

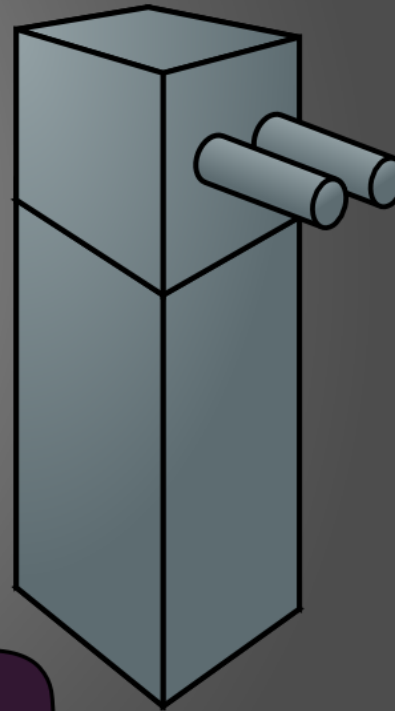
Christopher Giese

Laura Gohl

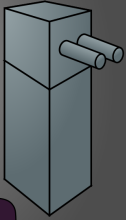
Lars Krafft

Robin C. Ladiges

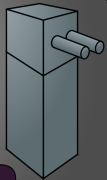
**Death
Star
PD**



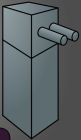
**Death
Star
PD**



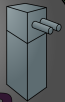
**Death
Star
PD**



**Death
Star
PD**



**Death
Star
PD**



**Death
Star
PD**







DeathStarPD



DeathStarPD

Live-Demo

- 3D-Modelle
- User Interface
- Gameplay

Zeitplan (1/2)

KW	Aktion
38	Konzeptmeeting, WebGL-Prototyp
39	Unity-Prototyp
40	abstrakte Tower-Klasse
41	Konzeptpräsentation, Distanzberechnungen auf einer Kugel
42	GUI-Meeting, Skybox, Planetentextur
43	
44	
45	Turmbau, Laserturm, Raketenturm, GUI-Dummy, UVG-Importer

Zeitplan (2/2)

KW	Aktion
46	Hauptmenü, Pausenmenü, Konzeptgrafiken, 1. Logo
47	MG-Turm, UVG-Editor, Laser- und Explosionseffekte, Grafikeinstellungen, Icons, Zwischenpräsentation
48	Zielfestsetzungs-Meeting, Blitzturm, Blitzeffekte, Rückansicht, Sounds
49	Soundeinstellungen, Primärziele, Gegner anvisieren, 2. Logo, Abschlusspräsentationsfolien
50	Meeting, Showroom, Raumschiffe, Gegner-Wellen, Ressourcen
51	Meeting, GameOver, GUI, Balancing, Unterstützungsturm, Abschlusspräsentation



DeathStarPD



DeathStarPD