

Deathstar PD



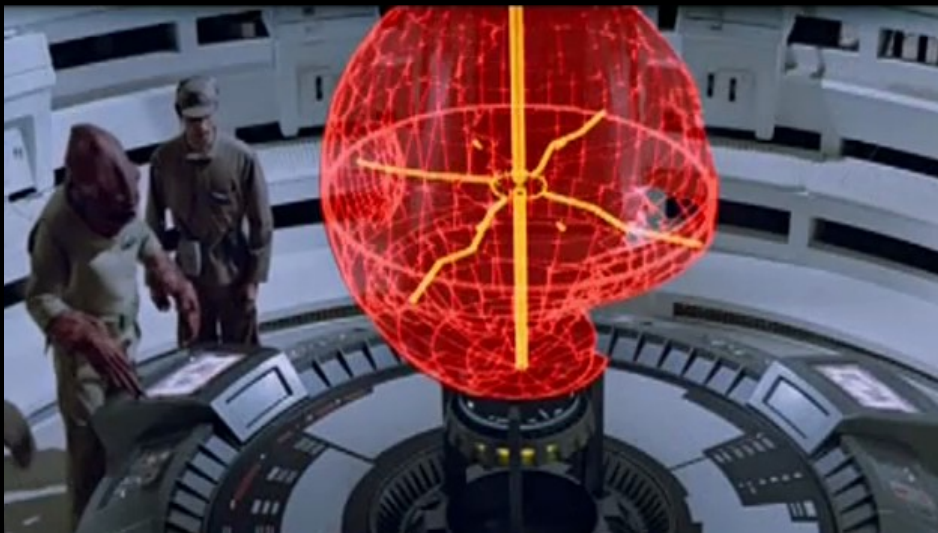
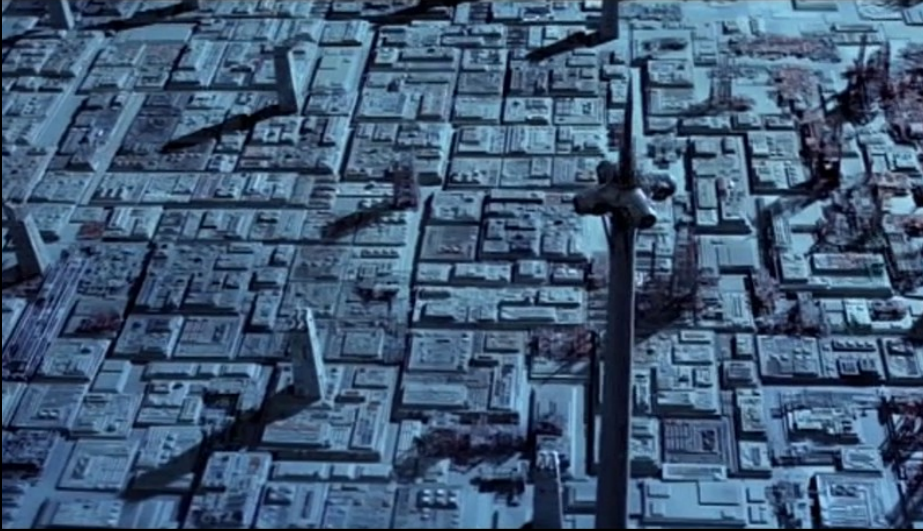
Lars Krafft, Laura Gohl, Christopher Glese, Robin C. Ladiges

Raumschiffe und Türme



- Wellen
- Gegnertypen
- Turmtypen

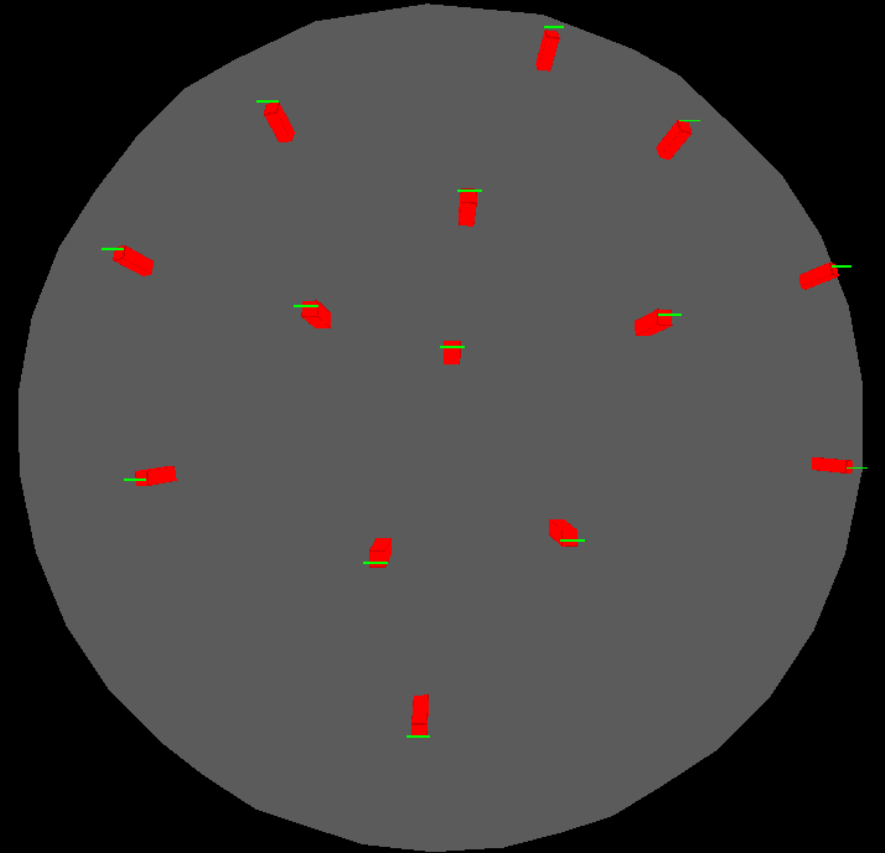
Planetengestaltung



- 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

15.10.	KW 42	Einarbeitung in Unity und Blender
22.10.	KW 43	Grundlegend: Wegfindung, Planet, je 1-2 Angreifer / Verteidiger / Türme
29.10.	KW 44	Grundlegend: GUI, Spielprinzip/-aufbau
05.11.	KW 45	Fertige Wegfindung, weitere Modelle
12.11.	KW 46	Letzte Modelle und erste Texturen
19.11.	KW 47	Texturen
26.11.	KW 48	Letzte Texturen und Sounds
03.12.	KW 49	Balancing
10.12.	KW 50	Finaler Status