
MICO ON THE EDGE · WEITERENTWICKLUNG

A GAME BY NOZIM,
HUZAIFA AND BASIR



DAS FUNDAMENT

Mico on the Edge ist ein klassischer Platformer gesetzt in einer fantastischen Welt voller tödlicher Gefahren. Doch unser Held Mico ist ein resistenter sowie temperamentvoller „Jumper“.

Genre: 2D-Platformer / Fantasy Adventure

Drei Säulen des Designs:

1. Präzision & Reaktionsschnelligkeit
 2. Minimalistisches Gameplay
 3. Lernen durch Wiederholung
-

Aktueller Stand

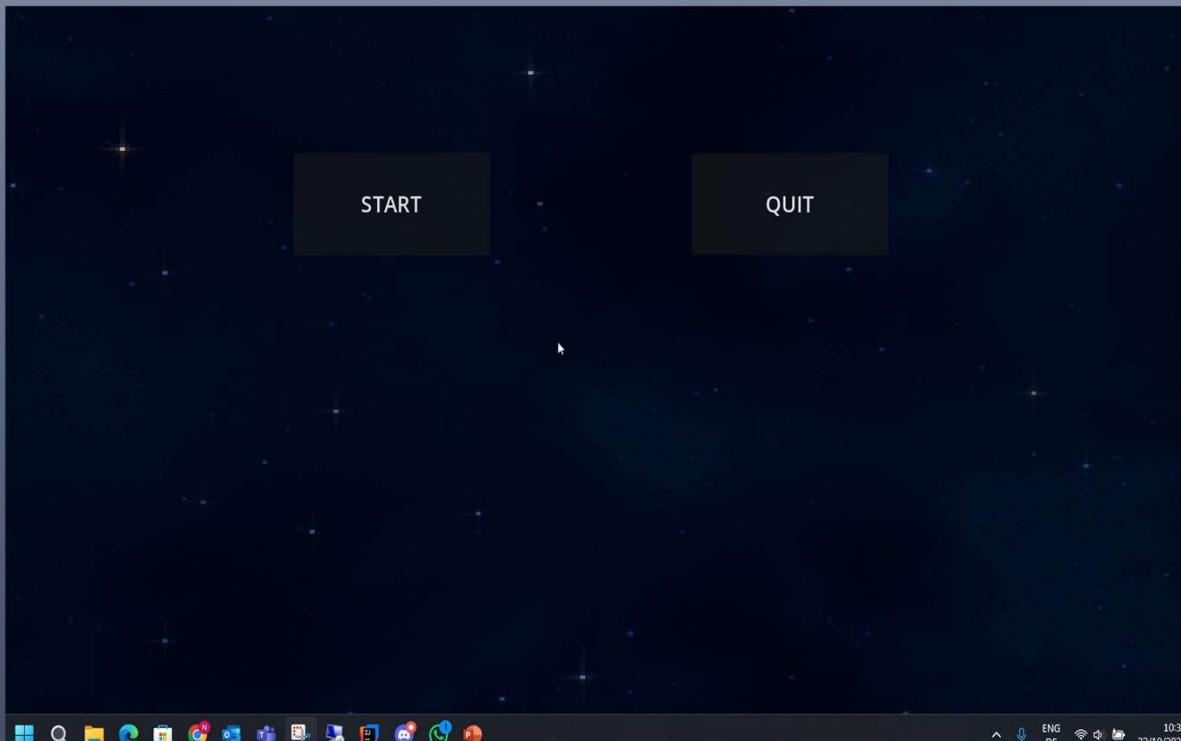
Nur 1 Level vorhanden, Steuerung verzögert, Interface benötigt Überarbeitung.
Die Hintergrundmusik spielt derzeit nur einmal ab und stoppt – sie soll in einer Schleife wiederholt werden.

0

DIE VISION: KONZEPT + NEUAUSRICHTUNG

Log Line:	Mico muss die gefährliche Edge überqueren, um sich an denen zu rächen, die ihm alles genommen haben. Nur dann kann er seine Wut stillen.
Inhaltliche Erweiterung:	Level-Umfang: 2 neue Levels geplant (Gesamt 3 Levels).
Kern-Mechanik (Neu):	Fokus auf Herausforderung, Belohnung für Wiederholung
Visuals:	Fokus Ästhetik & Tonalität: Verschiebung zu einer düstereren, emotionaleren Nachtstimmung.

PROTOTYP & UX-OPTIMIERUNG



Technische Fixes:

- Fix der verzögerten Sprung-Steuerung;
- Überarbeitung des Interface / Startmenüs, Controller-Support;
- Münze wird leicht vergrößert.

WHAT'S NEXT? – PLANUNG & PRIORITÄTEN

Features & Assets-Liste:	<p>PRIORITÄT 1 (Technik/UX): Steuerung-Fix (Huzaifa), Interface-Design (Basir), Controller-Support (Huzaifa).</p> <p>PRIORITÄT 2 (Content/Feinschliff): Design der 2 neuen Levels (Basir/Nozim), Integration von Sound und vergrößerter Münze (Huzaifa/Nozim).</p>
Ressourcen:	<p>Zeitrahmen: 9 Wochen gesamt (inkl. Testphase) (Abgabe 18.1).</p> <p>Wöchentlicher Aufwand: 3-5 Stunden pro Woche.</p>
Ziel:	Die neue Kernmechanik muss in einem Test-Level schnellstmöglich funktionieren.

ROLLENVERTEILUNG & HERAUSFORDERUNGEN

Die Organisation:	Huzaifa (Backend): Programmierung, Core-Mechanik, Fix der Steuerung (Kritisch!), Controller-Support.
	Basir (Frontend/Design): Ästhetik, Interface-Design (Kritisch!), visuelle Tonalität, Level-Design-Assets.
	Nozim (Organisation/Support): Wiki-Pflege, Asset-Suche , Schnittstelle zwischen Backend & Frontend.
Größte Herausforderungen:	Technische Basis: Der sofortige Fix der verzögerten Steuerung.
	Design-Kohärenz: Die neue Ästhetik und Tonalität muss über Interface und Level harmonieren.

ZEITPLAN & MILESTONES

Woche 1 (29.10):	Konzept finalisieren
Woche 2 (05.11):	Start der Programmierung / Prio-1-Fixes (Steuerung, Interface).
Woche 5 (26.11):	ZWISCHENPRÄSENTATION PROTOTYP (Muss alle Prio-1-Fixes und Basis des neuen Levels enthalten).
Woche 7 (10.12):	Sounddesign beginnt (Integration des Münz-Tons etc.).
Woche 9 (18.01):	ABGABE des Final-Builds.

ZUSAMMENFASSUNG & AUSBLICK



TECHNISCH OPTIMIERTE UX
VERBESSERTE SOWIE
ERWEITERTE VERSION VON
'MICO ON THE EDGE'.



FRAGEN?