**Projektzeitplan**

**Aufgabenverteilung**

|  |  |
| --- | --- |
| Ganze Gruppe | Skizzen, Assets |
| Jonas | Modelling |
| Jan | Animation |
| Salvatore | Programmierung, Leveldesign |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Student und seine Abgaben | | | |
| Datum | **Meilenstein** | **Jonas** | **Jan** | **Salvatore** | **Gruppe** |
| 22 März |  | Gruppenerstellung und Aufgabenverteilung | | | |
| 29 März – 03 April | 1 | Skizzen für Assets | | | |
| 03 – 12 April |  | Prototypen modellieren | Asset von Pistole und Projektil. Skizze für erstes Level | Steuerung von laufen, springen, ducken |  |
| 12 – 26 April |  | Modellierung von Wänden, Böden | Animation für Charakter, laufen, springen, ducken | Grobe Erstellung des ersten Levels | Assets |
| 26 April – 10 Mai |  | Textur/Modell der Zivilisten und des Charakters | Schussanimationen im stehen, laufen, ducken und nachladen. Skizze für zweites Level | Implementierung der Assets und der Animationen. Programmierung des Schusses. | Assets |
| 10 – 24 Mai | 2 (Playtest) | Modellierung des Mineneinganngs | Animation fürs schlagen unterschiedlicher Waffen, Modellierung weitere wichtiger Assets | Programmierung von Schaden, Hitboxen, Respawn, KI. | Testen des ersten Levels |
| 24 Mai – 7 Juni |  | Textur/Modell Söldner | Erstellung von, Lebensbalken, Titelbildschirm, Todessequenz | Weitere Programmierung wichtiger Funktionen | Assets |
| 7 – 21 Juni |  | Fehlende Modells im Level | Sterbeanimation für Charakter und Gegner | Weitere Programmierung wichtiger Funktionen | Assets |
| 21 Juni – 4 Juli | 3 (Playtest 2) | Assets. | Skizze für drittes Level, fehlende Animationen erstellen | Weitere Programmierung wichtiger Funktionen | Testen des Spiels |
| Rest der Zeit (Falls möglich) |  | Textur/Modell von Monster und NPCs | Fehlende Animationen und Assets | Weitere Programmierung wichtiger Funktionen | Assets |