

Update zu Biiing!

Devilmarkus, Montag 23 April 2018 - 14:30:01

**Hallo zusammen,  
ich habe heute mit meinem Main-Coder Martin  
telefoniert, und möchte mal folgendes Status-Update  
zu Biiing! geben, da ihr euch vermutlich schon  
wundert, was da so passiert.**

**Also folgendes passiert so im Keller:**

**- Der Code wird komplett umstrukturiert, damit auch  
die KI Platz findet. Das ist soweit schon durch,  
allerdings fehlt noch der Feinschliff.**

**Da Biiing! komplexer wird, als die Vorgänger, ist eine  
Umstrukturierung notwendig.**

**- Der erste Raum (Nachtclub) wird funktionabel  
gemacht, das heißt: Personal einteilen, Gäste  
bewirten, usw...**

**- Ein "Alpha-Release" ist bis Dezember 2018 geplant.  
Dieses wird zunächst den Sponsoren zugänglich  
gemacht.**

**Nun zu einem mehr oder weniger großen Problem:  
Leider kann ich derzeit keine weiteren Grafiken  
bestellen.**

**Von den Geldern, die noch da waren, musste ich  
Lizenzen bezahlen, für Software, die wir benötigen.  
Ich kann leider kein fertiges Produkt anbieten, welches  
eventuell mit "Freeware" (Ihr wisst, was ich meine)  
erstellt wurde.**

**Zwei Sponsoren, die Hilfe versprochen hatten, sind  
leider wieder abgesprungen.**

**Aufgrund privater Dinge kann ich leider nichts mehr  
beisteuern. (Todesfall in der Familie, noch andere  
Dinge)**

**Deswegen nochmal meine große Bitte an euch:  
Ich würde gerne noch die Beauty-Klinik grafisch  
fertig stellen können.**

**- Wer hätte eventuell noch einen Sponsoren an der  
Hand?**

**- Wer wäre bereit, selber vielleicht (nochmal?) als**

**Sponsor aufzutreten?  
- Auch kleinere Spenden helfen!**

**Bitte helft alle noch einmal, denn wir wollen das Spiel auf jeden Fall fertig stellen!  
Ich habe mich informiert:  
Kickstarter & Co. würde sich nicht lohnen, da einfach die Lobby für ein Spiel, wie Biing! wesentlich zu klein wäre, und man bräuchte schon sehr gute Beziehungen, damit solch eine Kampagne fruchten würde.**

**Zeitgleich mit dem Alpha-Release wäre der Schritt zu Steam Direct geplant.**