

Factsheet

Team:

Game Design:

- Georg Matejka (MI7 9. Semester)
- Alice Schlotterbeck (MM7 9. Semester)
- Darius Sins (MI7 7. Semester)
- Pascal Wiß (MM7 8. Semester)
- Sarina Masoumi (Game Technology 4. Semester)

Art:

- Tina Truong (CS3 3. Semester)
- Sophie Fink (AM3 2. Semester)
- Xinyuan Yu (DC7 6. Semester)
- Nicolas Poier (MM7)
- Benjamin Dier (MI7 9. Semester)
- Qi Wang (DC7 6. Semester)

Engineering:

- Daniel Cantz (CS3 1. Semester)
- Fred Newton Akdogan (MM7 6. Semester)
- Christopher Beck (MI7 9. Semester)
- Marvin Kalchs Schmidt (MI7 6. Semester)
- Yannick Pfeifer (MI7 6. Semester)
- Samuel Müller (MI7 7. Semester)
- Alexandra Hof (MI7 8. Semester)
- Merlin Tisler (MI7 6. Semester)

Audio

- Michael Dmoch (AM3 4. Semester)

QA

- Tamara Maier (MI7 7. Semester)

Project Management

- Philipp Aubertin (CS3 1. Semester)
- Alexander Dumitru (Data Science & Business Analytics 2. Semester)

Motivation:

- Gameprojekt im Rahmen vom MI Game Praktikum
- Motto: Grinding can be fun!
- Steampunk Themed roguelike
- Skill Crafting Mechanics
- Actiongeladene Kämpfe
- Vertonte Story
- Ziel des Spiels: Aus einer Zeitschleife ausbrechen

Umsetzung:

- Unity
- Elisas Software
- Blender
- 2D Character & Animationen
- 3D Environment
- Projekt im Agilen Umfeld, JIRA als Project Management Software und Confluence zur Dokumentation
- Discord als Kommunikationssoftware

Skill Crafting:

- Skills bestehen aus Waffenart, Element und Wildcard
- Gegner lassen Elemente fallen, diese können kombiniert werden, um die Fähigkeiten zu verbessern



Story:

- Als Gehilfin des Technokraten Timothéethe Dart versuchte Estella Cooper, eine Zeitmaschine zu bauen, um zum Tag des Unfalls zurückzukehren, an dem sie ihren Arm und ihren Bruder verlor
- Der Versuch schlug fehl und nun steckt sie in einer Zeitschleife fest und durchkämmt die Straßen Dawntowns auf der Suche nach einem Weg raus

Environment:

- Umgebung 3D Assets
- Simplified Style
- Umgebung im Steampunk Style einer Großstadt
- Technische Mechanik wiederkehrendes Muster

Characters:

- 2D Characters
- Hauptfigur besitzt Technische Augmentationen (Verlust des Armes bei Unfall, Ersatz durch Technik)

Feinde:

- Besitzen unterschiedliche Fähigkeiten (Fernkampf / Nahkampf / Schild)
- Element (Blitz/Feuer/Eis) der Feinde bestimmt Farbe und Eigenschaften der Fähigkeiten

