

Projektdokumentation: Neon Nightmare

Wir haben unser Projekt weiter ausgebaut und verbessert.



Daran haben wir weitergearbeitet:

- Wir haben eine erweiterte Schussfunktion hinzugefügt: durch gedrückt halten kann man einen stärkeren Schuss aufladen (als sammelbares Item implementiert).
- Wir haben einen zusätzlichen Gegnertyp ins Spiel integriert.
- Cutscene am Spielanfang hinzugefügt.
- Kleinere Optimierungen an der Benutzeroberfläche (UI) wurden vorgenommen.
- Der NPC verfügt jetzt über eine Sprechfunktion.
- Screen-Shake-Effekte wurden hinzugefügt.
- Unnötige Kamerabewegungen wurden reduziert.
- mehrere neue Sounds/Musik hinzugefügt.
- Sammelbares Geld haben wir rausgenommen.
- Bewegliche Plattformen implementiert
- Level 2 hinzugefügt
- tutorial voiceover

Was fehlt uns noch?

- Ein Endboss (vielleicht + einleitende Cutscene)
- Schutzbunker als Ende/Übergang zu Level 2
- Level-Select
- mehr Upgrades sowohl für player als auch Waffe
- Settings

Projektdokumentation: Neon Nightmare



Wer hat worin, wie viele Stunden investiert?

Name	Geplant	ungefähr in Std. verbraucht
Ngawang	13 insgesamt	Brainstorming: 1-2 Assets/Sounds suchen: 1-2 Programmierung: 7 Design: 4
Louis	11-12 insgesamt	Brainstorming: 1 Assets/Sounds suchen: 2 Assets bearbeiten: 1-2 Programmierung: 3 Level Design: 4
Isha Azad	15 insgesamt	Brainstorming: 2 Assets/Sounds suchen: 3 Assets bearbeiten: 3 Programmierung: 3 Design: 4

Vergleich: Erste Planung vs. Realität

Die Planung ist im Großen und Ganzen aufgegangen, auch wenn es an einigen Stellen noch Luft nach oben gab. Manche Vorhaben wurden im Laufe der Zeit angepasst oder teilweise ganz gestrichen. Gleichzeitig gab es in diesem Semester keine unerwarteten Schwierigkeiten, wir konnten flexibler reagieren und haben insgesamt realistischer geplant. Auch wenn die Motivation zwischendurch etwas nachgelassen hat, sind wir mit dem Ergebnis insgesamt zufrieden.