

## Expose Bachelorarbeit:

### Erstellung modularer Gebäude für den Einsatz in Videospielen

Nikolai Stecker 2240250

In meiner Bachelorarbeit möchte ich aufzeigen welche Vorteile durch den Einsatz von modularem Design in Videospielen erzielt werden können. Im speziellen werde ich mich mit der Generierung von Gebäuden befassen.

Ich arbeite zurzeit als 3D-Artist für ein Start Up welches das Spiel [Renegade Line](#) entwickelt. Für meine Bachelorarbeit werde ich meine Arbeit an Renegade Line mit modularem Design verbinden, bisher wurden keine modularen Assets genutzt.

In der Arbeit werde ich auf die Geschichte von Modularität in Videospielen eingehen und auch Beispiele aus der echten Welt, die von Modularität profitieren, darstellen. Für ein besseres Verständnis der Thematik werde ich vor dem Hauptteil die Grundlagen der Asset Erstellung aufzeigen.

Der Hauptteil wird die Ausarbeitung von Methoden, welche für die Erstellung und Nutzung von modularen Assets in Videospielen angewendet werden.

Der praktische Teil der Arbeit wird darin bestehen, modulare Gebäude für ein neues Level, welches im feudalen Japan angesiedelt sein soll anzufertigen. Am Ende der Arbeit werde ich die angewendeten Methoden auf verschiedene Aspekte hin untersuchen und auswerten.

Während der Arbeit soll ein Kit (Eine Sammlung von Modulen) entstehen, mit dem diverse unterschiedliche Gebäude gebaut werden können. Ähnlich wie auf den folgenden Bildern.

