Portfolio:  
<https://portfolio.multimediatechnology.at/projects/2018-isolation-arena>

Git:  
<https://gitlab.mediacube.at/fhs39560/gd1-ws17-Last_Minute_Studios>

Soll-Ist Analyse

Soll

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Tag | * Kollisionen sollen funktionieren. (Projektile mit Monster/Player) * Animationen sollen (zumindest rudimentär) funktional sein. * Erster Hero muss funktional sein und auf beiden Seiten funktionieren. * Level 1 Design erstellen und reinladen. * Steuerung testen lassen (mehrere Schemas müssen bereitstehen). * Playerstatistiken separat speichern (HP, Attackspeed, usw.) |
| 2. Tag | * Steuerung auf Basis von Feedback anpassen und verfeinern. * Monster reinladen und implementieren. * Monster sowie Spieler mit Healthbar ausstatten. |
| 3. Tag | * Fertigstellung der GUI |
| 4. Tag | * Implementierung der Ultimate * Zusätzliche Monster implementieren. * Zusätzliche Heros implementieren. * Map anpassen auf Basis von Feedback. * + evtl. Items * + evtl. Spielermodus(2v2) |
| 5. Tag | * Feedback Verarbeitung * Sound und Musik * Optionale Features |

Ist

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Tag | * Kollision funktionieren (Arrow mit Monster/Player). * Animationen funktionieren rudimentär. * Erster Hero rudimentär implementiert. * Pfeile werden erstellt, gespawned und mit Collider ausgestattet. * Level 1 Design fertiggestellt. * Playerstatistiken werden gespeichert (HP, Attackspeed, usw.). |
| 2. Tag | * Hero Struktur aufgebaut. StateMachine für Hero fertiggestellt, HeroLoader fertiggestellt. -> Ziel: Vereinfachtes Hinzufügen von neuen Charakteren. * An Animationen weiterarbeiten. * GUI Menü fertig implementiert. |
| 3. Tag | * Steuerung auf Basis von Feedback anpassen. * GUI Game fertiggestellt. * Animationen für Hero endlich fertigstellen. (und dass diese korrekt sind) * Healthbar hinzugefügt. * Witch (2. Hero) hinzugefügt. |
| 4. Tag | * Ultimates hinzugefügt. * Core Mechanic hinzugefügt. * Monster fertig implementiert. Statemachine + Loader + Animationen |
| 5. Tag | * Bugfixing * Balancing |

**Was hat Probleme bereitet:**

**Animationen:** Zu viel Zeit in Anspruch genommen. Dass sich die Animation richtig verhält hinsichtlich der Richtung und dass nach abspielen des letzten Frames richtig gewechselt wird. Gekoppelt mit einer State Machine hat es dann gut funktioniert.

**GUI:** War zügig fertiggestellt. Jedoch unterstützt das verwendete Library keine Controlleranbindung was Probleme bereitete.

PLAYTESTING

**Generell:**

Beim Playtesting konnten wir feststellen, dass kleine Features wie ein Score, visuelles Feedback oder Ähnliches extrem wichtig sind und maßgeblich zum Spielgefühl beitragen. Deswegen haben wir während des MMP-Playtestings Features hinzugefügt und Werte adjustiert, wodurch wir positivere Rückmeldungen bekommen haben.

**Feedback Playtesting 02.02.2018**

**Maps:**

* Tilemap fixen, nicht hinter Steinen vor Projektilen verstecken können.
* Über Steine schießen unklar: Boxen zum Blocken von Projektilen.
* Andere Spielfeldanordnungen (wobei immer 2 Felder)
* 2vs2 Spielermodus (Feld definiert Team. In welchem Feld du bist -> für welches Team du spielst.)
* Mehrere Spieler im Feld (gegenseitige Beeinflussung)

**Feeling:**

* Visuelles Feedback bei hits. (Player und Gegner)
* Rumble
* Sounds
* Spielrunden Dauer Balancing -> zeitlichen Anhaltspunkt (Frage: Wie lange sollen Runden dauern?)

**Visuelles:**

* Attack animation anpassen.
* GUI -> Auswahl braucht visuelles Feedback (ausgegrauter Button).
* Invis Time -> visuelles Feedback (blinken).
* Wer hat gewonnen? Score Erhöhung im „End-Screen“ darstellen.
* Indikator -> Schussrichtung beschreiben.
* Visuelles Feedback bei Mage Circle -> Partikel.

**Balancing:**

* Mage Slow Zeit verringern.
* Boar View Range anpassen.
* Gegner HP anpassen.
* Gegner sollen nicht beim Player spawnen! (gefühlte 10mal)
* Invis Time erhöhen.
* Schussgenauigkeit anpassen (vielleicht Schuss „chargen“ und in Richtung des Indikators schießen).
* Dash einbauen.
* BatCollider entfernen || Bat stunnen -> kontinuierliche Kollisionen vermeiden.

**Menu:**

* Erklärung zu der Steuerung.

ANPASSUNG

* Anordnung der Tilemap angepasst, sodass ein Verstecken hinter Steinen nicht mehr möglich ist.
* Visuelles Feedback bei hits -> Player und Enemy werden beim Erleiden von Schaden rot dargestellt.
* Sounds implementiert.
* Attack-Animation verschnellert.
* Ausgegraute Buttons bei Auswahl.
* Invincible-Time wurde erhöht.
* Im End-Screen wird nun dargestellt welcher Spieler am Ende Punkte bekommt.
* Balancing: Boar View Range angepasst, Bat gestunned wenn Kollision mit Spieler passiert. + Values getweaked.