

Deathstar PD



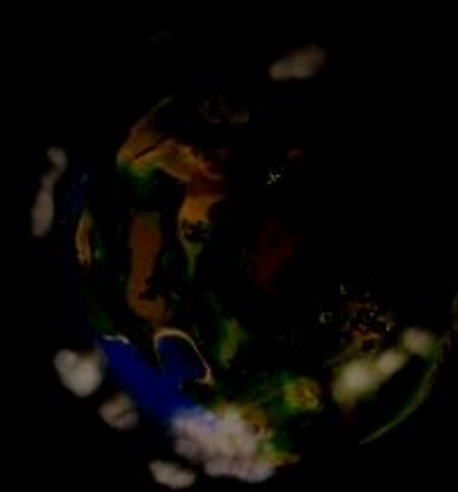
Lars Krafft, Laura Gohl, Christopher Glese, Robin C. Ladiges

Raumschiffe und Türme



- .Wellen
- .Gegnertypen
- .Turmtypen

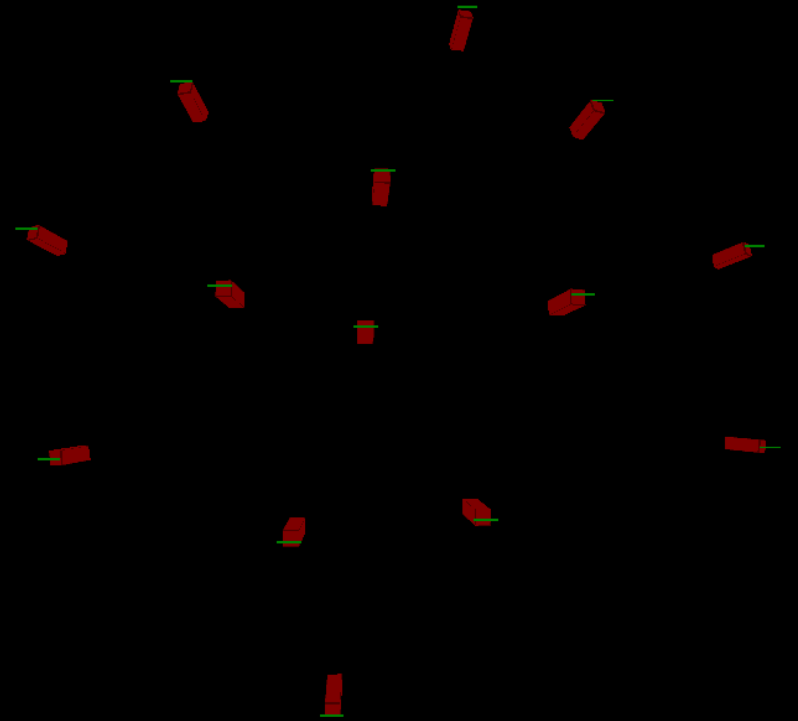
Planetengestaltung



- .Schilder für Lüftungsschächte
- .Kommandozentrale
- .Hangar

Technik

- .WebGL vs. Unity
- .Zielplattformen
- .freie Kamera
- .rasterlos Platzieren



Benötigte Assets

3D-Modelle

- .Texturierter Planet
- .Skybox
- .3-5 Türme
- .1-2 Verteidiger
- .2-3 Angreifer
- .2-3 Gebäude

GUI

- .3-5 Turm-Icons
- .Gesprächspartner

Sounds

- .Klicken
- .Bauen
- .Laser

Projektplan

15.10.	Einarbeitung in Unity und Blender
22.10.	Grundlegend: Wegfindung, Planet, je 1-2 Angreifer/Verteidiger/Türme
29.10.	Grundlegend: GUI, Spielprinzip/-Aufbau
5.11.	Fertige Wegfindung, weitere Modelle
12.11.	Letzte Modelle und erste Texturen
19.11.	Texturen
26.11.	Letzte Texturen und Sounds
3.12.	Balancing
10.12.	Finaler Status