



// A N T - B O S S

Übersicht

- Team
- High Concept
- Milestone 2
- Arbeitsaufteilung
- Zeitplan & Ziele
- Prototyp

Team

- ◎ Malte Müller Game Design, Visionkeeper
- ◎ Maya Kuscher Art, Teamlead
- ◎ Katharina Eggert Art
- ◎ Oguzhan Aribali Art
- ◎ 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 2

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











Arbeitsaufteilung

Malte (GD)	Maya (ART)	Katha (ART)
<i>Level Design</i> <i>Interface Design</i> <i>Gegner Verhalten</i> <i>Kampfverhalten</i> <i>Wiki</i>	<i>Concepts</i> <i>Animationen</i> <i>Effekte</i> <i>Level Art</i> <i>Projektplanung</i>	<i>Concepts</i> <i>Einheiten Modelle</i> <i>Enviroment</i> <i>Texturen</i> <i>Environment</i>
Ogu (ART)	Marcel (PRO)	Kevin (PRO)
<i>Skorpion Modell</i> <i>Ressourcen Modell</i> <i>Environment</i> <i>UV Maps</i> <i>Concepts</i>	<i>UI (...)</i> <i>Objectives</i> <i>Upgradesystem</i> <i>Soundsystem</i> <i>Bugfixing</i>	<i>Gegner Spawner</i> <i>Pathfinding</i> <i>Map Toolkit</i> <i>Animationen</i> <i>Kampfsystem</i>

Gold Master

- Maps
- Sound
- Feedback
- Polishing
- Bugfixing
- Balancing



Prototyp



Vielen Dank! :)