

Spielprogrammierung

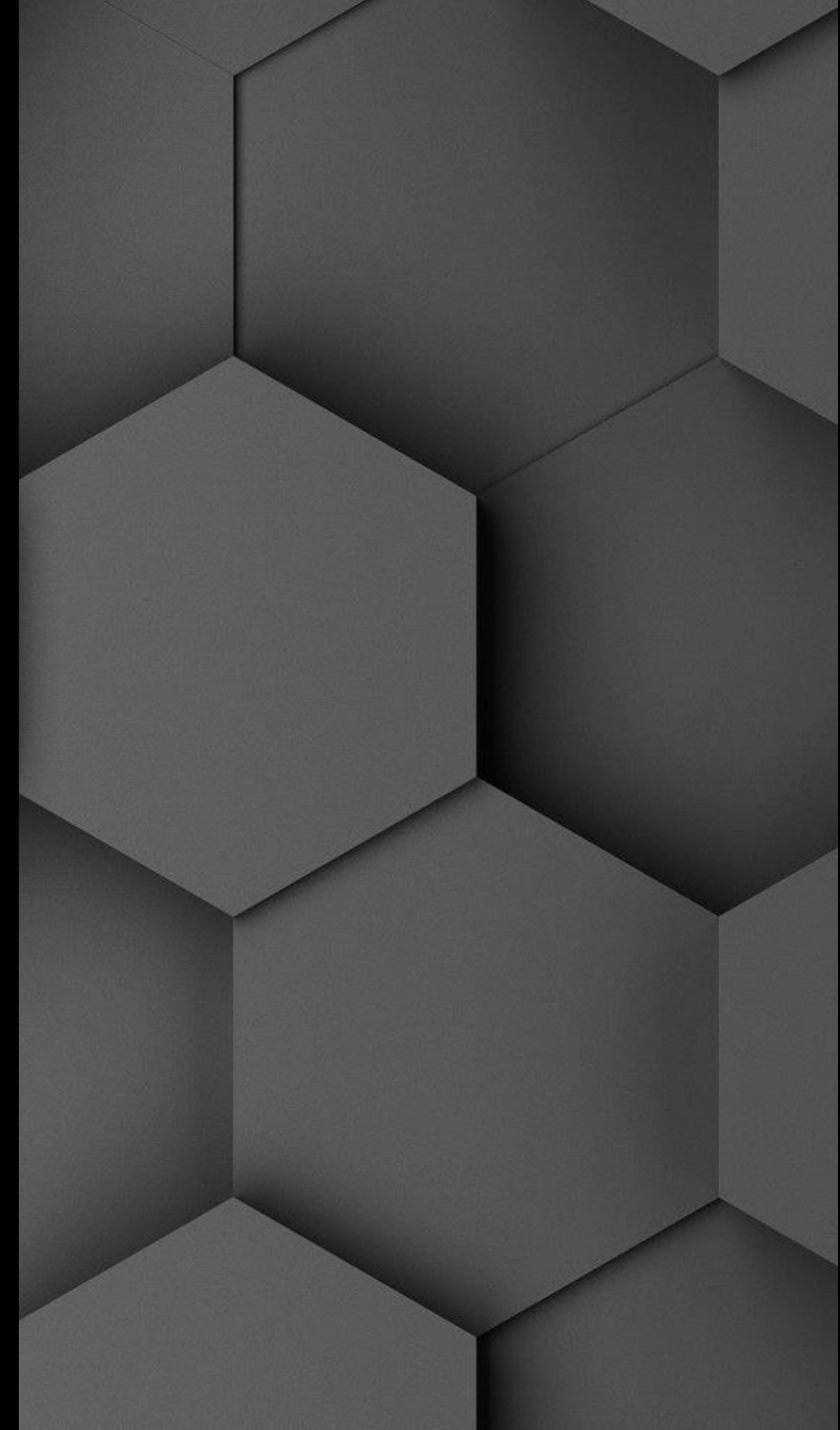
Abschlusspräsentation

Gruppe 9

Michael Ulrich – 77607

Simon Ruttmann – 80751

Veronika Scheller – 79888



Idee

geplant

Allgemein:

- Rundenbasiertes Strategiespiel
 - Vorläufiger Name: **Rise of the Warlord'z**
- Systeme:
 - Level-system
 - Kampagne System
 - Kampfsystem
 - KI

Idee

umgesetzt

Allgemein:

- Rundenbasiertes Strategiespiel
 - Endgültiger Name: **Des Kriegers Erinnerung**
- Systeme:
 - Level-system ✕
 - Kampagne System ✕
 - Kampfsystem ✓
 - KI ✓

Design:

geplant

- Ansicht:
 - 3D-Modelliert
 - Feste Vogelperspektive
- Spielfeld:
 - Hexagonal
- Figuren:
 - Verschiedene Rollen (min. 3 Verschiedene)
 - Je Rolle verschiedene Stats
- Spielumgebung:
 - Schlachtfeld auf offener Wiese

Design:

umgesetzt

- Ansicht:
 - 3D-Modelliert ✓
 - Feste Vogelperspektive ✓
- Spielfeld:
 - Hexagonal ✓
- Figuren:
 - Verschiedene Rollen (min. 3 Verschiedene)
 - Je Rolle verschiedene Stats ✓
- Spielumgebung:
 - Schlachtfeld auf offener Wiese ✓



Spielfeldstruktur

umgesetzt



Figuren

Magier

- Leben: Niedrig
- Schaden: Hoch
- Anzahl pro Team: 1
- Angriffsreichweite: Mittel
- Bewegungsreichweite: Niedrig



Figuren

Paladin

- Leben: Sehr hoch
- Schaden: Niedrig
- Anzahl pro Team: 1
- Angriffsreichweite: Niedrig
- Bewegungsreichweite: Niedrig



Figuren

Krieger

- Leben: Hoch
- Schaden: Hoch
- Anzahl pro Team: 2
- Angriffsreichweite: Niedrig
- Bewegungsreichweite: Mittel



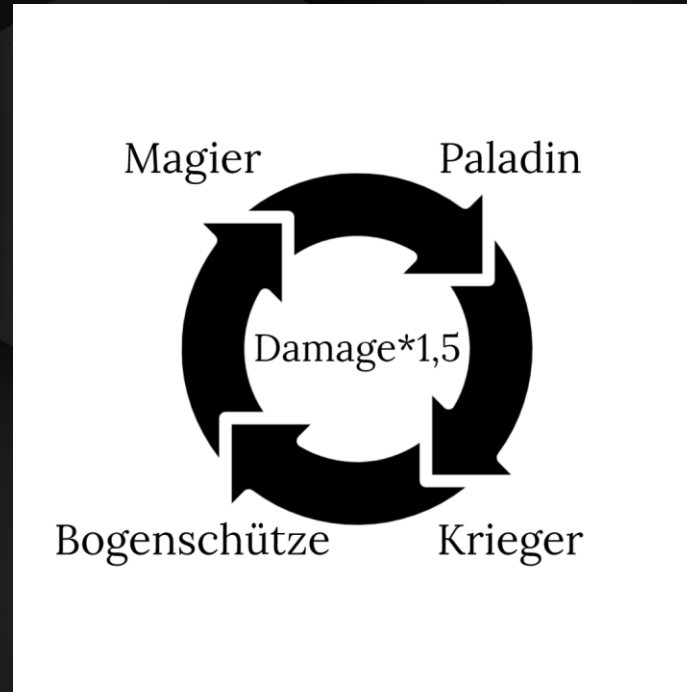
Figuren

Bogenschütze

- Leben: Mittel
- Schaden: Niedrig
- Anzahl pro Team: 2
- Angriffsreichweite: Mittel
- Bewegungsreichweite: Hoch



Vorteilskreis



Zeitplan

geplant

Planung

Implementierung

Abnahme

APRIL

MAI

JUNI

JULI

01.04 - 15.04

- Assets finden
- Architekturstruktur
- Regeln festlegen
- Rollen und Stats definieren
- Level System definieren

15.04 - 29.04

- Import und Nachbearbeitung der Assets
- Erstellung einer Umgebung
- Spielfeld-Raster erstellen

29.04 - 13.05

- Datenmodel der Figuren festlegen
- Soundeffekte hinzufügen
- imp. des Kampfsystems
- imp. Levelsystem

13.05 - 27.05

- imp. Bewegung und Angriff
- > Animation und Logik
- imp. KI
- imp. Kampagne System

27.05 - 10.06

- Zusammenführung der Spielkomponenten

10.06 - 24.06

- Bugfixing
- Fertigstellung des Release's

24.06 -08.07

- Doku schreiben
- Build

Zeitplan

geplant

Planung

Implementierung

Abnahme

APRIL

MAI

JUNI

JULI

01.04 - 15.04

- Assets finden
- Architekturstruktur
- Regeln festlegen
- Rollen und Stats definieren
- Level System definieren

15.04 - 29.04

- Import und Nachbearbeitung der Assets
- **Erstellung einer Umgebung**
- Spielfeld-Raster erstellen

29.04 - 13.05

- Datenmodel der Figuren festlegen
- **Soundeffekte hinzufügen**
- **imp. des Kampfsystems**
- **imp. Levelsystem**

13.05 - 27.05

- imp. Bewegung und Angriff
- > Animation und Logik
- imp. KI
- **imp. Kampagne System**

27.05 - 10.06

- **Zusammenführung der Spielkomponenten**

10.06 - 24.06

- Bugfixing
- Fertigstellung des Release's

24.06 -08.07

- Doku schreiben
- Build

Zeitplan

umgesetzt

Planung

Implementierung

Abnahme

APRIL

MAI

JUNI

JULI

01.04 - 15.04

- Assets finden
- Architekturstruktur
- Regeln festlegen
- Rollen und Stats definieren
- Level System definieren

15.04 - 29.04

- Import und Nachbearbeitung der Assets
- Spielfeld-Raster erstellen
- **Zusammenführung der Spielkomponenten**

29.04 - 13.05

- Datenmodel der Figuren festlegen

13.05 - 27.05

- imp. Bewegung und Angriff -> Animation und Logik
- imp. KI
- **Erstellung einer Umgebung**

27.05 - 10.06

- **Soundeffekte hinzufügen**
- **imp. des Kampfsystems**

10.06 - 24.06

- Bugfixing
- Fertigstellung des Release's

24.06 -08.07

- Doku schreiben
- Build

Verworfen

- **imp. Levelsystem**
- **imp. Kampagne System**

Eingesetzte Software

- Unity als Gameengine
- C# als Programmiersprache
- Unity Assets für Umgebung und Objekte
- Enterprise Architect für Dokumentation (neu)

Video

Video einfügen

Vielen Dank
für Eure Aufmerksamkeit

