

Change Log Nummer: 2

Arbeitstitel: Maze Escape

Datum	Design-Änderung	Grund für die Änderung	Version
27.05.2024	Neues Design für das Pause-Menü (Dritter Release, Ausgangspunkt: Letzte Abgabe)	Style Änderung	V. 3.0
17.06.2024	Spieltitel geändert	Void soll nicht mehr das Hauptthema sein	V. 3.0.1
17.06.2024	Shop und Skins hinzugefügt	Motivation um die Sterne/Bonusitems zu sammeln	V. 3.0.2
17.06.2024	Mute Button (M) hinzugefügt	Die Musik hat beim Testen auf Dauer gestört —	V. 3.0.3
18.06.2024	Skin-Auswahl hinzugefügt und Portale für Welt 3	Weiteres Gameplay und Customization	V. 3.1
18.06.2024	Mechanic für Welt 2 (Schleime und Rotes Licht)	Weiteres Gameplay	V. 3.1.1
19.06.2024	Buttons für Welt 3	Weitere Mechanics	V. 3.1.2
20.06.2024	Neue Grafiken für Welt 3	Kritik von einer Testerin → Leveldesign habe keine Tiefe	V. 3.2
21.06.2024	Neue Grafiken für Welt 2	Kritik von einer Testerin	V. 3.3
23.06.2024	Bewertungssystem hinzugefügt	Sterne als Währung für den Shop und mehr Motivation zum Spielen	V. 3.4
25.06.2024	Tiles für Welt 1 & 3 normal ersetzt	Unzufriedenheit mit der Grafik	V. 3.4.1

26.06.2024	<ul style="list-style-type: none"> - Zweiten Sound Regler hinzugefügt - Effekt beim Einsammeln der Bonusgegenstände - Licht bei der dritten Welt hinzugefügt - Shop fertiggestellt - Controller Steuerungen hinzugefügt - Level für die dritte Welt fertiggestellt 	Verbesserungsvorschläge nach der Präsentation des Spieles in der GAE Veranstaltung.	V. 3.5
27.06.2024	Scoreboard hinzugefügt für Bestzeiten, Bugfixing (Vierter Release)	Für die Präsentation des Spieles auf der iExpo	V. 4.0
01.07.2024	Zeiten für die Bewertungen angepasst, einige kleine Bugs gefixed (Fünfter Release)	Feedback der Tester	V. 5.0
02.07.2024	Skin Designs geändert und klick Sound beim Drücken der Buttons (Sechster Release)	Damit die Skins einzigartiger sind und man merkt, wenn man einen Knopf drückt.	V. 6.0
03.07.2024	Scoreboard entfernt und Bugs, die auf der iExpo gefunden worden gefixed (Siebter Release)	Bugfixing, damit wir ein „abgerundetes“ Spiel haben (Begründung siehe unten)	V. 7.0

Warum haben wir das Scoreboard doch rausgenommen?

- ➔ Das Scoreboard und besonders das Plugin mit der virtuellen Tastatur hat zu viele Bugs und Baustellen mit sich gebracht, was sich besonders in der iExpo gezeigt hat. Nachdem wir gemerkt haben, dass auf der iExpo bis auf eine Person keiner das Scoreboard benutzt hat, entschieden wir uns dafür erstmal Meinungen von anderen aus unserem Studiengang einzuholen. Es waren sich alle einig: Das Scoreboard passe erstens vom Design nicht ins Spiel rein und zweitens würde es dem Highscore Label (welches dadurch auch nicht mehr funktioniert hat) den Sinn nehmen. Deshalb entschieden wir uns dafür das Scoreboard mitsamt Plugin aus der Abgabe zu streichen, weil wir lieber ein abgerundetes Spiel haben wollten, dessen Komponenten (vor allem in Hinblick auf die Controller-Steuerung) miteinander harmonieren.