

Spielprogrammierung: RunPG

60600 | Maximilian Schön

60763 | Niklas Amann

60857 | Markus Yimer

60894 | Shkelqim Salijaj

Idee: RunPG

- Jump & Run Spiel mit Rollenspielelementen
- 2D-Welten
- ~~• Mit Erfahrungspunkte kann man neue Fähigkeiten hinzugewinnen~~
- ~~• Freischalten neuer Fähigkeiten über einen Skill-Tree~~
- Spieler lernt von Level zu Level neue Fähigkeiten

Eingesetzte Software

- Unity
- GIMP
- Piskel (Kostenloser online Spriteeditor)

Zeitplan

- 04.10.18 - 01.11.18
 - Ideenfindung ✓
- 01.11.18 - 08.11.18
 - Einarbeitung in Unity ✓
 - Aufgabenverteilung ✓
 - Erstellung der Präsentation zur Ideenfindung ✓
 - Erste Entwürfe (Leveldesign und Charakter) ✓

Zeitplan

- 08.11.18 - 13.12.18
 - Entwicklung grundlegender Level ✓
 - Entwicklung Ingame-Menü und Skill Tree X
 - Implementierung der grundlegenden Spielphysik ✓
 - ~~• Überlegungen zur Spielstory~~
- 13.12.18 - 10.01.18
 - Weiterentwicklung angepasst an die Spielidee ✓
 - Ausgestalten der Charaktere und des Leveldesigns ✓

Zeitplan

- 10.01.19 - 24.01.19
 - Testing, Bug Fixing ✗
 - Dokumentation ✗
 - Installationsanleitung ✗
 - Spielanleitung ✗
 - Erstellung Abschlusspräsentation ✓
- 24.01.19 - 07.02.19
 - Puffer für Verbesserungen und eventuell nicht eingehaltene Meilensteine

Herausforderungen

- Art Design
- Spezielle Herausforderungen von 2D Spielen
- Präzise Steuerung