

**Studienjahr:** SS 2018

**Semester:** 2

## Projektteam

### Projektleiter der Studierenden

Stefan Twerdy, stefantwerdy98@gmx.at

### Projektteilnehmer (Studierende)

Stefan Twerdy, stefantwerdy98@gmx.at

Leon Palluch, privat@computerzentrum.org

Kajetan Hammerle, kajetan.johannes.hammerle@gmail.com

## Gewähltes FH-Projekt (Angabe verpflichtend)

### Titel des gewählten FH-Projektes

Alexa trifft LEGO

## Eigene Projektidee (Angabe optional)

### Titel des eigenen Projektes

Super Snuvi 2.0

### Auftraggeber / Ansprechpartner (sofern Angabe möglich)

Eigenes Projekt

### Vision des Projektes

Erweiterung des Jump 'n' Run des vorigen Semesters mit komplexeren Inhalten.

### Beschreibung des Projektes

Auf der Basis des letzten Semesters wird das Spiel mit reichlich Inhalt erweitert. Insbesondere sollen Gegner mit KIs implementiert werden. Ein etwas komplexerer Bossgegner ist auch geplant. Außerdem werden viele weitere neue Grafiken und Animationen (unter anderem für die Gegner) nötig sein.

Der Level Editor wird anhand von Usability Feedback überarbeitet. Es sollen neue Funktionen wie ein Zeichen-Tool, Füllwerkzeug, Pipette und automatische Ränderzuweisung hinzugefügt werden. Ein Config File soll alle existierenden Blöcke des Editors beinhalten, sodass er ohne Änderung des Quellcodes erweitert werden kann.

Die Game Engine soll weiterentwickelt werden, um eine bessere Basis für die neuen Inhalte zu bieten.

Das System ist fähig Sounds im Spiel abzuspielen, läuft aber nicht ohne Verzögerung. Ziel ist es, dieses Problem mit einer neuen Soundlibrary zu lösen.

Das bisher verwendete Levelformat wird erweitert um mehr Ebenen zu speichern (benötigt für komplexeres Level Design).

## **Projektumfeld**

Java (Rendering mit JavaFX und Swing), FLStudio, Adobe Photoshop