

<u>Arbeitspaket</u>	<u>Untergeordnete Aufgabe</u>	<u>Bearbeitet von</u>	<u>Beginn</u>	<u>Ende (geplant)</u>	<u>Ende (tatsächlich)</u>	<u>Anmerkungen</u>
Modelle	Modell-Prototypen	Sebastian Rohde	17.05.2013	24.05.2013	11.06.2013	Erste Modelle für Prototypen des Spiels
	Finale Modelle	Sebastian Rohde	12.08.2013	29.08.2013	29.08.2013	Erstellen von Modellen
Texturen	Modell-Texturen	Sebastian Rohde	17.05.2013	29.08.2013	12.09.2013	Erstellen von Texturen für die Modelle
UI-Design	UI-Grafiken	Anne-Lena Simon	12.08.2013	29.08.2013	29.08.2013	Erstellen von Grafiken für das UI
Animationen	Modell-Animationen	Sebastian Rohde	13.08.2013	29.08.2013	noch offen	Erstellen und Einbinden von Modell-Animationen
	Ladeanimation	Anne-Lena Simon	26.08.2013	29.08.2013	27.08.2013	Umsetzen von 2D-Animation für den Ladebildschirm
Protagonisten	Playable	Björn Golla	17.05.2013	07.06.2013	10.06.2013	Basisklasse für spielbare Charaktere umsetzen
	CandyGuy	Björn Golla	17.05.2013	31.05.2013	09.06.2013	Hauptcharakter umsetzen
	CandyHelper	Björn Golla	17.05.2013	07.06.2013	10.06.2013	Zweiten Charakter umsetzen
Physik	Fallen	Björn Golla	17.05.2013	31.05.2013	09.06.2013	Erdanziehung simulieren
	Bounding Boxes	Svenja Handreck	17.05.2013	26.05.2013	26.05.2013	Bounding Boxes für die Kollisionserkennung berechnen
	Kollision	Björn Golla	17.05.2013	31.05.2013	31.05.2013	Kollisionserkennung umsetzen
	Kollision verbessern	Björn Golla	31.05.2013	07.07.2013	23.07.2013	Kollisionserkennung verbessern, Probleme beheben
	Rutschen	Svenja Handreck, Björn Golla	17.05.2013	15.06.2013	15.06.2013	Objekte auf rutschigen Oberflächen rutschen lassen
InputManager	Eingabe Maus/Tastatur	Björn Golla	17.05.2013	31.05.2013	31.05.2013	Maus und Tastatur zur Eingabe nutzen
	Eingabe Gamepad	Björn Golla	14.06.2013	16.06.2013	15.06.2013	Gamepad zur Eingabe nutzen
	Balanceboard anbinden	Björn Golla	12.07.2013	01.08.2013	noch offen	Balanceboard in das Spiel einbinden
	Eingabe Balanceboard	Björn Golla	12.07.2013	01.08.2013	noch offen	Balanceboard zur Steuerung nutzen
	Modifikation Verfolgung	Sebastian Rohde	16.06.2013	08.07.2013	19.06.2013	Steuerung für die Verfolgungsjagd anpassen
Belohnungssystem	Schokolinsen	Anne-Lena Simon	17.05.2013	14.06.2013	07.06.2013	Schokolinsen implementieren
	Belohnungsverwaltung	Anne-Lena Simon	17.05.2013	14.06.2013	07.06.2013	Zählmechanismus inkl. Anzeige, Vorbereitung für Speichern
NPCs	Händler	Svenja Handreck	12.08.2013	29.08.2013	31.08.2013	Händler mit Reise, Dialog, Einkaufen umsetzen
	Bonbonfeen	Svenja Handreck	12.08.2013	29.08.2013	25.08.2013	Bonbonfeen umsetzen - Dialog und CandyHelper holen
Kamera	3rd Person	Björn Golla	17.05.2013	30.05.2013	30.05.2013	Standardperspektive umsetzen
	Aufsicht	Björn Golla	17.05.2013	30.05.2013	30.05.2013	Kartenansicht umsetzen
Weltstruktur	SceneManager V.1	Alle	17.05.2013	28.05.2013	28.05.2013	Hauptklasse des Spiels umsetzen
	SceneManager erweitern	Alle	29.05.2013	28.08.2013	20.08.2013	Hauptklasse des Spiels erweitern/anpassen
	Areas	Anne-Lena Simon	17.05.2013	28.05.2013	25.05.2013	Areas umsetzen
	Level	Anne-Lena Simon	17.05.2013	28.05.2013	28.05.2013	Level umsetzen
Speichersystem	Speichern	Svenja Handreck	17.05.2013	14.06.2013	14.06.2013	Prototypische Speicherfunktion umsetzen
	Laden	Svenja Handreck	17.05.2013	14.06.2013	14.06.2013	Prototypische Ladefunktion umsetzen
	vollständige Einbindung	Svenja Handreck	12.08.2013	29.08.2013	13.09.2013	Laden und Speichern vollständig einbauen
Spielobjekte	GameObject	Svenja Handreck	17.05.2013	30.05.2013	30.05.2013	Basisklasse für alle Spielobjekte implementieren
	DynamicObject	Svenja Handreck	17.05.2013	30.05.2013	20.05.2013	Basisklasse für dynamische Objekte implementieren
	Plattformen	Svenja Handreck	17.05.2013	27.05.2013	27.05.2013	normale, rutschige und teleportierende Plattformen
	bewegliche Plattformen	Björn Golla	14.06.2013	13.06.2013	16.06.2013	bewegliche Plattformen umsetzen
	zerbrechende Plattformen	Svenja Handreck	12.07.2013	19.07.2013	16.07.2013	zerbrechende Plattformen umsetzen
	Hindernisse	Svenja Handreck	17.05.2013	27.05.2013	27.05.2013	feste und verschiebbare Hindernisse umsetzen
	zerbrechende Hindernisse	Svenja Handreck	17.05.2013	16.06.2013	15.06.2013	zerbrechende Hindernisse umsetzen
	Schalter	Svenja Hanreck	14.06.2013	16.06.2013	18.06.2013	permanente und temporäre Schalter umsetzen
	Zeitschalter	Svenja Handreck	14.06.2013	19.07.2013	10.07.2013	Zeitschalter umsetzen
	Schaltergruppen	Anne-Lena Simon	14.06.2013	20.06.2013	18.06.2013	Schalter in Schaltergruppen einbinden + Funktion geben
	HUD	Svenja Handreck	14.06.2013	12.07.2013	06.06.2013	HUD einbauen
UI-Integration	ScreenManager	Svenja Handreck	14.06.2013	12.07.2013	12.07.2013	ScreenManager implementieren
	Dialoge und Menüs	Svenja Handreck	14.06.2013	12.07.2013	20.07.2013	Dialogsystem und verschiedene Menüs einbauen
	Optionsmenü	Svenja Handreck	21.07.2013	31.08.2013	12.09.2013	Optionsmenü vervollständigen

Grafische Effekte	Toon-Shader	Sebastian Rohde	16.06.2013	08.07.2013	05.07.2013	Toon-Shading umsetzen (Outline+Quantisierung)
	Toon-Shader Erweiterung	Anne-Lena Simon	12.08.2013	31.08.2013	16.08.2013	Toon-Shading um spekulares Licht erweitern+verbessern
	Nebel-Effekt	Anne-Lena Simon	12.08.2013	31.08.2013	26.08.2013	Distanz-Nebel einbauen
	Shadowmapping	Anne-Lena Simon	12.08.2013	31.08.2013	30.08.2013	Schlagschatten einbauen
	Skybox	Anne-Lena Simon	12.08.2013	31.08.2013	26.08.2013	Skybox einbauen
	Billboards	Anne-Lena Simon	12.08.2013	31.08.2013	31.08.2013	Billboards einbauen
Testlevel	Schieberätsel Prototyp	Svenja Handreck	14.06.2013	08.07.2013	16.06.2013	Testlevel entwerfen+einbauen
	Ebenenrätsel Prototyp	Anne-Lena Simon	14.06.2013	08.07.2013	16.06.2013	Testlevel entwerfen+einbauen
	Rutschrätsel Prototyp	Svenja Handreck	14.06.2013	08.07.2013	05.08.2013	Testlevel entwerfen+einbauen
	Verfolgungsjagd Prototyp	Sebastian Rohde	14.06.2013	08.07.2013	16.06.2013	Testlevel entwerfen+einbauen
	Bosskampf Prototyp	Björn Golla	14.06.2013	08.07.2013	-	verworfen, es wurde direkt an finalem Level gearbeitet
Spielwelt	Tutorialbereich	Anne-Lena Simon	12.07.2013	29.08.2013	31.08.2013	Einführungsbereich entwerfen+einbinden
	Schieberätsel	Svenja Handreck	12.07.2013	29.08.2013	31.08.2013	Level entwerfen+einbauen
	Rutschrätsel	Svenja Handreck	12.07.2013	29.08.2013	06.09.2013	Level entwerfen+einbauen
	Ebenenrätsel	Anne-Lena Simon	12.07.2013	29.08.2013	29.08.2013	Level entwerfen+einbauen
	Verfolgungsjagd	Sebastian Rohde	12.07.2013	29.08.2013	01.09.2013	Level entwerfen+einbauen
	Bosslevel	Björn Golla	12.07.2013	29.08.2013	01.09.2013	Level entwerfen+einbauen
Audio	Hintergrundmusik	Sebastian Rohde	14.06.2013	08.07.2013	05.07.2013	Hintergrundmusik auswählen+einbauen
	Soundeffekte	Sebastian Rohde	14.06.2013	08.07.2013	10.09.2013	Soundeffekte auswählen+einbauen
Aktions-System	Aktions-System Mechanik	Anne-Lena Simon	12.08.2013	15.08.2013	19.08.2013	Aktions-System umsetzen
	Aktions-System Charaktere	Anne-Lena Simon	12.08.2013	01.09.2013	01.09.2013	Boss, Tutor und Helper-Darsteller umsetzen
Distanzmessung	Distanzmessung Grafiken	Anne-Lena Simon	12.08.2013	01.09.2013	01.09.2013	Grafiken für die Distanzanzeige erstellen
	Distanzmessung Umsetzung	Anne-Lena Simon	12.08.2013	01.09.2013	01.09.2013	Distanzmessung einbauen
Editor	Szeneditor - Editor	Anne-Lena Simon	14.06.2013	01.07.2013	03.07.2013	Editor für Spielwelt schreiben
	Spiel - Parser	Anne-Lena Simon	14.06.2013	01.07.2013	03.07.2013	Im Spiel Parser für Editor-Datei schreiben
	Tiled konfigurieren	Anne-Lena Simon	12.07.2013	13.07.2013	13.07.2013	Editor so vorbereiten, dass er bequem zu nutzen ist
	Szeneditor - TMX-Parser	Anne-Lena Simon	12.07.2013	13.07.2013	14.07.2013	TMX-Unterstützung zum Editor hinzufügen
Optimierung	Editorformat überarbeiten	Anne-Lena Simon	20.08.2013	01.09.2013	29.08.2013	XML in besser lesbare, weniger fehleranfällige Form bringen
	AssetManager	Anne-Lena Simon	01.09.2013	14.09.2013	08.09.2013	Assets zentral laden
	Update verbessern	Björn Golla	12.08.2013	01.09.2013	01.09.2013	bessere Performanz bei Update-Methode erreichen
Bugs+Optionales	Absturz beim Einkaufen	Svenja Handreck	09.09.2013	22.09.2013	14.09.2013	Exception beim Einkaufen verhindern
	Fehler beim Action-Reset	Anne-Lena Simon	09.09.2013	22.09.2013	10.09.2013	Aktions-Reset funktioniert nicht immer korrekt
	Dialog Leertaste	Svenja Handreck	09.09.2013	22.09.2013	12.09.2013	Leertaste soll Dialog nur nach Wartezeit fortsetzen
	Balanceboard Version	Björn Golla	-	-	offen	Spielversion speziell für das MediBalance Pro (wenn gewünscht)
	Kollision verbessern 2	Björn Golla	09.09.2013	-	offen	Objekte hängen teilweise an Kanten fest
	Extra-Feedback zu Schaltern	noch nicht zugewiesen	09.09.2013	-	offen	Schalter könnten anzeige, wo etwas passiert ist
	Shader: Outline	noch nicht zugewiesen	09.09.2013	-	offen	Aliasing und Artefakte verringern (evtl. andere Methode nutzen)
	Shop besser erklären	noch nicht zugewiesen	09.09.2013	-	offen	Funktionsweise des Shops besser verständlich machen
	Kartensteuerung verbessern	noch nicht zugewiesen	09.09.2013	-	offen	Kartensteuerung ist unangenehm und sollte verbessert werden
Tests	Tests durch das Team	Alle	immer	-	-	Eigene Testspiele
	Feedback sammeln	Alle	immer	-	-	Testspieler finden, beim Spielen beobachten und befragen