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). |
| 05.12.2023 | Erledigte/abgeschlossene Arbeitspakete | Heute haben wir unsere Enemies fertiggestellt und dazu auch beim Spieler eine Healthbar hinzugefügt, welche durch einen Enemy dezimiert werden kann. Wenn die Healthbar leer ist, wird der Spieler respawned. Auch besitzt der Spieler jetzt ein Inventar, in welchem er sehen kann, welche Items er aktuell besitzt und wie viele von diesen er hat. Die Gegenstände werden nach dem Aufnehmen im Inventar angezeigt und verschwinden dann in der Spielwelt. |
| Nächste Arbeitspakete | Die nächsten Arbeitspakete, welche wir in Angriff nehmen, sind ein vollständiges Questsystems, bei welchem man auch nachdem annehmen dieser, diese aufrufen kann. Auch soll sich mit dem Leveldesign auseinandergesetzt werden und ein fertiges Level erstellt werden. |
| Verzögerungen | Gegen Schluss wollten wir unsere fertigen Branches mergen, was ein paar Konflikte verursachte, welche wir nächstes Mal fixen müssen, was beim nächsten Mal zu Verzögerungen führen kann. |
| Änderungen | Enemies verfolgen jetzt einen und können einem Schaden zufügen, welcher in einer Healthbar vermerkt wird. Auch können jetzt Items in einem Inventar aufbewahrt und aufgesammelt werden, wodurch verschiedene Dialoge getriggert werden. |