Stanleys Abenteuer

# Mitarbeiter

Game-Programmierung Erik und Frank

Game-Artist Tony und Lefti

Game-Video & Sound Editing Niran und Lefti

Versionstermine

Version 0.1: 06.01.-07.01.2025 Präsentation 1 Mit Irina der Chefdozentin

Version 0.2: 08.01.2025 Präsentation 2 Mit Irina der Chefdozentin

Version 0.3: 09.01.-10.01.2025 Präsentation 3 Mit Irina der Chefdozentin

Version 0.4: 11.01.-13.01.2025 Präsentation 4 Mit Irina der Chefdozentin

Version 0.5: 14.01.-15.01.2025 Präsentation 5 Mit Irina der Chefdozentin

Version 1.0: 16.01.-17.01.2025 Präsentation 6 Weitergabe an Game-Business

# Aufgaben des Game-Artist

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Aufgaben** | **Thematik** | **Ersteller** | **Version** | **Erstellung** | **Status** |
| 1 | Grafik | Erstellung der Vierten Doppelseite | Frank | Für 0.2 | 07.01.2025 | Erledigt |
| 2 | Grafik | Erstellung der Ersten Doppelseite | Frank | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 3 | Grafik | Erstellung der Zweiten Doppelseite | Frank | Für 0.3 | 09.01.2025 | Erledigt |
| 4 | Grafik | Erstellung der Dritten Doppelseite | Frank | Für 0.3 | 09.01.2025 | Erledigt |
| 5 | Basisgrafik | Finaler Hintergrund | Artist | Für 0.3 | 09.01.2025 |  |
| 6 | Spielcharakter | Wurm in einer Geraden Strecke ---- | Tony | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 7 | Spielcharakter | Wurm nach Oben kriechend | Tony | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 8 | Spielcharakter | Wurm nach Unten kriechen | Tony | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 9 | Spielcharakter | Wurm nach rechts kriechend | Tony | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 10 | Spielcharakter | Wurm nach links kriechend | Tony | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 11 | Grafik | Buchstaben zum einsammeln | Artist | Für 0.3 | 10.01.2025 |  |
| 12 | Spielcharakter | Kontur des Loches | Artist | Für 0.3 | 10.01.2025 |  |
| 13 | Spielcharakter | Wurm halb im Loch | Artist | Für 0.3 | 10.01.2025 |  |
| 14 | Grafik | Sprungfeder | Artist | Für 0.4 |  |  |
| 15 | Grafik | Gegnerdarstellung | Artist | Für 0.4 |  |  |
| 16 | Grafik | Zusammenstoß mit Pacman | Artist | Für 0.4 |  |  |
| 17 | Grafik | Wurm schlängelt sich im Stillstand | Artist | Für 0.4 |  |  |
| 18 | Grafik | Abschluss des Ersten Kapitel | Artist | Für 1.0 |  |  |

# Aufgaben des Game-Programmer

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Aufgaben** | **Thematik** | **Ersteller** | **Version** | **Erstellung** | **Status** |
| 1 | Funktion | Bewegung | Erik | 0.1 | 07.01.2025 | Erledigt |
| 2 | Funktion | Knopf 1: Richtungsänderung | Erik | 0.1 | 07.01.2025 | Erledigt |
| 3 | Funktion | Knopf 2: Sammeln | Erik | 0.1 | 07.01.2025 | Erledigt |
| 4 | Testlevel | Labyrinth mit Grenzen und Buchstaben | Erik | 0.1 | 07.01.2025 | Erledigt |
| 5 | Testzielwort | Larry | Erik | 0.1 | 07.01.2025 | Erledigt |
| 6 | Inhalte | Implementierung von des Vierten Level | Frank | 0.2 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 7 | Inhalte | Implementierung von des Ersten Level | Frank | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 8 | Funktion | Gegnercharakter mit Reset | Erik | Für 0.3 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 9 | Inhalte | Implementierung von des Zweiten Level | Frank | Für 0.3 | 09.01.2025 | Erledigt |
| 10 | Inhalte | Implementierung von des Dritten Level | Frank | Für 0.3 | 09.01.2025 | Erledigt |
| 11 | Funktion | Timer | Erik | Für 0.3 | 09.01.2025 | Erledigt |
| 12 | Inhalte | Implementierung des Textes | Erik und Frank | Für 0.3 | 10.01.2025 |  |
| 13 | Inhalte | Implementierung der Wurmgrafik | Erik und Frank | Für 0.3 | 10.01.2025 |  |
| 14 | Zielwörter | Level 1 bis 4 | Erik und Frank | Für 0.3 | 10.01.2025 |  |
| 15 | Inhalte | Implementierung des Finalen Hintergrund | Erik und Frank | Für 0.3 | 10.01.2025 |  |
| 16 | Funktion | Timer zählt runter | Frank | Für 0.4 | 09.01.2025 | Erledigt |
| 17 | Funktion | Timer setzt Strafpunkte | Frank | Für 0.4 |  |  |
| 18 | Funktion | Sprungfeder | Erik | Für 0.4 | 09.01.2025 | Erledigt |
| 19 | Inhalte | Implementierung des Drehens des Wurmes | Erik | Für 0.4 |  |  |
| 20 | Inhalte | Implementierung des Effektgrafiken | Erik und Frank | Für 0.4 |  |  |
| 21 | Inhalte | Implementierung der Gegnergrafiken | Erik und Frank | Für 0.4 |  |  |
| 22 | Inhalte | Implementierung der Sounds | Erik und Frank | Für 0.4 |  |  |
| 23 | Inhalte | Implementierung der Benutzeroberfläche | Erik und Frank | Für 0.5 |  |  |
| 24 | Inhalte | Implementierung der Animationen ins Spiel | Erik und Frank | Für 0.5 |  |  |
| 25 | Inhalte | Abschluss des Ersten Kapitels | Erik und Frank | Für 1.0 |  |  |

# Aufgaben des Künstlers in Video & Sound Editing

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Aufgaben** | **Thematik** | **Ersteller** | **Version** | **Erstellung** | **Status** |
| 1 | Video | Buchstabensalat der sich zusammenfügt | Artist | Für 0.3 |  |  |
| 2 | Sound | Spielmusik | Niran | Für 0.4 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 3 | Sound | Aufsammeln | Niran | Für 0.4 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 4 | Sound | Drehen | Niran | Für 0.4 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 5 | Sound | Timer tickt | Niran | Für 0.4 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 6 | Sound | Umblättern der Seite | Niran | Für 0.4 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 7 | Sound | Fertigstellen des Zielwortes | Niran | Für 0.4 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 8 | Video | Animation des Wurmes | Erik | Für 0.4 | 09.01.2025 |  |
| 9 | Video | Miniteaser von Übergang der Kapitel | Niran | Für 0.4 |  |  |
| 10 | Sound | Neustart des Charakters | Niran | Für 0.4 |  |  |
| 11 | Video | Animation Larry frisst sich ins Loch | Niran | Für 0.5 |  |  |
| 12 | Video | Animation Larry frisst sich aus Loch | Niran | Für 0.5 |  |  |
| 13 | Video | Animation Larry frisst einen Buchstaben | Niran | Für 0.5 |  |  |
| 14 | Video | Animation vom Larrys Erscheinen am Start | Niran | Für 0.5 |  |  |
| 15 | Video | Intro des Spieles | Lefti | Für 0.5 | Ab 09.01- | Teilweise |
| 16 | Video | Umblättern der Seite | Tony | Für 0.5 | 08.01.2025 | Erledigt |
| 17 | Video | Abschluss des Ersten Kapitels | Niran | Für 1.0 |  |  |

Level 1: Tutorial

Level 2: Sprungfeder

Level 3: Gegner

Level 4: Sprungfeder und Gegner