Game	Design	2
Janno	Doolgii	_

23.02.2017

MI15w3-B

http://

Projekt Manager

**Projektbeginn/ende** 27.03.2017 - 05.08.2017

Fortschritt0%Vorgänge48Ressourcen3

GD2 Projekt

Game Design 2

2

# Vorgänge

Vorgang	Anfang	Ende
Concept Art + Farbpalette Helden	27.03.17	31.03.17
3D Model 1. Held	03.04.17	07.04.17
Heldtextur + 3 Dummy-Farbvarianten	10.04.17	12.04.17
3D Model 1. Biom3	13.04.17	18.04.17
Textur 1. Biom	19.04.17	20.04.17
3D Model 2. Biom	21.04.17	26.04.17
Textur 2. Biom	27.04.17	28.04.17
3D Model 3. Biom	01.05.17	04.05.17
Textur 3. Biom	05.05.17	05.05.17
3D Model 4. Biom	08.05.17	11.05.17
Textur 4. Biom	12.05.17	12.05.17
3D Model 5. Biom	15.05.17	18.05.17
Textur 5. Biom	19.05.17	22.05.17
Animation Spawn/Biomeffekte	23.05.17	25.05.17
Animation Bröckeln von Arenateilen	26.05.17	30.05.17
Concept Art + Farbpalette Umgebung	27.03.17	31.03.17
Concept Art + Farbpalette Spielelemente/Spawnplattform	03.04.17	04.04.17
3D Model Spielelemente/Spawnplattform	05.04.17	07.04.17
Textur Spielelemente/Spawnplattform	10.04.17	12.04.17
Animation Held	13.04.17	20.04.17
Design Heldenauswahlbildschirm	21.04.17	24.04.17
Punkteanzeige (UI)	25.04.17	26.04.17
Ergebnisbildschirm (UI)	27.04.17	28.04.17
Titelmelodie, Ingame Musik	01.05.17	05.05.17
Soundeffekte	08.05.17	10.05.17
Voice Lines	11.05.17	12.05.17
Hauptmenü und Controls	15.05.17	22.05.17
Animation Siegespose	23.05.17	30.05.17
Grundlagen Charakter (Bewegung)	27.03.17	03.04.17

Game Design 2

3

## Vorgänge

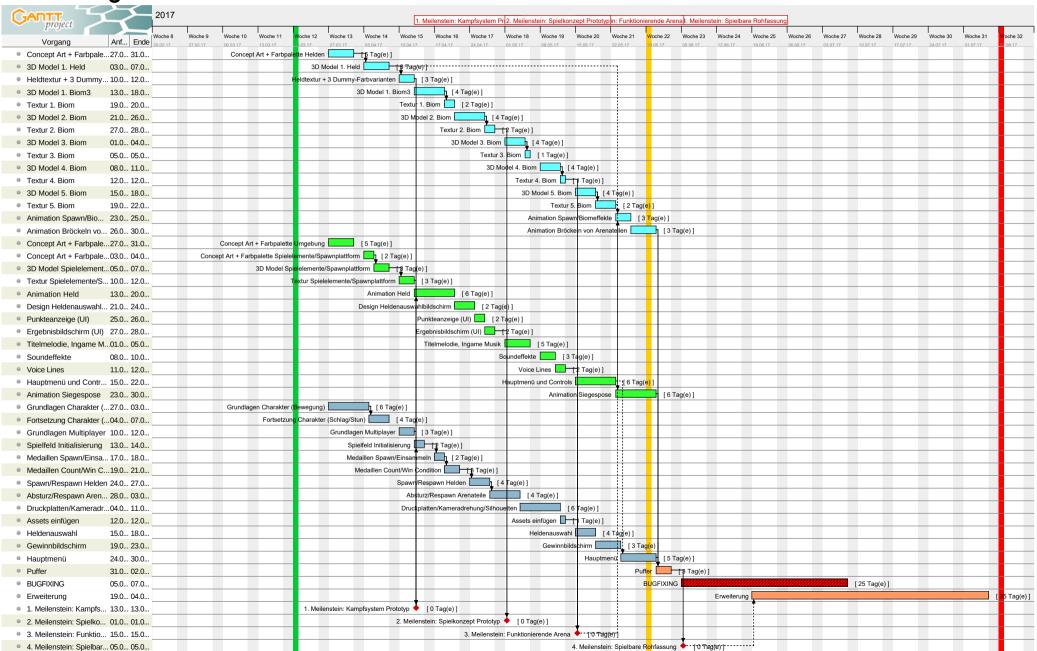
Vorgang	Anfang	Ende
Fortsetzung Charakter (Schlag/Stun)	04.04.17	07.04.17
Grundlagen Multiplayer	10.04.17	12.04.17
Spielfeld Initialisierung	13.04.17	14.04.17
Medaillen Spawn/Einsammeln	17.04.17	18.04.17
Medaillen Count/Win Condition	19.04.17	21.04.17
Spawn/Respawn Helden	24.04.17	27.04.17
Absturz/Respawn Arenateile	28.04.17	03.05.17
Druckplatten/Kameradrehung/Silhouetten	04.05.17	11.05.17
Assets einfügen	12.05.17	12.05.17
Heldenauswahl	15.05.17	18.05.17
Gewinnbildschirm	19.05.17	23.05.17
Hauptmenü	24.05.17	30.05.17
Puffer	31.05.17	02.06.17
BUGFIXING	05.06.17	07.07.17
Erweiterung	19.06.17	04.08.17
1. Meilenstein: Kampfsystem Prototyp	13.04.17	13.04.17
2. Meilenstein: Spielkonzept Prototyp	01.05.17	01.05.17
3. Meilenstein: Funktionierende Arena	15.05.17	15.05.17
4. Meilenstein: Spielbare Rohfassung	05.06.17	05.06.17

### Ressourcen

Ressource	Rolle
Programmierer	PROG
Artist 01	ART
Doppelteam	Nicht definiert

.02.201

#### **Gantt-Diagramm**



5

Game Design 2

### Ressourcendiagramm

GADTT project	7	2017	2017  1. Meilenstein: Kampfsystem Prl 2. Meilenstein: Spielkonzept Prototyp n: Funktionierende Aren 4. Meilenstein: Spielbare Rohfassung																							
Ressource	Rolle	Woche 8	Woche 9	Woche 10	Woche 11	Woche 12	Woche 13	Woche 14	Woche 15	Woche 16	Woche 17	Woche 18	Woche 19	Woche 20	Woche 21	Woche 22	Woche 23	Woche 24	Woche 25	Woche 26	Woche 27	Woche 28	Woche 29	Woche 30		Woche 32
Programmierer	PROG	20.02.17	27.02.17	06.03.17	13.03.17	20.03.17	27.03.17	03.04.17	10.04.17	17.04.17	24.04.17	01.05.17	08.05.17	15.05.17	22.05.17	29.05.17	05.06.17	12.06.17	19.06.17	26.06.17	03.07.17	10.07.17	17.07.17	24.07.17	31.07.17	07.08.17
Artist 01	ART																									
■ Doppelteam	Nicht definiert																									

6