

Factsheet zu Gameprojekt "Treestroyer"

Projektteam

Prüfungsanmeldung: 113400a Software-Projekt

Studiengang: Medieninformatik, 6. Fachsemester

Betreut von: Prof. Dr. Stefan Radicke

- **Marc Schillke - ms493**
 - **Teamleader:** Charakter, Gameplay-Haptik
- **Fabian Reißer - fr055**
 - **Assist. Programmierer:** Gegnervielfalt, Gameplay-Haptik
- **Ngoc Ton - nt023**
 - **Asiatische Arbeitskraft:** Content, Level-Design, Sonstiges

Projektvision

- **2D Metroidvania Plattformer** á la Metroid & Castlevania
- Setting & Hintergrund sind **waldig + naturgeprägt**
- Spielkontext: **Erkundung & Kampfsystem**

Projektumsetzung

- Godot-Engine (v3.2.1.stable.mono.official)
- Bezug von Assets über itch.io und externer Sounddesigner
- Fliegende Rollenverteilung (jeder macht etwas von allen)

Persönliche Meinungen

- **Fabian ReiBer:**

Einen Gegner zu designen ist nicht einfach. Er muss intelligent genug sein, um den Spieler vor eine Herausforderung zu stellen. Gleichzeitig darf er aber nicht unfair wirken. Außerdem ändert sich mit jeder Fähigkeit, welche der Spieler erhält, seine Herangehensweise an einem Kampf komplett – ein einfacher Doppelsprung eröffnet eine neue Dimension.

- **Ngoc Ton:**

Es war schön sich Gedanken machen zu müssen wie Komponenten miteinander kommunizieren. Wenn die Welt den Spieler positioniert, dann ist der Spieler ihre Marionette. Falls die Welt dem Spieler sagt, wo er sein soll, dann ist die Welt sein Wegweiser. Beides impliziert kommunikative Beziehungen.

