# Links

<https://gitlab.mediacube.at/fhs39990/gd1-ws17-SuperDevBros>

* hier Portfolio-Link

# Soll/Ist-Analyse - Post Mortem

## Arnold Holler

Da wir schon im November unseren Teams zugwiesen wurden und wir beide leidenschaftliche Fans von Super Smash Brothers sind, war sehr schnell klar das wir einen einfachen Fighter machen wollen. Zu diesem Zeitpunkt dachten wir darüber nach was für Charaktere wir haben wollen und wie sich dies spielen werden. Die Idee verschiedene Charaktere mit verschiedenen Waffen war im Raum und auch von uns gewünscht. Zum Glück wurde uns dies von Radomir Dinic rechtzeitig ausgeredet.

Wie so oft unterscheidet sich die Umsetzung eines Projekts dieser Größe schnell von der Planung. Wir haben zwei spielbare Charaktere mit zwei ausführbaren Attacken und verschieden Varianten eines Levels. Ein Damage und Lebenssystem wie gewünscht und die Möglichkeit mit Controllern zu spielen.

Das Ausmaß des Spiels ist ohne größere Überraschung kleiner ausgefallen als geplant. Die Steuerung fühlt sich gut und die Kampfmechanik funktioniert, man verspürt jedoch das die Hits nicht sehr bedeutsam sind. Wir haben befriedigende Animationen die Mithilfe einer von uns in der Implementierungswoche aufgestellten Statemachine laufen. Der Look des Spiels ist ebenfalls gut gelungen welches wir unserer Artistin Irma Muminovic aus MMA zu verdanken haben. Auch wenn ich mir gewünscht hätte mehr Features bis zur Abgabe zu implementiere, war es für mich alles in Allem ein erfolgreiches Projekt, bei dem ich eine Menge gelernt habe und Spaß hatte in meinem Team zu arbeiten.

# Ergebnisse Playtests und Anpassung

Feedback vom Playtesting

* GUI / Menüs sind schlecht lesbar
* Attack auf B-Button ist ungewünscht
* Plattformen sind schlecht wahrnehmbar
* Switch der Gravitation zeitlich nicht klar genug
* Wunsch nach bedeutsameren Schlagabtausch

umgesetzt

* Lesbarkeit verbessert durch einfärbigen Hintergrund
* Attack auf X gesetzt
* neuer Hintergrund mit weniger Clutter

weitere mögliche Lösungen

* Gravitationswechsel durch runterzählen von Sekunden über den ganzen Bildschirm ankündigen (3 . . . 2 . . . 1 . . . SWITCH!)
* Verbesserung des Kampfsystems durch einführen einer Schere/Stein/Papier Dynamik z.B. Schild blockt Airattack, Schlag bricht Schild, Airattack durchbricht Schlag
* Hitstun einführen: verhindert gleichzeitiges treffen, Player müssen beim Angriff vorsichtiger sein