

Factsheet

Gruppe

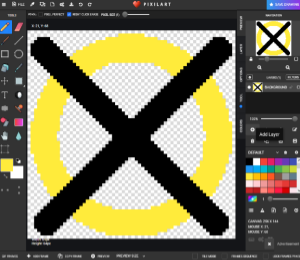
- "WannaCry?"
- Christian Fezer, cf077
4. Semester Medieninformatik
- Paul Michels, pm080
4. Semester Medieninformatik

Motivation

- Top-down "Roguelike/-lite"
- Seltenes Setting:
Antiviren Programme
- Die ganze Thematik ironisch
und mit Humor angehen
- Benutzung von verschiedenen
Items UND Spells
- Klassisches, lokales
Highscore Game

Umgebungen

- Unity (2021.3.16f1)
- Erste Wochen:
Visual Studio (IDE)
- Restliche Zeit:
JetBrains Rider (IDE)
- Sprites und Pixelart:
www.pixilart.com
- Komplexere Grafiken:
Affinity Designer



- Sehr unerfahren im Erstellen von Sprites/Grafiken
- Einarbeitung in "PIXILART" und gegebenen Tools hat auch Zeit gekostet
- Komplexere, geometrische Formen sowie deren Farbverläufe richtig zu pixeln brauchten mehr als einen Versuch

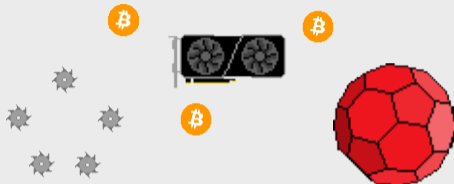
- Keine Erfahrung mit Engines
- C# kommt Java am nächsten + Viele Tutorials zu Unity
- Adressieren von Komponenten statt Zugriff auf Variablen eines Objects
- Mergen von Szenen problematisch => nur ein aktiver Branch



Character Design



Spell Design



Enemies



Attacks, Currency, Items

