

G O G L O W

Spielidee

- Third-Person
- Batterie als Spielerleben / Spieldauer
- Dunkler Raum (Abstraktion PC-Gehäuse)
- Licht und Aufhellen von Elementen
- Energiequellen einsammeln um Batterie aufzuladen
- Kleine Karte zeigt aufgedeckte Bereiche

Spielidee

- Viren irren umher, aufgeleuchtete Elemente dunkeln wieder ab
- Wenn alle Viren tot sind =>
 - Hauptschalter für Level-Abschluss wird frei

Einteilung

- Projekt-Management
- Programmierung
 - Frank
 - Jasmin
- 3D-Modellierung / 3D-Animation
 - Dennis
- Design
 - Sebastian

Ressourcen

- Projekt-Management 216h
 - Teammeeting á 2h / Woche = 96h
 - Präsentationstermin á 1h alle 2 Wochen = 24h
 - JIRA/Dokumentation á 2h / Woche = 96h
- Programmierung = 300h
- 3D-Modellierung/Animation = 220h
- Design = 120h
- Play-Tests 160h

=> ca. 1016h

Produkt-Backlog

<input checked="" type="checkbox"/>	Projektmanagement
<input checked="" type="checkbox"/>	Animation Spieler
<input checked="" type="checkbox"/>	Gegner Animation
<input checked="" type="checkbox"/>	Leveldesign
<input checked="" type="checkbox"/>	GUI einbauen
<input checked="" type="checkbox"/>	Startscreen einbauen
<input checked="" type="checkbox"/>	Sounds Planung
<input checked="" type="checkbox"/>	Wegfindung Gegner
<input checked="" type="checkbox"/>	Energiekapseln einsammeln können
<input checked="" type="checkbox"/>	Spieler schießen lassen
<input checked="" type="checkbox"/>	Energieanzeige programmieren
<input checked="" type="checkbox"/>	Karte anzeigen lassen
<input checked="" type="checkbox"/>	Startbildschirm erstellen
<input checked="" type="checkbox"/>	Endbildschirm erstellen
<input checked="" type="checkbox"/>	Tutorial erstellen
<input checked="" type="checkbox"/>	Highscore erstellen
<input type="checkbox"/>	Pressekit

1. Sprint-Backlog

<input checked="" type="checkbox"/>	Namensfindung
<input checked="" type="checkbox"/>	Erstes UI-Layout für das Spiel
<input checked="" type="checkbox"/>	Erstellen einer Präsentation
<input checked="" type="checkbox"/>	Erstellen einer Szene
<input checked="" type="checkbox"/>	Licht des Spielers im Raum erleuchten lassen
<input checked="" type="checkbox"/>	Ideenfindung
<input checked="" type="checkbox"/>	Git Projekt anlegen
<input checked="" type="checkbox"/>	Prototyp des Hauptcharakters
<input checked="" type="checkbox"/>	2D Model des Hauptcharakters
<input checked="" type="checkbox"/>	Prototyp Virus_One

Nächster Sprint

<input checked="" type="checkbox"/>	Lichtkonzept
<input type="checkbox"/>	Lichtkonzept erstellen
<input checked="" type="checkbox"/>	Gegner einbauen
<input checked="" type="checkbox"/>	Spielersteuerung
<input checked="" type="checkbox"/>	Reiz-Reaktionsschema anlegen
<input checked="" type="checkbox"/>	Präsentation für Sprint 1.2
<input checked="" type="checkbox"/>	Briefing
<input checked="" type="checkbox"/>	Prototyp Tests

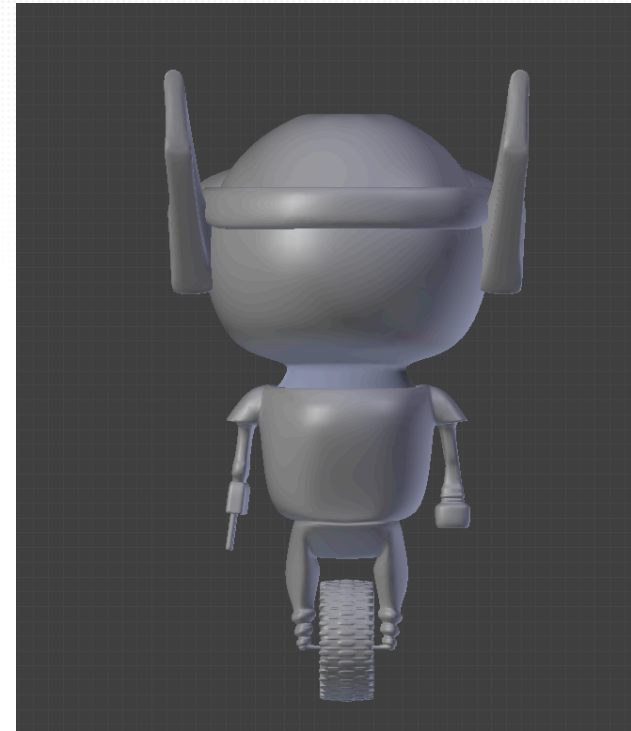
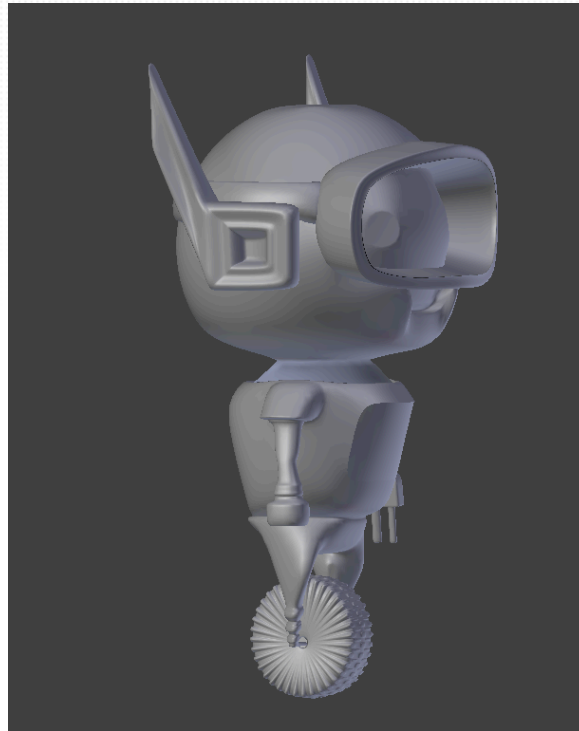
6 Arbeits-Sprints

- 1.1 Prototyp
- 1.2 Charakter
- 1.3 KI
- 1.4 Level-Design
- 1.5 GUI
- 1.6 Projektabschluss

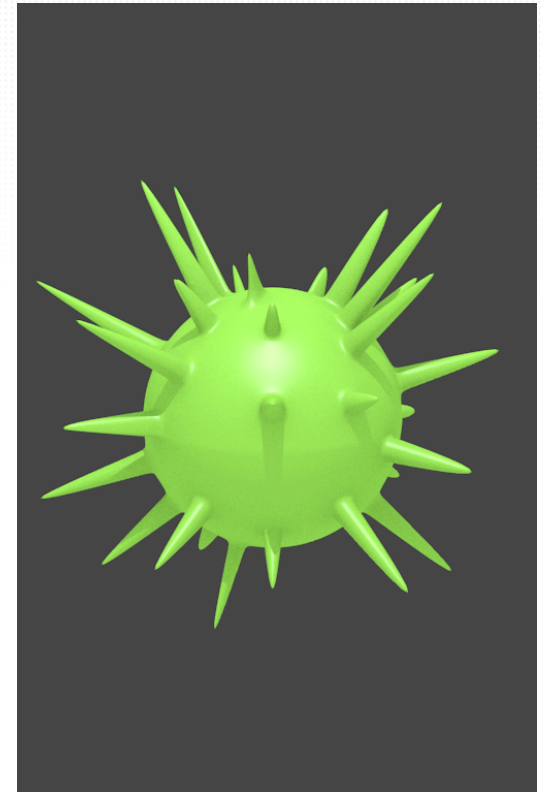
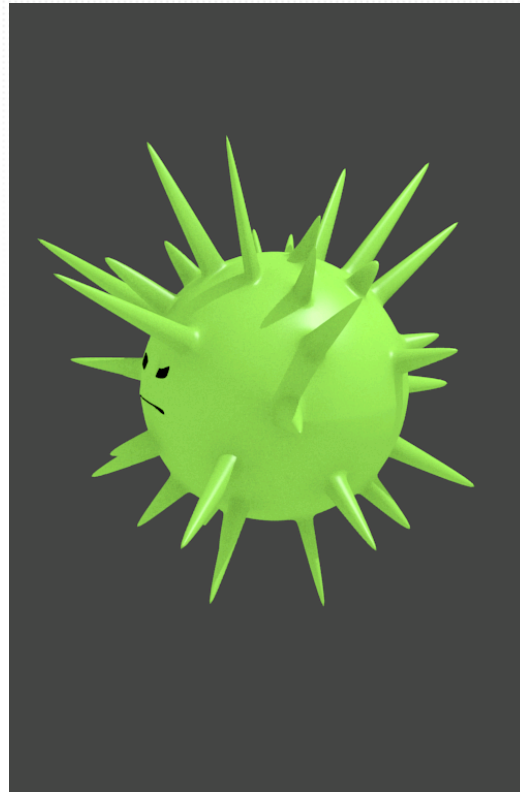
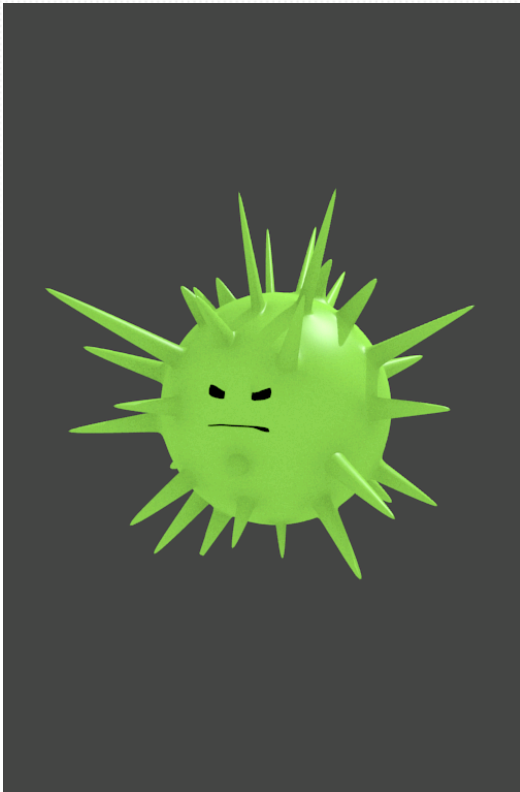
PM-Tools

- GitHub
 - Versionsmanagement
- JIRA (atlassian)
 - Aufgabenaufteilung
 - Tickets, Bugs, etc.
 - Zeit-Protokollierung
 - Zeit-Schätzung
 - Ausgabe von Graphen

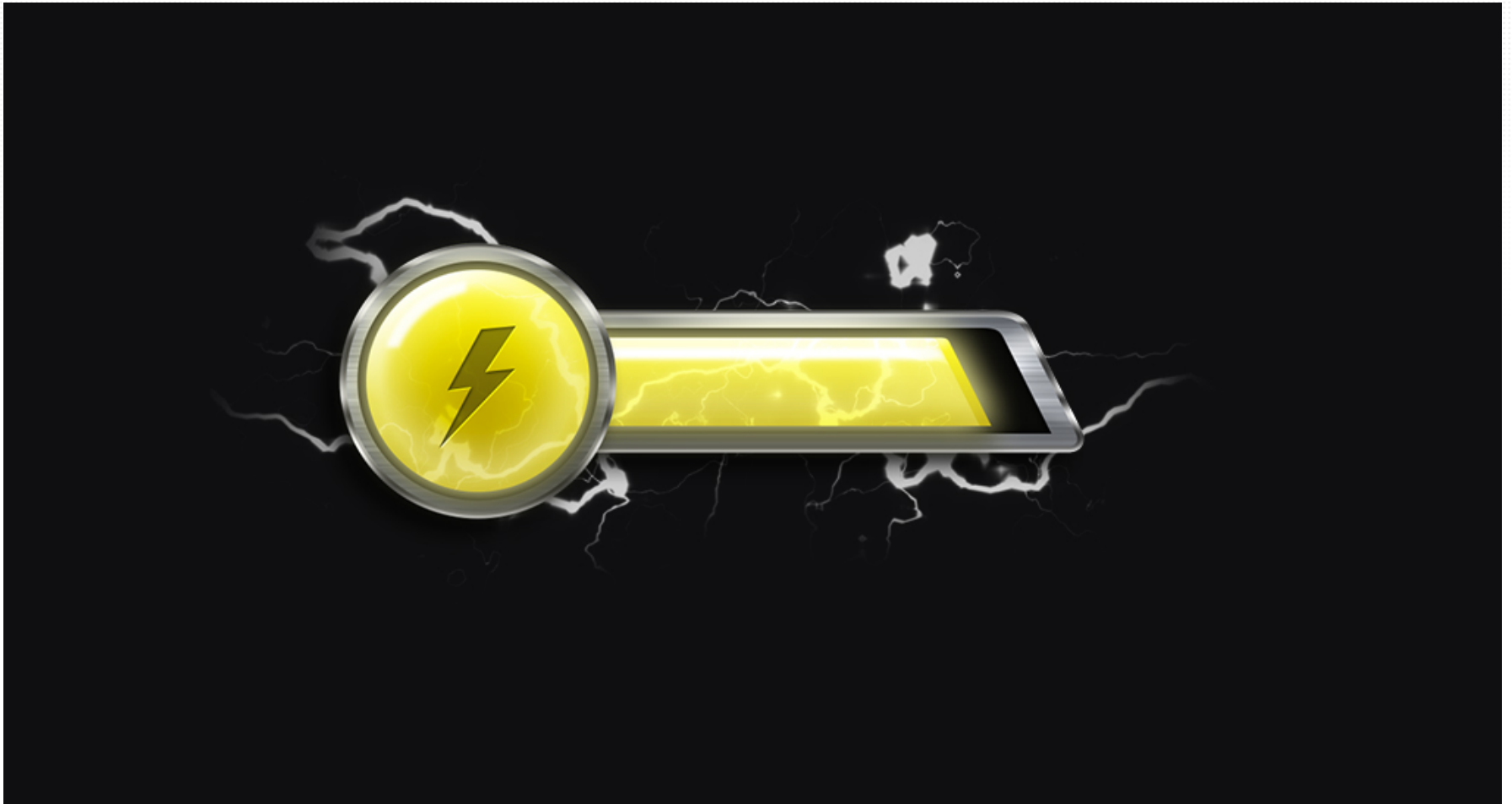
Spielidee Impressionen



Spielidee Impressionen



Spielidee Impressionen



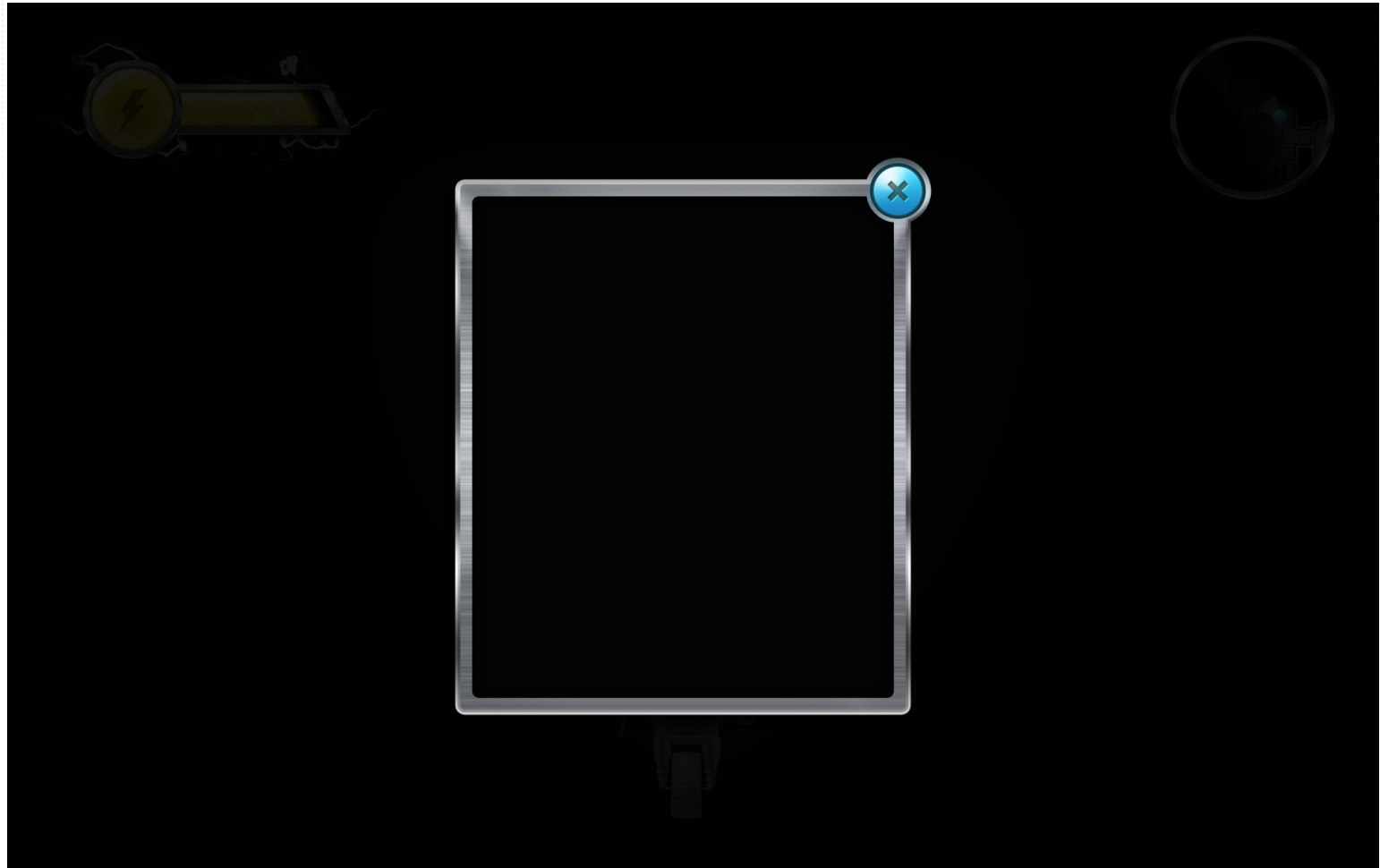
Spielidee Impressionen



Spielidee Impressionen



Spielidee Impressionen



Spielidee Impressionen

- s. Unity