

Abschlussproduktion - Konzept

Game Art & 3D Animation Diploma, Game Programming Diploma

Student / Team:	Daniel Bortfeld
Kurs:	GPBP915
Betreuer (gewünscht):	Alexander Dießner

Art des Projekts:	Aufbaustrategiespiel
Titel des Projekts:	Etos

Rollen im Team / Aufgabenverteilung:	
---	--

Beschreibung (2-3 Sätze):	Wie im Vorbild Anno kann man Gebäude mit verschiedenen Aufgaben bauen. Wohngebäude beherbergen Bewohner mit Bedürfnissen, die es zu stillen gilt. Produktionsgebäude produzieren oder verarbeiten Waren.
Key Features:	<ul style="list-style-type: none"> - Wohngebäude mit mehreren Aufstiegsstufen - Bedürfnisse mit steigendem Anspruch - Warenketten mit steigender Komplexität
Vergleichbare Produkte / Referenzen:	Anno, Die Siedler

Weitere Details (Gameplay, Umfang, Zielsetzung, Plattform, verwendete Software):	<p>Gameplay:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gegeben ist eine unbebaute Karte und einige Startressourcen - Warenhäuser müssen gebaut werden, um Waren von Produktionsgebäuden abzuholen - Produktionsgebäude müssen im Einflussbereich eines Warenhauses gebaut werden - Dorfzentren sind der Gegenpart zu Warenhäusern → Sie verteilen Ressourcen an Bewohner in ihrem Einflussbereich - Wohnhäuser müssen im Einflussbereich eines Dorfzentrums
---	---

gebaut werden

- Wohnhäuser verbrauchen Waren um ihre Bedürfnisse zu erfüllen
- Sind die Bedürfnisse eines Wohnhauses ausreichend erfüllt, kommen neue Bedürfnisse hinzu
- Für neue Bedürfnisse werden neue Waren benötigt
- Für neue Waren werden neue Produktionsgebäude(/-ketten) benötigt

Umfang / Zielsetzung:

- mindestens 2 Stufen für Wohnhäuser
- mindestens 4 Bedürfnisse
- mindestens 6 verschiedene Rohstoffe und zugehörige Produktionsgebäude
- ein Warenhaus, das produzierte Waren abholt
- ein Dorfzentrum, das Anwohner mit Waren versorgt
- Straßen, die benötigt werden, um Gebäude miteinander zu verbinden (→ ohne Straße keine Kommunikation zwischen Gebäuden möglich)

optional:

- steuerbare Einheiten (Händler, Soldaten, ...)
- NPCs
- Handel zwischen Spielern (bzw. zwischen Spieler und NPCs)
- Multiplayer

Plattform:

- PC

Software:

- Unreal Engine 4
- Visual Studio

Zeitplan (tabellarisch):

6.10.	Prototyp mit möglichst vielen wichtigen Features
21.10.	Facharbeitsvortrag
16.11.	Alpha mit folgenden Features: <ul style="list-style-type: none"> - generisches Gebäude, das im Editor als jedes Gebäude eingestellt werden kann - Gebäude lassen sich aus dem Menü heraus platzieren und kosten Ressourcen - Gebäude indizieren farblich, ob sie sich platzieren lassen - Gebäude prüfen, ob eine Straßenverbindung besteht - Straßen prüfen, ob eine Straßen- oder Gebäudeverbindung besteht - Straßen lassen sich aufziehen, sodass mehrere Straßenteile auf einmal platziert werden können - die Tiles des unterliegenden Grids der Welt lassen sich hervorheben
23.12.	alle obigen Features und: <ul style="list-style-type: none"> - feste Punkte aus Umfang/Zielsetzung sind umgesetzt - Umsetzung optionaler Punkte wurde begonnen - Spiel lässt sich im Singleplayer ohne optionale Punkte spielen
16.01.	Beta mit allen obigen Features und: <ul style="list-style-type: none"> - Optionale Punkte wurden teilweise umgesetzt - Bugs werden behoben
23.01.	<ul style="list-style-type: none"> - Bugs wurden weitestgehend behoben - alle vervollständigten optionalen Punkte sind eingebaut
10.02.	<ul style="list-style-type: none"> - Abgabe - bis dahin Polishing/Bugfixing