Stanleys Abenteuer

# Mitarbeiter

Game-Programmierung Erik und Frank

Game-Artist: Leveldesign Tony (Beteiligte: Erik und Lefti)

Game-Artist Video & Sound Editing Niran und Lefti

Projektmanagement & Vorbereitung: Frank

Versionstermine

Version 0.1: 06.01.-07.01.2025 Präsentation 1 Mit Testszene

Version 0.2: 08.01.2025 Präsentation 2 Mit 4 Leveln und Funktionalitäten

Version 0.3: 10.01.2025 Präsentation 3 Mit Hintergrund und Objekten

Version 0.4: 14.01.2025 Präsentation 4 Mit Spielbaren Level, Grafiken und Animationen

Version 0.5: 17.01.2025 Präsentation 5 Mit Benutzeroberfläche, Timer und Trailer

Version 1.0: 22.01.2025 Präsentation 6 Mit angeforderten Dokumenten

# Aufgaben des Game-Artist

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Kategorie** | **Aufgaben** | **Ersteller** | **Version** | **Erstellung** |
| 1 | Levelgrafik | Erstellung der Vierten Doppelseite | Frank | Für 0.2 | 07.01.2025 |
| 2 | Levelgrafik | Erstellung der Ersten Doppelseite | Frank | 0.3 | 08.01.2025 |
| 3 | Levelgrafik | Erstellung der Zweiten Doppelseite | Frank | 0.3 | 09.01.2025 |
| 4 | Levelgrafik | Erstellung der Dritten Doppelseite | Frank | 0.3 | 09.01.2025 |
| 5 | Basisgrafik | Finaler Hintergrund | F.P., E. & Lefti | 0.3 | 09.01.2025 |
| 6 | Asset (Pixel) | Wurm für das Spiel | Tony | 0.3 | 08.01.2025 |
| 7 | Asset (Unity) | Buchstaben für das Zielwort | Erik | 0.3 | 11.01.2025 |
| 8 | Asset (Pixel) | Sprungfeder | Tony | 0.4 | 13.01.2025 |
| 9 | Asset | Gegner von der Seite | Tony | 0.4 | 13.01.2025 |
| 10 | Animation | Wurm bewegt sich in der Szene | Erik | 0.4 | 09.01.-11.01.2025 |
| 11 | Video | Schloss was sich öffnet | Lefti | 0.4 | 12.01.2025 |
| 12 | Asset (Unity) | Timer | Erik | 0.5 | 14.01.2025 |
| 13 | Grafik | Erstellung einer Benutzeroberfläche |  | 0.5 |  |
| 14 | Grafik | Anpassung der Basis- und Levelgrafik |  | 0.5 |  |
| 15 | Grafik | Anpassung der Assets |  | 0.5 |  |
| 16 | Video | Umblättern des Spieles |  | 0.5 |  |
| 17 | Video | Wurm wandert aus Level |  |  |  |
| 18 | Video | Wurm wandert in Level |  |  |  |
| 19 | Grafikprüfung | Abschluss des Spieles | Lefti | Für 1.0 |  |

# Aufgaben des Video & Sound Editing

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Aufgaben** | **Thematik** | **Ersteller** | **Version** | **Erstellung** |
| 1 | Sound | Spielmusik | Niran | 0.5 |  |
| 2 | Sound | Aufsammeln | Niran | 0.5 |  |
| 3 | Sound | Drehen | Niran | 0.5 |  |
| 4 | Sound | Timer tickt | Niran | 0.5 |  |
| 5 | Sound | Umblättern der Seite | Niran | 0.5 |  |
| 6 | Sound | Fertigstellen des Zielwortes | Niran | 0.5 |  |
| 7 | Video | Intro des Spieles | Lefti | 0.5 |  |
| 8 | Video | Youtube Gameplay Trailer | Niran | 1.0 |  |
| 9 | Video | Abschluss des Ersten Kapitels | Niran | 1.0 |  |

# Aufgaben des Game-Programmer

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Aufgaben** | **Thematik** | **Ersteller** | **Version** | **Erstellung** |
| 1 | Testfunktion | Bewegung | Erik | 0.1 | 07.01.2025 |
| 2 | Testfunktion | Knopf 1: Richtungsänderung | Erik | 0.1 | 07.01.2025 |
| 3 | Testfunktion | Knopf 2: Sammeln | Erik | 0.1 | 07.01.2025 |
| 4 | Testlevel | Labyrinth mit Grenzen und Buchstaben | Erik | 0.1 | 07.01.2025 |
| 5 | Testzielwort | Larry | Erik | 0.1 | 07.01.2025 |
| 6 | Story Level | Vorbereiten der Level 1, 2,3 und 4 | Frank | 0.2 | 08.01.-09.01.2025 |
| 7 | Levelfunktion | Reset | Erik und Frank | 0.3 | 08.01.2025 |
| 8 | Levelfunktion | Timer | Erik und Frank | 0.3 | 09.01.2025 |
| 9 | Levelaufbau | Vorbereiten der Objekte in Level 1, 2,3 und 4 | Frank | 0.3 | 10.01.-11.01.2025 |
| 10 | Spielinhalt | Implementierung des Ersten Hintergrund | Erik und Frank | 0.3 | 10.01.2025 |
| 11 | Spielfunktion | Sprungfeder | Erik und Frank | 0.3 | 13.01.2025 |
| 12 | Spielfunktion | Timer setzt Strafpunkte | Erik | 0.3 | 12.01.2025 |
| 13 | Spielinhalt | Implementierung der Wurmanimation | Erik | 0.4 | 10.01.-15.01.2025 |
| 14 | Spielinhalt | Vorbereiten der Gegner und Funktionsobjekte | Frank | 0.4 | 13.01.2025 |
| 15 | Spielinhalt | Implementierung der Zielwörter | Erik | 0.4 | 13.01.2025 |
| 16 | Spielinhalt | Implementierung der Animationen ins Spiel | Lefti | 0.4 | 13.01.2025 |
| 17 | Spielinhalt | Vorbereiten der Textes | Erik | 0.5 | 15.01.2025 |
| 18 | Spielinhalt | Implementierung der Zielwörter | Erik | 0.5 | 15.01.2025 |
| 19 | Spielinhalt | Vorbereiten der Buchstaben in den Level | Frank | 0.5 | 15.01.-16.01.2025 |
| 20 | Spielinhalt | Anpassung der Grafiken und Assets | Erik und Frank | 0.5 |  |
| 21 | Spielinhalt | Implementierung der Sounds | Frank | 0.5 |  |
| 22 | Spielinhalt | Implementierung der Animationen | Erik und Lefti | 0.5 |  |
| 23 | Inhalte | Abschluss des Spieles | Erik und Frank | Für 1.0 |  |

# Aufgaben des Projektmanagement

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Medium** | **Thematik** | **Ersteller** | **Version** | **Erstellung** |
| 1 | Dokument | Protokoll der Testdurchläufe (min. 10) | Alle | Für 1.0 | 17.01.- |
| 2 | Dokument | Digitale Präsentation beim Green Lightning | Frank und Erik | Für 1.0 | 06.01.2025 |
| 3 | Dokument | Digitale Abschlusspräsentation | Niran | Für 1.0 | 14.01.- |
| 4 | Dokument | Itch.io Seite | Lefti | Für 1.0 |  |
| 5 | Video | Youtube Gameplay Trailer | Frank | Für 1.0 |  |