

Datum: 12.01.2023 Bericht erstellt von: Arnis M.

Unser Team hat eng zusammengearbeitet, um das Spielerlebnis zu verbessern und die Benutzerfreundlichkeit des Spiels zu optimieren.

Aufgabenverteilung:

Michael hat sich heute voll darauf konzentriert, das Spielfeld so anzupassen, dass es nun im Vollbildmodus angezeigt wird. Dieser Schritt trägt erheblich zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit und Übersichtlichkeit bei. Die Spieler genießen ab sofort ein größeres Spiel-Format und haben einen klareren Blick auf das Geschehen.

Marcel hat viel Zeit und Mühe investiert, um eine Anfangszoom-Funktion für das Spiel zu entwickeln. Obwohl sich diese Funktion noch in der Entwicklungsphase befindet, ermöglicht es den Spielern jedoch, näher an das Geschehen heranzukommen und sich damit einen besseren Überblick aufs Spiel verschaffen zu können.

Noel hat sich auf das Sounddesign des Spiels konzentriert. Er hat begonnen, sich mit verschiedenen Musik & Sound Tools vertraut zu machen. Das Sounddesign ist entscheidend, um dem Spieler eine akustische Rückmeldung und Reaktion auf seine Handlungen im Spiel zu geben. Beispielsweise werden Soundeffekte beim Zerstören oder Platzieren von Strukturen abgespielt.

Raket (Fabian) hat inzwischen die Icons für die verschiedenen Elemente des Spiels erstellt. Derzeit sind sie jedoch noch nicht skalierbar, da sie in einem nicht skalierbaren Format vorliegen. Raket plant, diese Icons in das SVG-Format umzuwandeln, um sicherzustellen, dass sie in verschiedenen Größen verwendet werden können.

Arnis hat sich mit dem Design der Icons beschäftigt, die im Regelblatt des Spiels als visuelle und sprachunabhängige Hilfe dienen sollen. Diese werden voraussichtlich nächste Woche auf der Website landen. Arnis übernimmt zusätzlich die Aufgabe, im Projektmanagement-Tool die aktuellen Aufgaben zu bewerten und für eine klare Übersicht und Dokumentation zu sorgen.