Back to the daughter.

2D

Ziele:

KI in GODOT

* Shader

Bewegung

2D in Godot

UI lernen zu verstehen

Szene/Welt aufbauen

Assets in GODOT verwenden lernen

Script erstellen

Vorhandene Methoden verwenden können / Recherchieren

Selbst Methoden erstellen

Maus n Tastatur

Rätsel Spiel – Spieler muss mit der Maus und Tastatur zusammenarbeiten

Levels mit Menü

Simple Story:

* Wissenschaftler muss Materialien sammeln, um ein Portal-Gun zu bauen, mit der er durch Zeiten reisen kann, um seine Tochter zu retten, die in der Vergangenheit durch einen verrückten Wissenschaftler (er war es selbst, um die Zeit so zu gestalten wie es für den Hauptcharakter wurde, ansonsten ist die Welt doomed; das heißt er opfert seine Tochter, um sich selbst zu einem Wissenschaftler zu machen, der die Welt rettet) ermordet wurde. Das heißt, der Protagonist reist durch verschiedene Welten und Dimensionen um Informationen und Materialien zu sammeln für eine T-Portal-Gun.

Assets:

Passende Assets

Graphics + (Sounds)