

Fact Sheet

Julian Hopp & Daniel Lause

1. Juni 2015

1 Aufgabenunterteilung:

1.1 Julian:

- Maps
- Intro
- Wellcome Screen
- HUD
- Fix Positions
- Blank spaces (im prototype)
- Abgabe und zusammen fÜgung des Projekts

1.2 Daniel:

- Random Gold
- Random Key
- Random Enemys
- Random Tree
- Color
- Klassen

1.3 Aufgaben die beide gemacht haben:

- Bug Fixing
- Name Convention
- Walls (Tree's etc..)
- Bugs implementieren
- Icons
- Move/Input controll
- Bug Fixing
- Ki
- Portale mit/ohne key

2 Erklärung der steuerung:

W = Up
S = Down
A = Left
D = Right
O = Cheat input
H = Help
B = Shop

3 Projektzeit:

Start des Projekts: 04.05.2015
Finales Produkt. Termin: Montag, 1.6.2015
Präsentation: 1 bis 2 Wochen später