









# Abschlussproduktion - Konzept

Game Art & 3D Animation Diploma, Game Programming Diploma

Student / Team:	Daniel Bortfeld
	Burnor Bortiola
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><li>Wohngebäude mit mehreren Aufstiegsstufen</li><li>Bedürfnisse mit steigendem Anspruch</li><li>Warenketten mit steigender Komplexität</li></ul>
Vergleichbare Produkte / Referenzen:	Anno, Die Siedler
Weitere Details (Gameplay, Umfang, Zielsetzung, Plattform, verwendete Software):	Gameplay: - 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

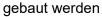












- Wohnhäuser verbrauchen Waren um ihre Bedürfnisse zu erfüllen
- Sind die Bedürfnisse eines Wohnhauses ausreichend erfüllt, kommen neue Bedürfnisse hinzu
- Für neue Bedürfnisse werden neue Waren benötigt
- Für neue Waren werden neue Produktionsgebäude(/-ketten) benötigt

### 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, ...)
- 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: - 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
	<ul> <li>Gebäude prüfen, ob eine Straßenverbindung besteht</li> <li>Straßen prüfen, ob eine Straßen- oder Gebäudeverbindung besteht</li> <li>Straßen lassen sich aufziehen, sodass mehrere Straßenteile auf einmal platziert werden können</li> <li>die Tiles des unterliegenden Grids der Welt lassen sich hervorheben</li> </ul>
23.12.	alle obigen Features und: - 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: - Optionale Punkte wurden teilweise umgesetzt - Bugs werden behoben
23.01.	- Bugs wurden weitestgehend behoben - alle vervollständigten optionalen Punkte sind eingebaut
10.02.	- Abgabe - bis dahin Polishing/Bugfixing