

# Killer Brush

shoot em up with pretty origamis

Christina, Michèle, Daniel, Michael, Christian

02.10.2015

# Spielidee

## Klassisches shoot em up...

- Shoot em up Spielprinzip ist einfach zu verstehen
- Unbegrenzte Möglichkeiten bzgl. Features und Komplexität

## ...mit Stil

- Kein kaltes/unpersönliches Mech/Space theme
- Keine langweiligen/unbelebten sprites
- Pinsel mit Farbe und Origamis ersetzen Flugzeuge mit Raketen

# Spielidee

## Klassisches shoot em up...

- Shoot em up Spielprinzip ist einfach zu verstehen
- Unbegrenzte Möglichkeiten bzgl. Features und Komplexität

## ...mit Stil

- Kein kaltes/unpersönliches Mech/Space theme
- Keine langweiligen/unbelebten sprites
- Pinsel mit Farbe und Origamis ersetzen Flugzeuge mit Raketen

# Demo

Here be dragons demos!

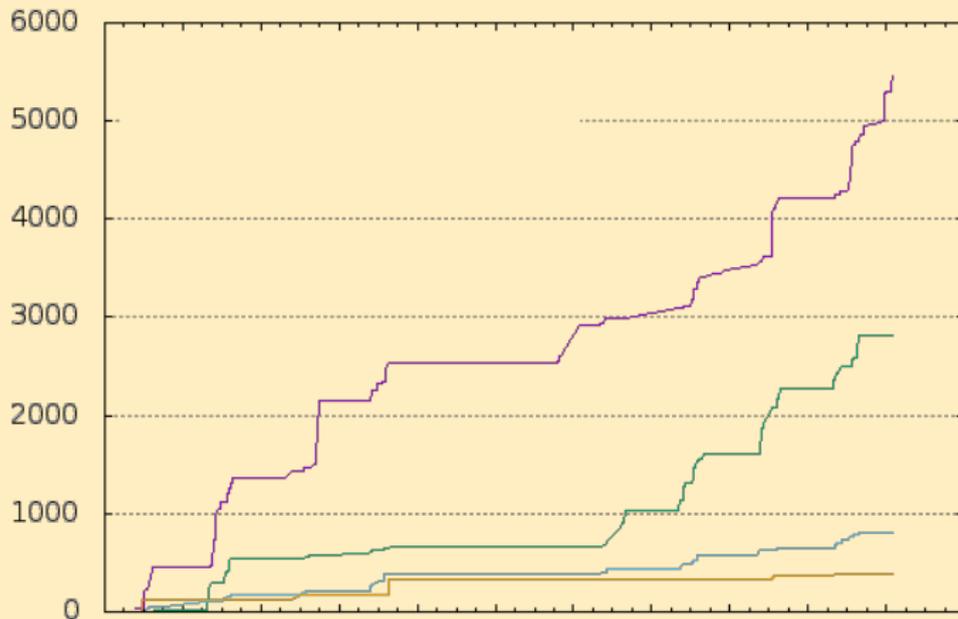
# Verwedete Technologien

## Verwedete Technologien

- JavaScript/Phaser.io
- Bildbearbeitung: Adobe Photoshop/Flash/Illustrator/AfterEffects, gimp
- Audiotbearbeitung: Audacity
- git, webstorm, eclipse. LaTeX...

# Quellcode

Quellcode: 3425 loc, aber...



# Artwork

## Sprites, Hintergründe, Soundeffekte...





INFO

START

START

START

START

START

START

ER  
SH

KILLER  
BRUSH



BBBBBBBBBBBB

RRRRRRRRRRRR

YYYYYYYYYYYY



# Herausforderungen bei der Entwicklung

## Herausforderungen

- Keine Erfahrung mit JavaScript und Phaser.io
- Alles gleichzeitig: Kein statischer Entwurf vor Leveldesign/Artwork
- Begrenzter Zeitrahmen

# „Scrummy Durcheinander“

## -Scrum/XP

- Nur ein sprint
- Kein ScrumMaster
- Pflege des Backlogs kostet Zeit

## +Scrum/XP

- Standups
- MicroSprints/Backlog
- XP!

# „Scrummy Durcheinander“

## -Scrum/XP

- Nur ein sprint
- Kein ScrumMaster
- Pflege des Backlogs kostet Zeit

## +Scrum/XP

- Standups
- MicroSprints/Backlog
- XP!

# Probleme und Lösungen bei der Softwareentwicklung

## Probleme und Lösungen

- Kein Typsystem
- Duplizierter Quellcode → Vererbung, composite-pattern
- Referenz-Chaos → Callbacks mit `callback.apply(callbackObj)`

# Was ist noch möglich?

## The sky is the limit...

- Mehr Level!
- Detaillierteres Level Design (drop rates, damage, patterns, etc.)
- Code Refactoring
- Detailliertere Animationen
- Dedizierte Musik für Endgegner
- Multiplayer?