

# Ant-Boss

Team Ant-Boss

# Übersicht

- Team
- High Concept
- Game Design
- Setting & Concepts
- Zeitplan

# Team

- ◉ Malte Müller                      Game Design, Visionkeeper
- ◉ Maya Kuscher                    Art, Teamlead
- ◉ Katharina Eggert                Art
- ◉ Oguzhan Aribali                 Art
- ◉ Marcel Egen                      Game Design
- ◉ Marcel Ochsendorf              Programmierung

# High Concept

Bei “Antboss” handelt es sich um ein Singleplayer RTS, bei dem der Spieler seine eigene Ameisenkolonie kontrolliert, und dessen Überleben sichern muss.

Durch das Sammeln von Ressourcen kann der Spieler seine Kolonie verbessern, neue Ameisen züchten und befehligen. Dabei muss auf umweltliche Bedingungen geachtet und natürliche Feinde besiegt werden.

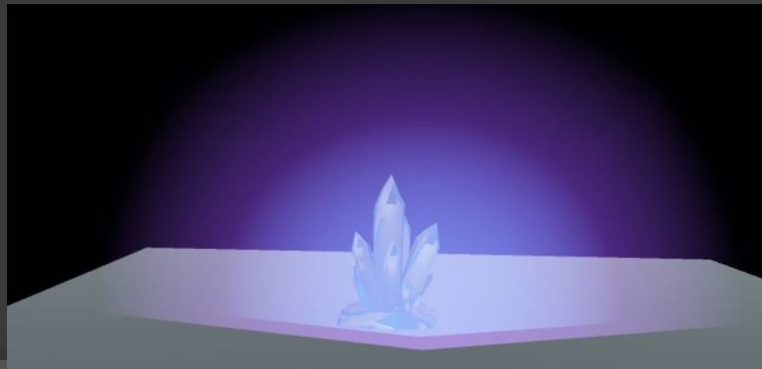
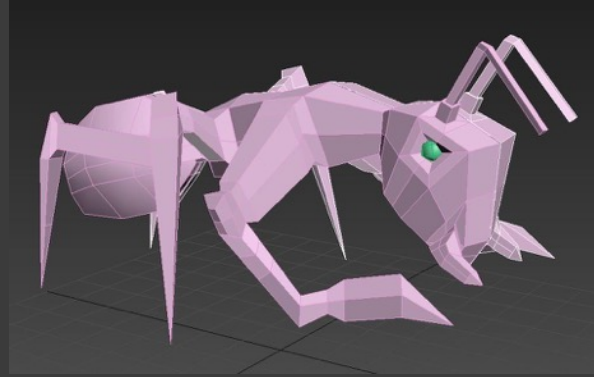
# Game Design

- Ressource Gathering
- Waypoint Management
- Survival
- Upgrades
- Environmental influences

# Art Setting



# Art Concepts



# Milestone 1

- ◉ Modelle für alle Einheitentypen
- ◉ Grundlegende Animationen
- ◉ Testmap
- ◉ Grundlegende Spielmechaniken
  - Ressourcenabbau
  - Simples Kampfsystem
- ◉ Grundlegendes Balancing



# Milestone 2

- ◉ Erweiterte Animationen
- ◉ Environment Assets
- ◉ Erweitertes Kampfsystem
- ◉ Wegpunktsystem
- ◉ Upgrades
- ◉ Map

# Gold Master

- ◉ Finale Map
- ◉ Sound
- ◉ Random Spawnpoint
- ◉ Polishing
- ◉ Bugfixing
- ◉ Balancing