



Meilenstein	Datum	Beschreibung
Kampfsystem Prototyp	13.04.17	<ul style="list-style-type: none"> - Charakterbewegung implementiert - Schlagen implementiert - 4 Spieler können je einen Charakter steuern - Schlag führt zu Stun
Spielkonzept Prototyp	02.05.17	<ul style="list-style-type: none"> - Spielfeld vorhanden - Win/Lose Condition implementiert - Medaillen spawnen und können aufgesammelt werden
Funktionierende Arena	16.05.17	<ul style="list-style-type: none"> - Abstürzende Arenateile - Respawn der Spieler implementiert - Druckplatten/Kamera-Mechanik eingefügt
Spielbare Rohfassung	05.06.17	<ul style="list-style-type: none"> - Assets sind eingefügt - Menüs sind vorhanden
BUGFIXING	Ab 05.07.17	<ul style="list-style-type: none"> - Grafische wie programmatische Bugs werden gefixt
Erweiterung	Ab 19.06.17	<ul style="list-style-type: none"> - Nach Ausmerzen der Bugs wird geplant, inwieweit noch erweitert werden kann

Kontrollpunkte:

Zusätzlich zu den Meilensteinen trifft sich das Team mindestens einmal pro Woche, um den aktuellen Stand auszutauschen. Der genaue Wochentag wird abhängig vom Stundenplan festgelegt.

Teilaufgaben:

Prinzipiell wird von einem Programmierer, einem Grafiker und einem Allrounder ausgegangen. Die genaue Aufschlüsselung der Teilaufgaben ist im Projektplan zu finden (Türkis für Grafiker, grün für Allrounder und graublau für Programmierer).

Verantwortlichkeiten:

Der Grafiker ist für alle grafischen Aspekte des Spiels verantwortlich (3D-Modelle, Animation, Texturen), der Programmierer für die Programmierung und der Allrounder für Sound, Gamedesign und UI.

Umsetzung des grafischen Stils:

Da Immerlympia vieler 3D-Assets bedarf, wurde ein Lowpoly Stil gewählt. Die Erstellung der Modelle wird außerdem durch die Beschränkung auf minimal abgeänderte geometrische Grundformen beschleunigt. Damit nun bei der Texturierung möglichst nicht allzu viel Zeit wieder verloren geht, werden die UVs der Modelle auf einen Farbgradienten gemappt. Es müssen so keine zeitintensiven Texturen erstellt werden, sondern es können die in der Konzeptionsphase erstellten Farbschemas direkt zum Texturieren verwendet werden.

Tutorial von *Minions Art* auf Patreon: <http://bit.ly/2mh0ySG>