

# Zeitplan

Laurin Loewe  
Bachelor Konzept

## April

Expose

80% der Quellen finden

1-2 Absätze schreiben

Grundlagen des Prototyp

Plakat - Bachelor Konzept  
Handout und Zeitplan

## Mai

70% des Theorieanteil

Core System und Codebasis

User Interface

Art und Filter

Implementierung von extra Systemen

## Juni

Bis zweite Woche:  
95% des Theorieanteil

Prototyp fertig

Quality Assurance und Bugfixes

Dokumentation für Prototyp

Fazit

# Quellen

Robison, Barrie D.;Soule, Terence (2023) - The Design and Implementation of Biological Evolution as a Video Game Mechanic

Koster, Raph (2014) - A theory of fun for game design

Fields, Tim (2023) - Game Development 2042

Meier, Sid (2012) - Interesting Decisions

Pang, Chirlien (2017) - Understanding Gamer Psychology: Why Do People Play Games?

Kokhan Shpakova, Andriy (2023) - Design and development of a 2D shoot'em up and roguelite hybrid game

# Zeitplan

Laurin Loewe  
Bachelor Konzept

## April

Expose

80% der Quellen finden

1-2 Absätze schreiben

Grundlagen des Prototyp

Plakat - Bachelor Konzept  
Handout und Zeitplan

## Mai

70% des Theorieanteil

Core System und Codebasis

User Interface

Art und Filter

Implementierung von extra Systemen

## Juni

Bis zweite Woche:  
95% des Theorieanteil

Prototyp fertig

Quality Assurance und Bugfixes

Dokumentation für Prototyp

Fazit

# Quellen

Robison, Barrie D.;Soule, Terence (2023) - The Design and Implementation of Biological Evolution as a Video Game Mechanic

Koster, Raph (2014) - A theory of fun for game design

Fields, Tim (2023) - Game Development 2042

Meier, Sid (2012) - Interesting Decisions

Pang, Chirlien (2017) - Understanding Gamer Psychology: Why Do People Play Games?

Kokhan Shpakova, Andriy (2023) - Design and development of a 2D shoot'em up and roguelite hybrid game