



// A N T - B O S S

# Übersicht

- Team
- High Concept
- Milestone 1
- Arbeitsaufteilung
- Zeitplan & Ziele
- Prototyp

# Team

- ◎ Malte Müller Game Design, Visionkeeper
- ◎ Maya Kuscher Art, Teamlead
- ◎ Katharina Eggert Art
- ◎ Oguzhan Aribali Art
- ◎ Marcel Egen Game Design
- ◎ Marcel Ochsendorf Programmierung
- ◎ Kevin Heese Programmierung (Extern)

# High Concept

Bei “Ant-Boss” handelt es sich um ein Singleplayer RTS, bei dem der Spieler das Überleben seiner eigenen Ameisenkolonie sichern muss, indem er feindliche Insekten abwehrt und deren Brutstätten zerstört.

Durch das Sammeln von Ressourcen kann der Spieler seine Kolonie verbessern, neue Ameisen züchten und situationsbedingt anpassen.

# Milestone 1

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

# Modelle & Animationen

Sammler



# Modelle & Animationen

Kämpfer



# Modelle & Animationen

Kämpfer



# Modelle & Animationen

Späher









# Arbeitsaufteilung

Malte (GD)

Maya (Art)

Katha (Art)

*Späher Verhalten  
Sammler Verhalten  
Verteidigungspunkte  
Kamera  
Wiki*

*Concepts  
Animationen  
Effekte  
Mockup  
Projektplanung*

*Concepts  
Einheiten Modelle  
Ressourcen Modell  
Texturen  
Environment*

Ogu (Art)

Marcel (Prog)

Marcel (GD)

Kevin (Prog)

*Ameisenbau Modell  
Ressourcen Modell  
Environment  
UV Maps*

*Wegpunktsystem  
Einheitenverwaltung  
Ressourcenabbau  
Ressourcenlagerung  
UI / Menü*

*Spielmodi  
Wiki  
Upgrades für:  
Kampfgruppen  
Ameisenbau*

*Verteidigungspunkte  
Kämpfer Bewegung*

# Milestone 2

- Environment Assets
  - User Interface
  - Gegner & Spawner
- Kampfssystem
- Upgrades
- Map

# Gold Master

- Maps
- Sound
- Polishing
- Bugfixing
- Balancing



Prototyp