

Der letzte Fahrgast

Phase	Zeitraum	Meilensteine
1: Konzept & Prototyp	01.05. - 21.05.	Core-Mechanik funktionstüchtig
2: Entwicklung	22.05. - 25.06.	Gameplay, Story, UI, Audio usw. fertig
3: Testen & Polishing	26.06. - 02.07.	Bugfixes, Feintuning, finale Tests
4: Dokumentation & Abgabe	03.07. - 07.07.	Dokumentationen beenden & Abgabe

Zeitplan (01.05 – 07.07.2025)

Woche 1 (01.05 – 07.05) – Konzept & Planung

Satya:

- Audio-Moodboard erstellen (Glitches, Funkstörungen, bedrohlich)
- Sammlung von Referenz-Audios (VHS, verzerrte Stimmen)

Quang:

- Visuelles Moodboard (Fahrstuhl-Innenraum, UI, CRT-Stil)
- Shader-Inspiration sammeln (z. B. VHS-Flimmern, Scanlines)
- Fonts & Farbpalette vordefinieren

Laura:

- Finaler Storyverlauf + Entscheidungspunkte festlegen
- Erstellung eines Story-Flowcharts mit Verzweigungen
- Erste Notizen zu Flag-Logik & möglichen Enden

Lina:

- Story in Abschnitte für Godot aufteilen
- Erste Struktur für Flags & Rückverknüpfungen planen
- Unterstützung bei Flowchart & Dialogplanung

Woche 2 (08.05 – 14.05) – Setup & Grundgerüst

Satya:

- Erste Soundtests: Fahrstuhlgeräusche, Glitches
- Mikrofon-Setup + Sprachaufnahme Bruder (Probeversion)

Quang:

- UI-Layoutentwurf (Etagenknöpfe, Monitorrahmen etc.)
- Shader-Recherche: CRT, Noise, Verzerrungen
- Erste Skizzen zum Fahrstuhlraum

Laura:

- Godot-Projektstruktur aufsetzen
- Struktur für Szenenbaum (MainScene, ElevatorScene, MonitorScene)
- Entscheidungsspeicher-System skizzieren

Lina:

- Etagenknopf-Logik + Türmechanik beginnen
- Basisskripte für Fahrstuhlbewegung
- Kamerasteuerung + Monitorlogik-Prototyp aufbauen

Woche 3 (15.05 – 21.05) – Entscheidungen & Visualisierung

Satya:

- Aufnahme Bruder-Szenen (richtige + falsche Pfade)
- Glitch- und Filtertests mit Audiodateien
- Verzerrungen, Reverb & Bandpass ausprobieren

Quang:

- Modellierung/Design des Fahrstuhlinnenraums
- Shader-Prototypen: Rauschen, Bildschirmflimmern
- UI-Design in Godot implementieren

Laura:

- Entscheidungslogik programmieren
- UI-Feedback (z. B. Flackern bei Fehler) integrieren

Lina:

- Monitorsteuerung abhängig von Entscheidung einbauen

Woche 4 (22.05 – 28.05) – Szenen & Integration

Satya:

- Finalisierung von Bruder-Audios für Etagen -1 bis -3
- Hintergrundmusik

Quang:

- Monitor-Integration
- UI-Animationen (Knopfdrücken, Türbewegung)
- Shader für Fehlfunktionen bei falscher Entscheidung

Laura:

- Entscheidungspfad 1 & 2 vollständig in Code umsetzen (je ein richtig/falsch Ergebnis)
- Storyflags testen & mit Audio koppeln

Lina:

- Erste Etagen vollständig skripten
- Einbindung Monitor-Audio als Feedbacksystem

Woche 5 (29.05 – 04.06) – Zwischenpräsentation & Testing

Satya:

- Abmischung & Filterung aller bisherigen Audios
- Letzter Check: Verständlichkeit & Atmosphäre

Quang:

- Shader-Polishing
- Visuelles Polishing: Licht, UI-Rückmeldung

Laura:

- Präsentationsvorbereitung: Spielstruktur & Entscheidungsbaum
- Bugfixing bei Flag-Zuständen

Lina:

- Debugging der Triggerlogik
- Erste testbare Version exportieren

Woche 6 (05.06 – 11.06) – Pfaderweiterung & Audioausbau

Satya:

- Neue Audios für weitere Etagen (z. B. -5, -6)
- Audioverhalten bei Fehlentscheidungen (z. B. Rauschen, Rückwärtseffekt)

Quang:

- Gestaltung surrealer Elemente außerhalb Fahrstuhl (sichtbar im Monitor)
- Shader für Realitätsbruch (Farbfehler, Flackern)

Laura:

- Pfade 3 & 4 integrieren (inkl. Flag-Logik und Rückverweise)
- Textanpassung für Bruder-Reaktionen je nach Entscheidung

Lina:

- Fortschrittsverwaltung implementieren (bereits gehörte Szenen etc.)
- Prüfung aller Entscheidungskombis bis zu diesem Punkt

Woche 7 (12.06 – 18.06) – Storyverknüpfung & Audio-Feinschliff

Satya:

- Musik-Snippets für Entscheidungsmomente (richtig vs. falsch)
- Geräusche: Türen öffnen, Stille, Alarm, Sturzgeräusch

Quang:

- Shader & Lichtveränderungen auf Storypfade (Monitor verzerrt, Raum flackert)
- Innenraumverzerrungen (z. B. plötzlich andere Farben, falsche Spiegelung)

Laura:

- Endstrukturierung der Story
- Ausformulieren der drei finalen Enden

Lina:

- Scripts für Endzustände (Loop, Wahrheit, Tod)
- Technische Verknüpfung aller Pfade zu Enden (z. B. Kamera zoomt raus, Monitor geht aus)

Woche 8 (19.06 – 25.06) – Enden & Varianten

Satya:

- Bruder-Stimmen für alle drei Enden aufnehmen & bearbeiten (Tonlagen verändern)
- Finale Mischung aller Audiofiles

Quang:

- Gestaltung Etage -7 ("Wahrheitsraum")
- Shader für Zusammenbruch der Realität (extreme Flackereffekte)

Laura:

- Implementation Ende 1: Überlebt, aber psychisch gebrochen
- Implementation Ende 2: Wahrheit → Audiogerät von Bruder finden

Lina:

- Implementation Ende 3: Tod durch falsches Verhalten
- Alle Enden in Szenenstruktur mit Triggern finalisieren

Woche 9 (26.06 – 02.07) – Polishing & Tests

Satya:

- Finales Sounddesign: Detailverbesserungen
- Tests (Verständlichkeit, Intensität)

Quang:

- UI + Shader finalisieren
- Zusätzliche grafische Rückmeldung bei Enden

Laura:

- Alle Entscheidungswege durchtesten
- Finales Balancing & eventuelle Kürzungen

Lina:

- Export-Tests
- Bugfixing Save-/Load-/Flagverhalten

Woche 10 (03.07 – 07.07) – Doku & Abgabe

Satya:

- Audiodesign-Doku schreiben (Stilmittel, Bearbeitung, Wirkung,...)
- Sortierung aller Audiodateien

Quang:

- Dokumentation des Designs & Shader
- Screenshots & grafische Darstellung für Doku

Laura:

- Struktur für Abgabeordner vorbereiten

Lina:

- Export finale Spielversion
- Upload, Funktionsprüfung & Backup