenbildschirm nicht beenden
Added by Phiedie

30

Done

+

...



Basismechanik: Zielbereich festlegen


...

"Tor"

Punkte des Gegners +1

Sautmann

Added by Phiedie




Ende des Spiels: Ball respawned nicht mehr, (Rackets können nicht mehr bewegt werden) Siegerscreen, danach zurück ins Menü

...

Neuß

Added by Phiedie




Racket Fähigkeit: ball wird langsamer

...

Sautmann

Added by Phiedie




Racket Fähigkeit: Ball wird kurz unsichtbar

...

Sautmann

Added by Phiedie



Racket Fähigkeit: Ball wird kurz unsichtbar

...

Sautmann

Added by Phiedie

30

Done

Ballstart: Ball wird von der Mitte Zufällig auf Feld geworfen. Entweder vom Rand oder von zufälliger höhe.
Beachten = nicht zu steiler Winkel um loop zu verhindern
Neuß
Added by Phiedie

Basismechanik: Gamestart
Animation/Ansage/Counter
Update: Keine Ansage oder spezielle Animation
Added by Phiedie


Menü: Racketauswahl
Hover mit anzeige von Spezialfähigkeit
Racketnamen sind die Spielernamen
Added by Phiedie

Start View: MenuScroll and view logic für zwei Spieler
Neuß
Added by Flobibbit

Basismechanik: Zielbereich festlegen
"T. "


30


Done



Racket Fähigkeit: Ball wird kurz unsichtbar
Sautmann


Added by Phiedie






Racket Fähigkeit: Ball prallt an seiner aktuellen Position ab
Sautmann


Added by Phiedie






Gamebalancing (Fähigkeitszeiten und Effektivität)
Sautmann


Added by Phiedie






Versteckte Bilder


Added by Flobibbit







Ziel des Spiels: Punktelimit
Sautmann

Added by Phiedie





Basismechanik: Hitbox
Ball prallt von Racket ab.
Einfallswinkel*kleiner Zufall =



30 Done

Basismechanik: Hitbox

Ball prallt von Racket ab.
Einfallswinkel*kleiner Zufall =
Ausfallswinkel ?
Update: Einfallswinkel = Ausfallswinkel
(außer bei Mod "Random Bounce")
Sautmann

Added by Phiedie

Menü: Punkt Tutorial

Sautmann

Added by Phiedie

Fähigkeiten: Haben Cooldown, können
per Knopfdruck aktiviert werden, wenn
nicht auf Cooldown

Sautmann

Added by Phiedie

Menü: Design

Neuß, Sautmann

Added by Phiedie

Modifikator: Invertierte Steuerung

Sautmann

Added by Phiedie

30 Done

Modifikator: Invertierte Steuerung

Sautmann

Added by Phiedie

Modifikator: Gamespeed

Sautmann

Added by Phiedie

Modifikator: Man muss dem Ball
ausweichen, damit er abbprallt

Sautmann

Added by Phiedie

Modifikatoren: Timer mit Icon daneben

über Spielfeldrand. Bei Ablauf des Timers
wird der Modifikator aktiviert.
Update: Timer befindet sich innerhalb
des Spielfeldes

Sautmann

Added by Phiedie

Modifikator: Zufällige Ausfallswinkel

Sautmann

Added by Phiedie

30 Done

Modifikatoren: Timer mit Icon daneben

über Spielfeldrand. Bei Ablauf des Timers
wird der Modifikator aktiviert.
Update: Timer befindet sich innerhalb
des Spielfeldes

Sautmann

Added by Phiedie

Modifikator: Zufällige Ausfallswinkel

Sautmann

Added by Phiedie

Menu Programmierung

Vor allem Neuß
Ein bisschen Sautmann

Added by Flobibbit

Anti scroll logic: window

Neuß

Added by Flobibbit

Menu scroll and view logic

Neuß

Added by Flobibbit