

Deathstar PD



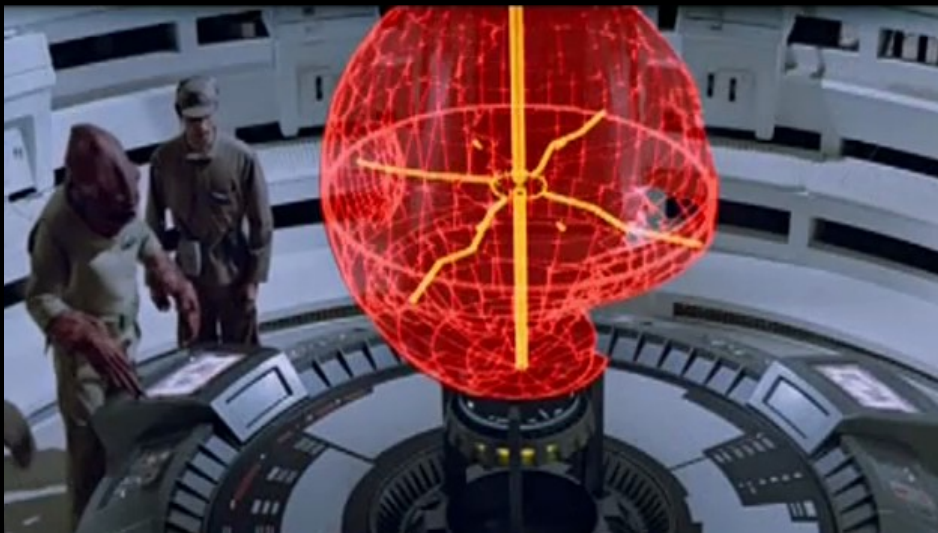
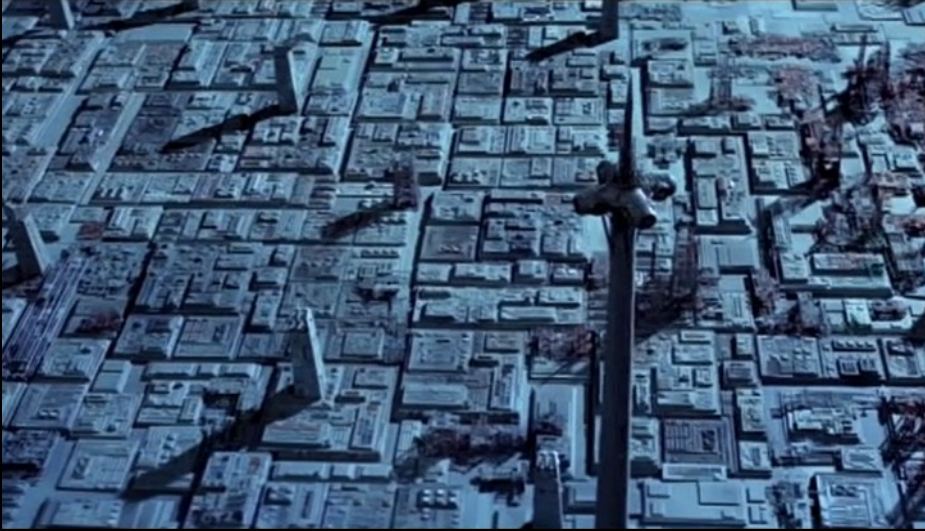
Lars Krafft, Laura Gohl, Christopher Glese, Robin C. Ladiges

Raumschiffe und Türme



- Wellen
- Gegnertypen
- Turmtypen

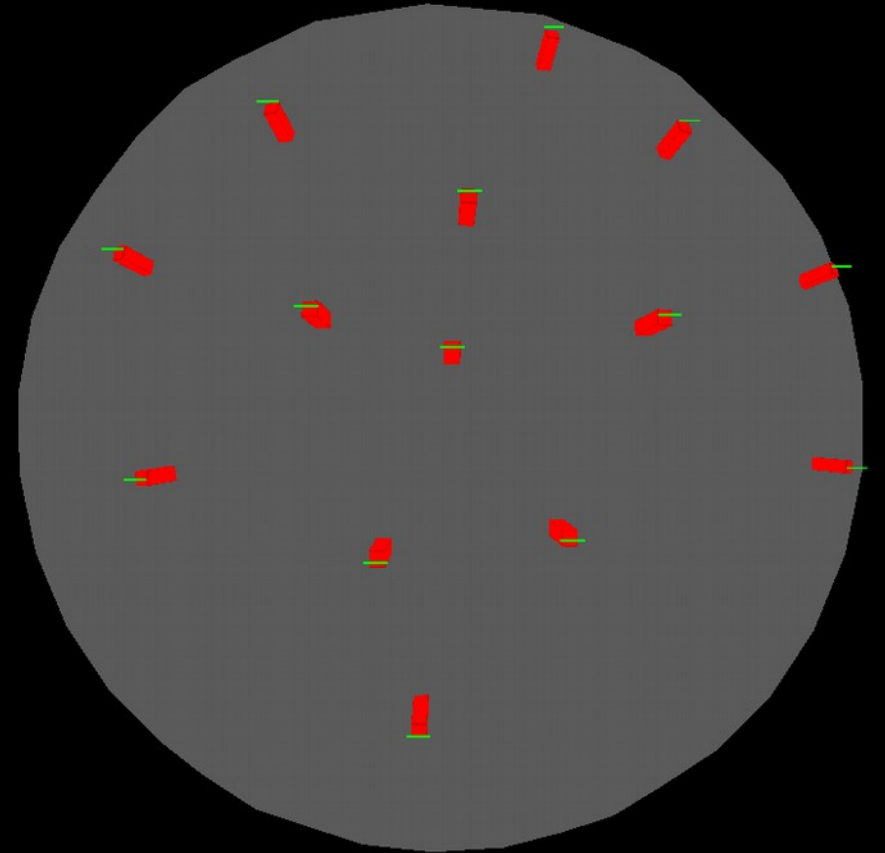
Planetengestaltung



- Schilde 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

- todo