Projektbericht – LA Projekt 2

Kleines Spiel in Godot: FeieraBBBend

Von Herrmann, Neiger, Hartmann

[NotMHX/feierabbbend: ein 2D top-down Adventure Game über jemand, der endlich Feierabend bei der BBBaden hat, zumindest denkt er das. (github.com)](https://github.com/NotMHX/feierabbbend/tree/main)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tag** | **Thema** | **Beschreibung** |
| 21.11.2023 | Erledigte/abgeschlossene Arbeitspakete | Heute haben wir den ‚Sprite‘ gefixt. Wir haben beim Bewegen des Studenten den Bug gefixt, dass sich der Hintergrund nicht immer verschiebt und stockt. Diese Figur kann sich nun mit Schritten fortbewegen, auch wenn es zu Beginn nicht funktioniert hat.  Wir haben uns über Quests informiert und diese angefangen zu implementieren:  Momentan haben wir den Dialog- und die Dialoggestaltung. |
|  | Nächste Arbeitspakete | Die nächsten Arbeitspakete sind, dass wir die Quests fertig implementieren, die Level-Designs, das Dialogsystem und die Gegner implementieren. |
|  | Verzögerungen | Beim Bugfixing haben wir das Problem lange nicht gefunden, welche den Bug behebt. |
|  | Änderungen | Wir haben die Animation geändert, damit die Animationen richtig abgespielt werden. |
| 28.11.2023 | Erledigte/abgeschlossene Arbeitspakete | Heute haben wir einerseits einen Gegner eingebaut, welcher den Spieler verfolgen kann, falls er in seiner Nähe ist. Andererseits haben wir angefangen, ein Inventarsystem zu erstellen. Ein Spieler kann momentan die Items für Quests verwenden. |
| Nächste Arbeitspakete | Die Gegner sollen den Spieler Schaden errichten, und der Spieler soll auch sterben können. Das Inventar soll noch korrekt dargestellt werden und optimiert werden. |
| Verzögerungen | Beim Zusammenführen des Branches gab es viele verwirrende Konflikte. Wir konnten sie nur sehr langsam beheben, da wir uns noch nicht sehr gut mit den verschiedenen Godot-Files auskannten. |
| Änderungen | Es gibt nun Gegner im Spielfeld, welche dich verfolgen können. Zudem kann ein Inventar aufgerufen werden (aber noch ohne Items). |