

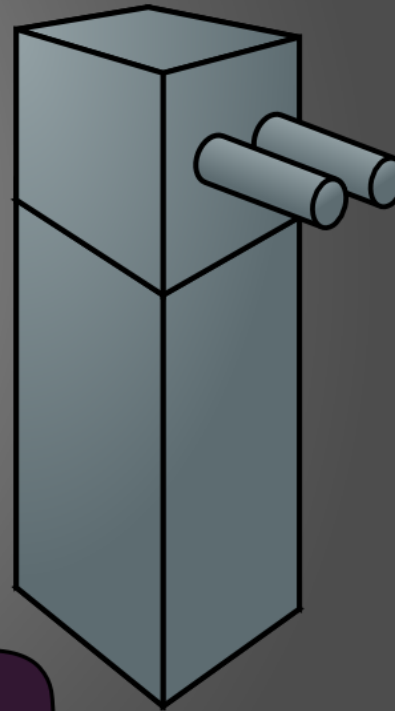
**Christopher Glese**

**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**