

HOCHSCHULE ANSBACH



Fakultät Medien

Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien (B. A.)

Projektbeschreibung – Projekt 1

Vorgelegt von:

Sebastian Loch – 00166778

Fachsemester: 6.Semester

Sommersemester 2025

PROJEKT 1

PROJEKT INHALT

Für Projekt 1 möchte ich gerne auf meiner Projektarbeit im Modul Conceptdrawing aus dem vorherigen Wintersemester aufbauen ([Itch.io Link](#)). Dort habe ich ein Pitch Dokument für ein eigenes Game angefertigt, für das jetzige Projekt möchte ich diese Idee weiterführen und besonders das Leveldesign für das Spiel entwickeln. Dazu möchte ich die nötigen Game Assets möglichst selbst erstellen. Mein Ziel ist, zum Ende des Projekts das vollständige Leveldesign mit allen wichtigen Bereichen und durch das Leveldesign bedingten Herausforderungen für den Spieler, spielbar zu machen.

UMSETZUNG

Die Umsetzung soll in Blender und Unity geschehen, dabei würde ich zunächst Blender für die Erstellung der Game Assets, allen voran ein modulares Paket zum Bauen einer mittelalterlichen Stadt, nutzen. Anschließend werde ich Unity für die Umsetzung des tatsächlichen Leveldesigns in Form eines Blockouts und anschließender Befüllung mit den finalen Assets verwenden. Sobald das fertige Leveldesign steht, wird noch eine einfache Spielersteuerung integriert, um das Level begehbar zu machen.

BETEILIGTE UND BETREUER

Das Projekt wird in Einzelarbeit von mir angefertigt.

Mögliche Betreuer:

1. Prof. Stamm (Bestätigt)
2. Prof. Machill