



Mike Amacker
Nam Pham

Was ist VEGA

Puzzle, Strategiespiel
Einzelspieler

Fragestellung

Wie schreibe ich ein System mit welchem ein Benutzer seine eigene Logik verwirklichen kann? (Mike)

Wie erschaffe ich 3D Module die dem Benutzer anhand Ihres Aussehens die Funktionalität erklären? (Nam)

Motivation

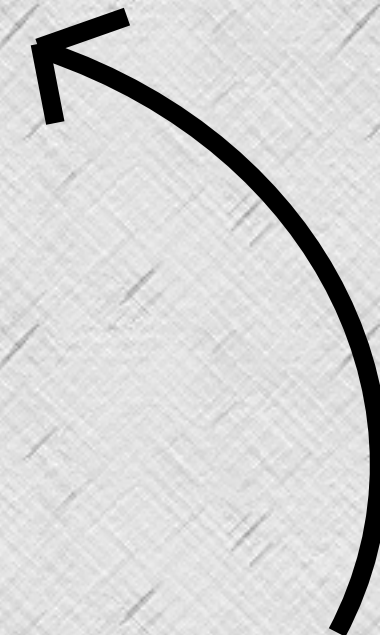
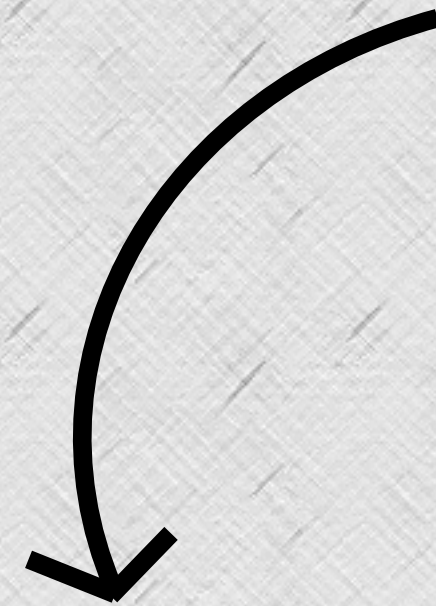
Wir wollen ein Spiel entwickeln
welche wir für das Portfolio benutzen können

Gameloop

Roboter Modifizieren

Roboter Programmieren

Roboter Kampf



Robot Modifikation

Robotfactory

Roboterlist

RoboterName	<<<
Roboter2	<<<
Roboter3	<<<



RoboterName

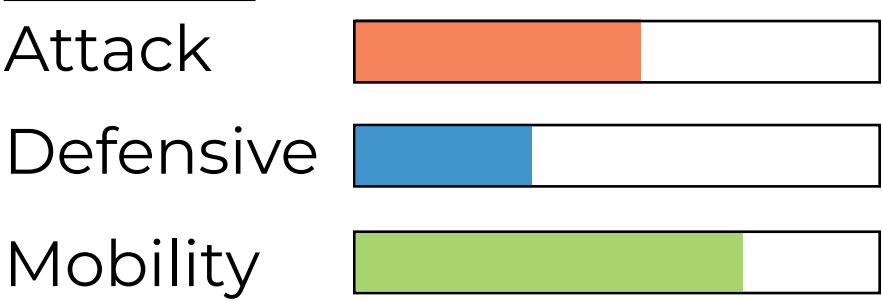
Top Equipment

Mid Equipment

Bot Equipment

Accessory

Status



Details

The carbon alloy painting allows the roboter to be lighter than other roboter.

Mobility ++

Robot Modifikation Details

RoboterName

Top Equipment

>>> Tank threads <<<

Spider legs (currently equipped)

Hover legs

Hum

Top Equip: Hover legs

Details

Tank threads allow the roboter to move further than usual. It compensates traversing far for steering. Also does it come with more Health.

Mov + 2 , Health ++

Attack

Defensive

Mobility

Zoom



Currently equipped: Spiderlegs

Details

The carbon alloy painting allows the roboter to be lighter than other roboter.

Mobility ++

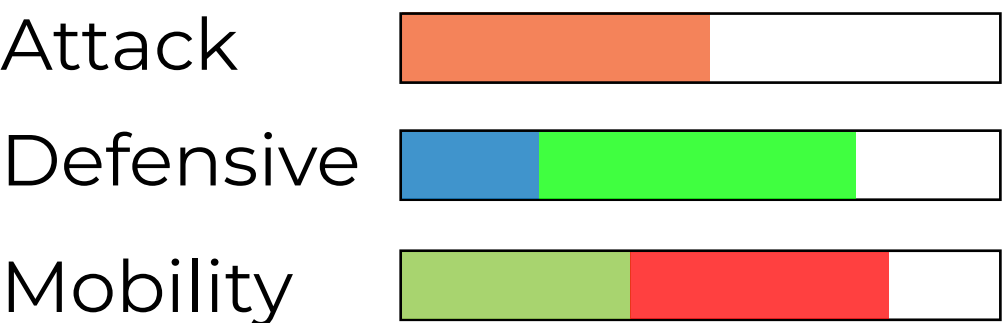
Attack

Defensive

Mobility

Tank threads

Status



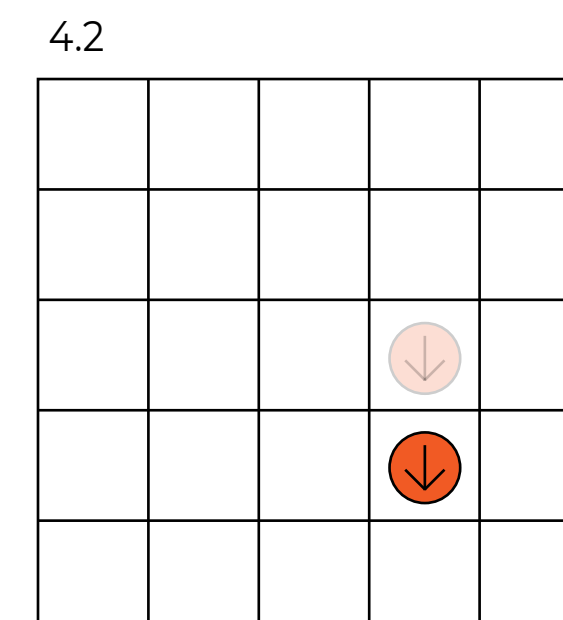
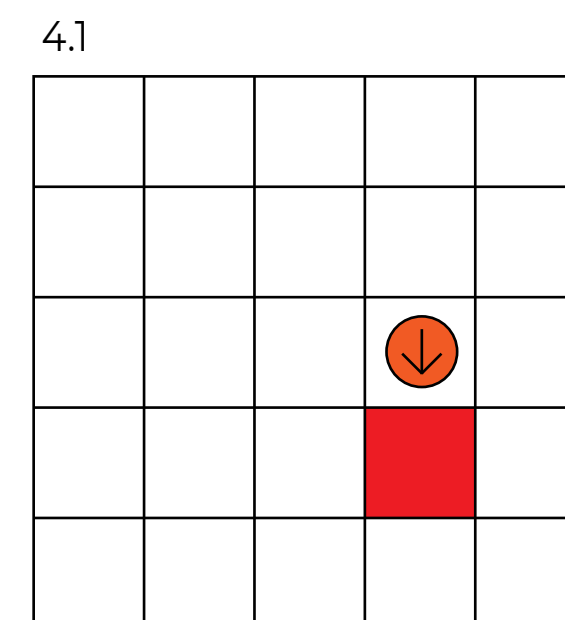
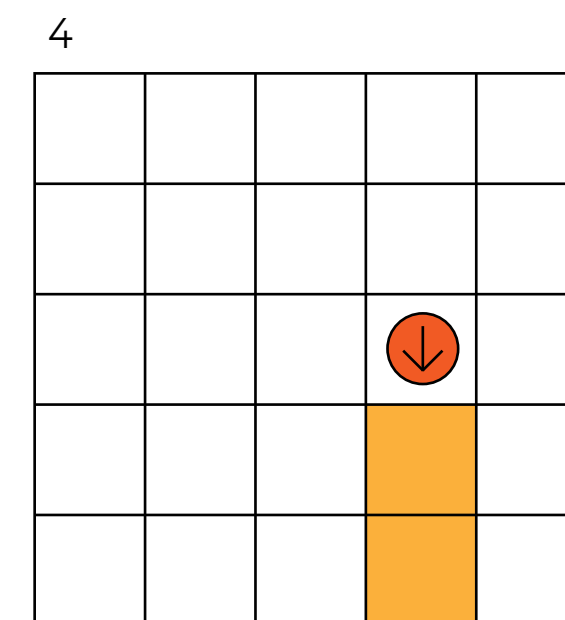
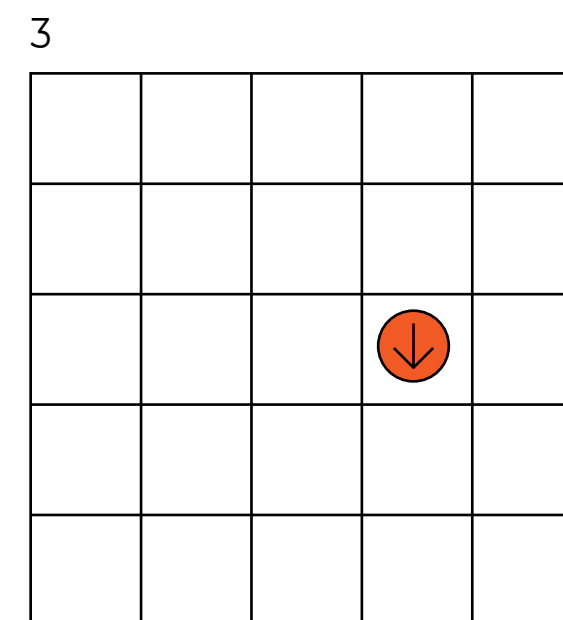
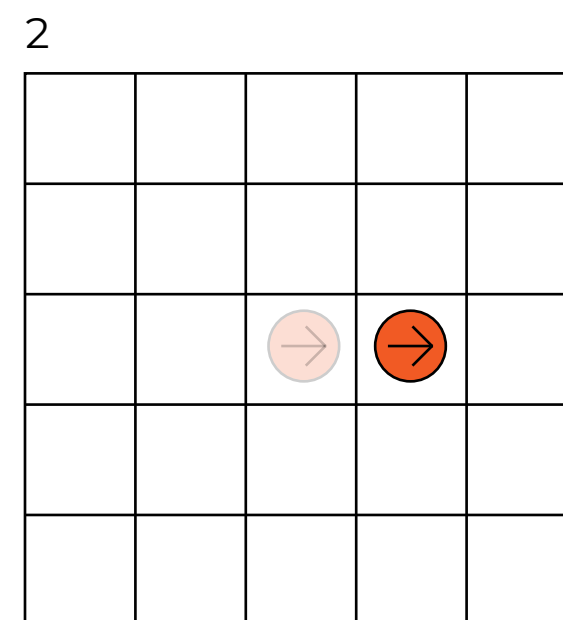
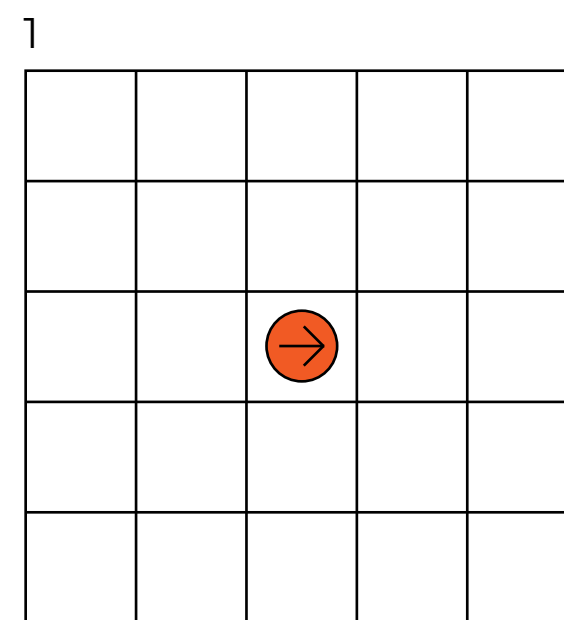
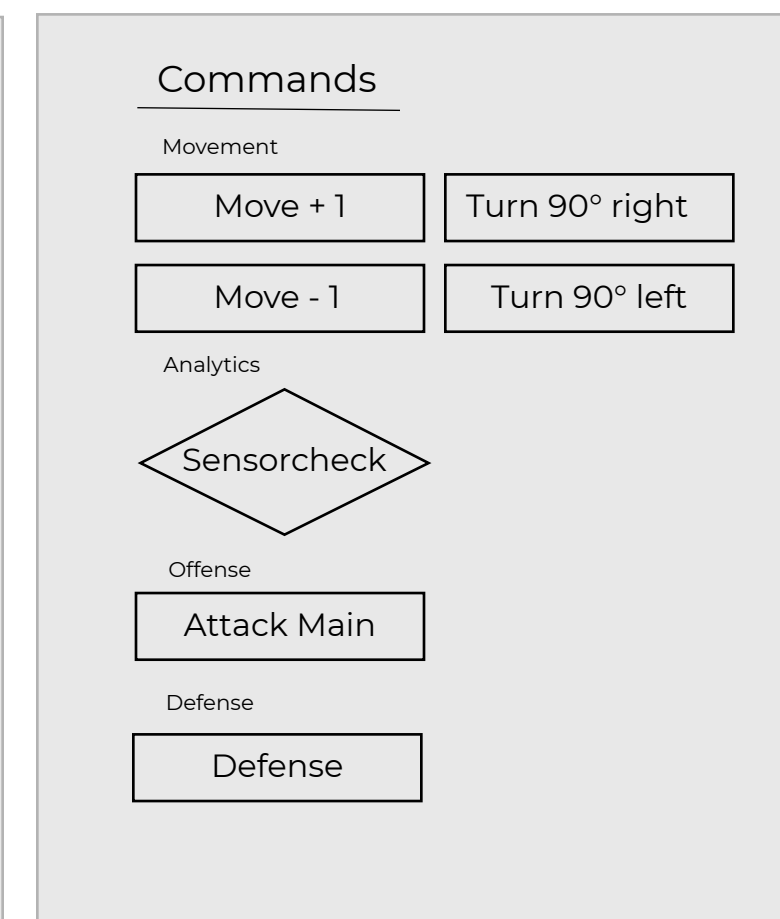
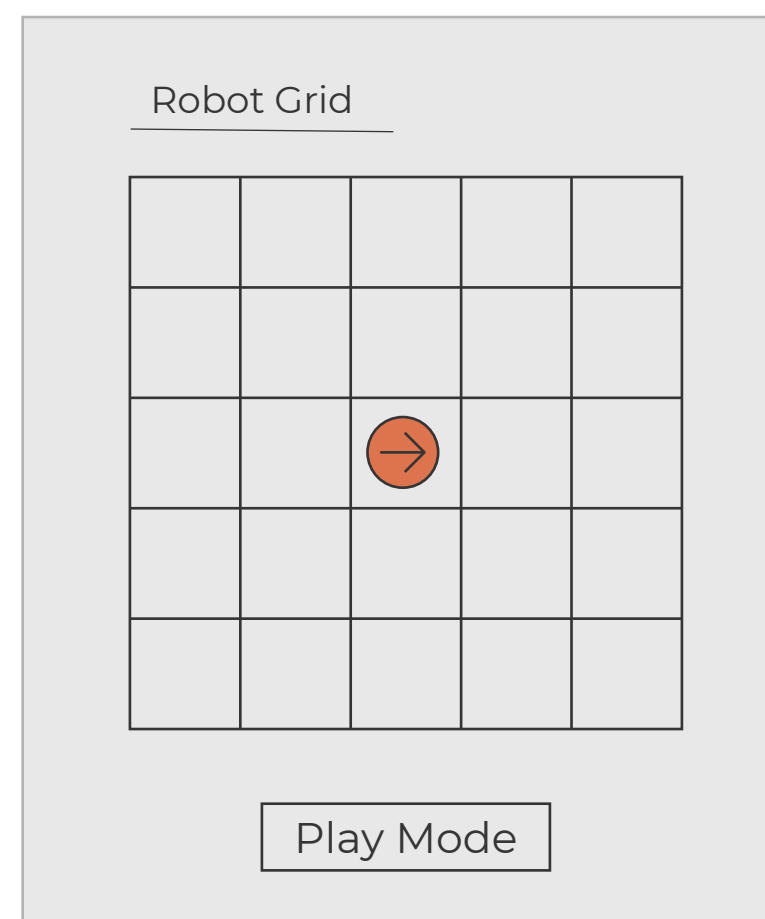
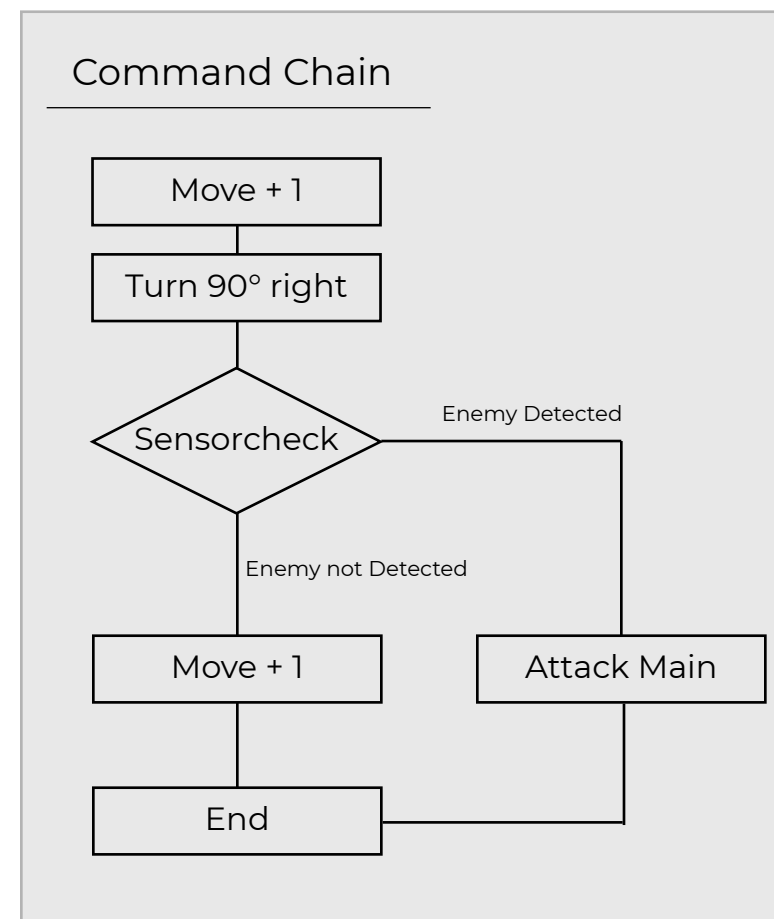
Details

Tank threads allow the roboter to move further than usual. It compensates traversing far for steering. Also does it come with more Health.

Mov + 2 , Health ++

Equip

Roboter Programmieren



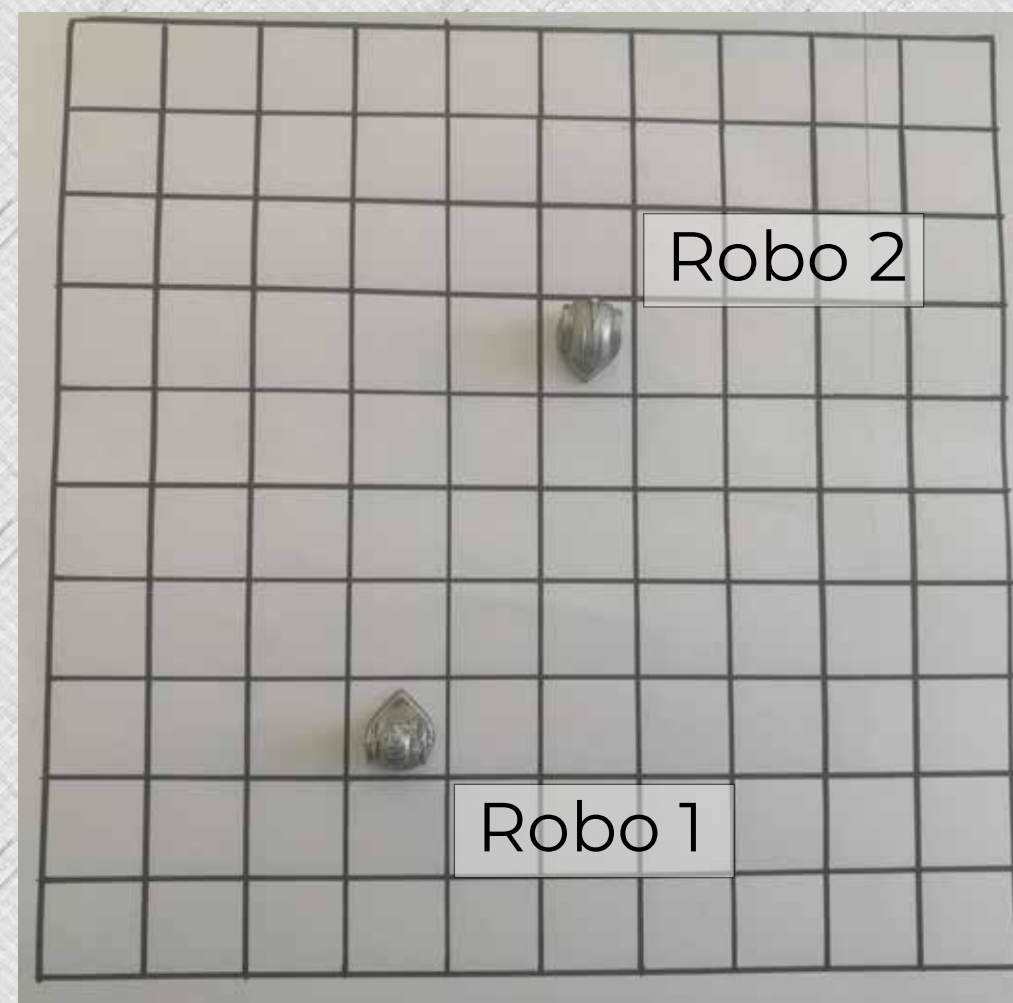
Paper-Prototyp

Command Set Robo 1

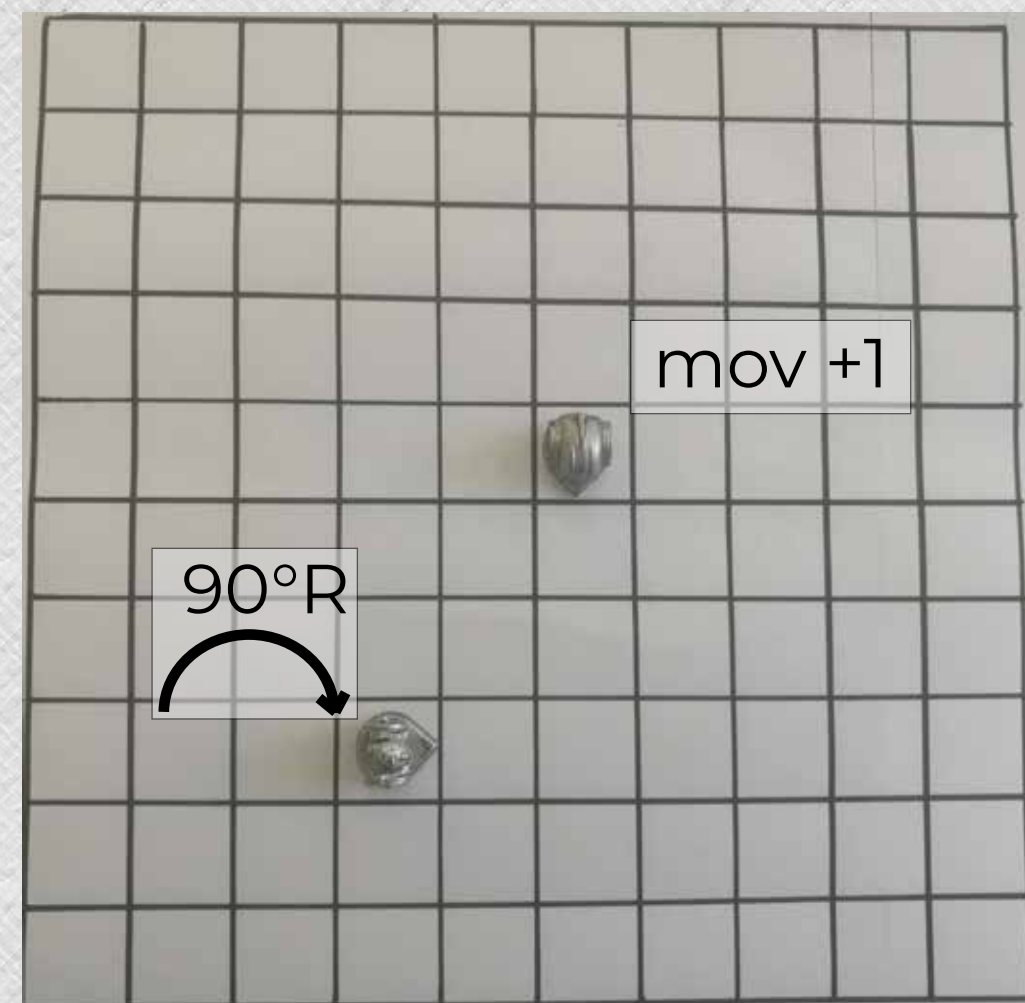


Command Set Robo 2





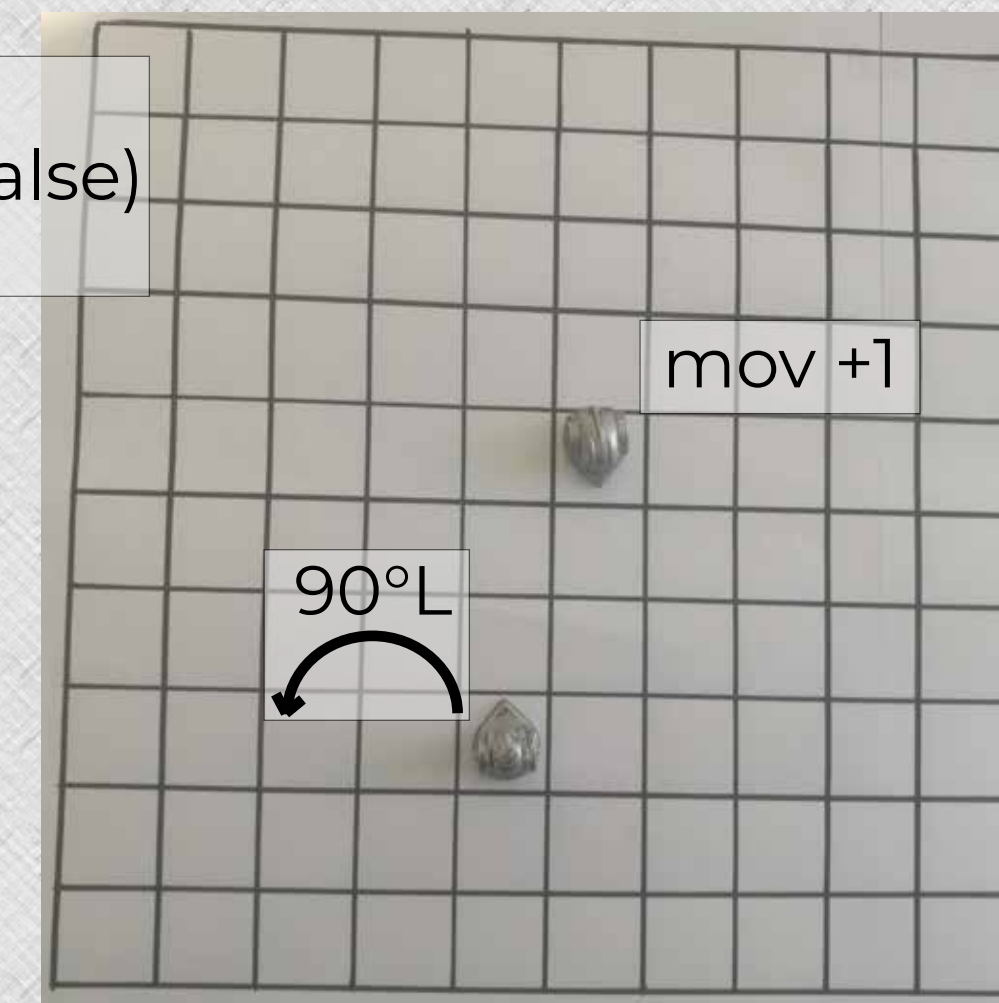
Game Start



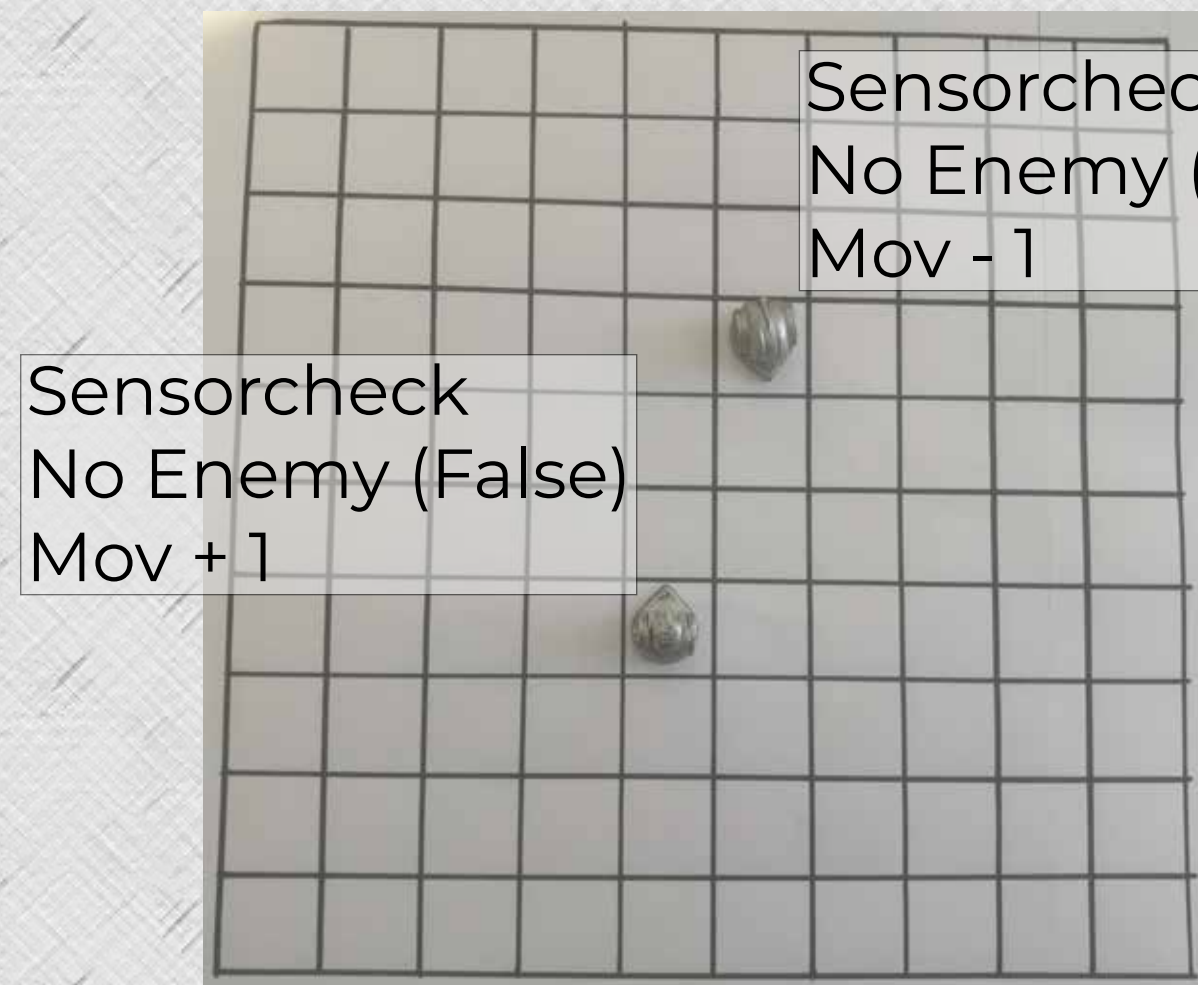
Turn 1



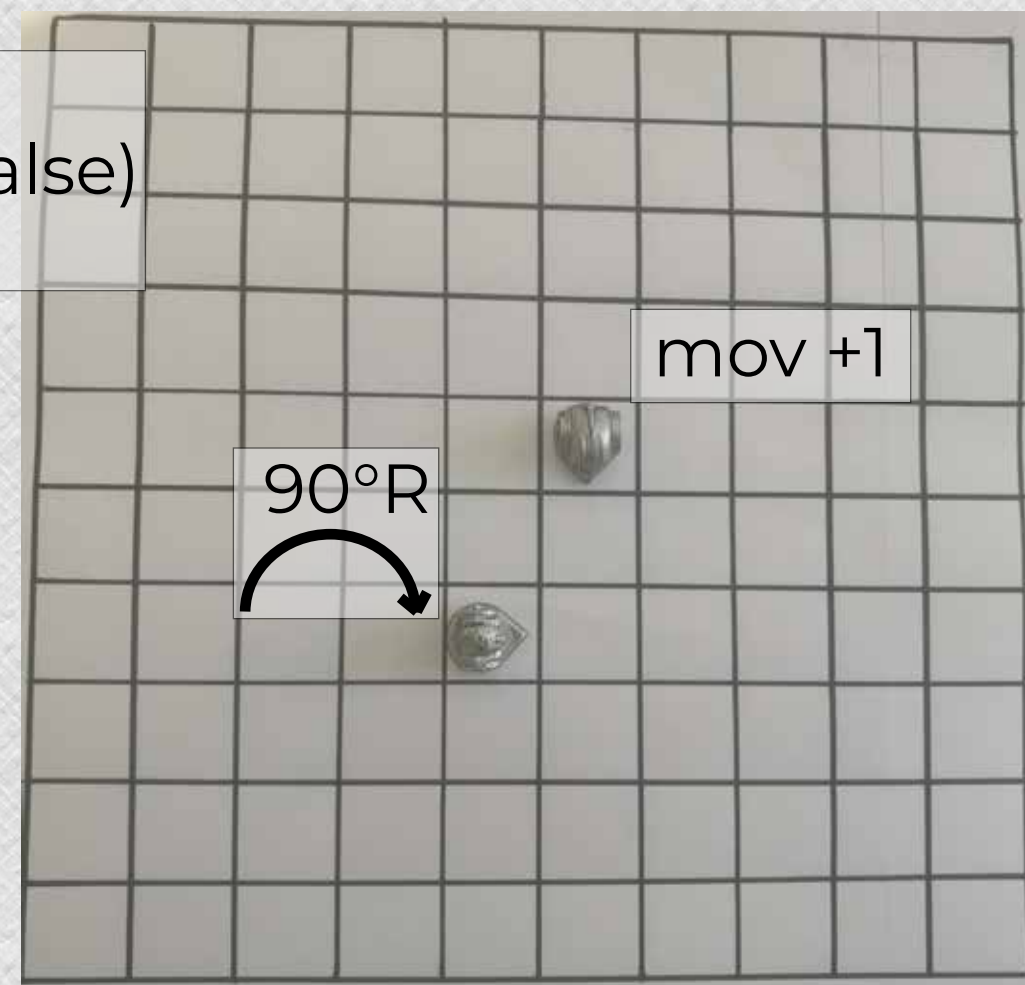
Turn 2



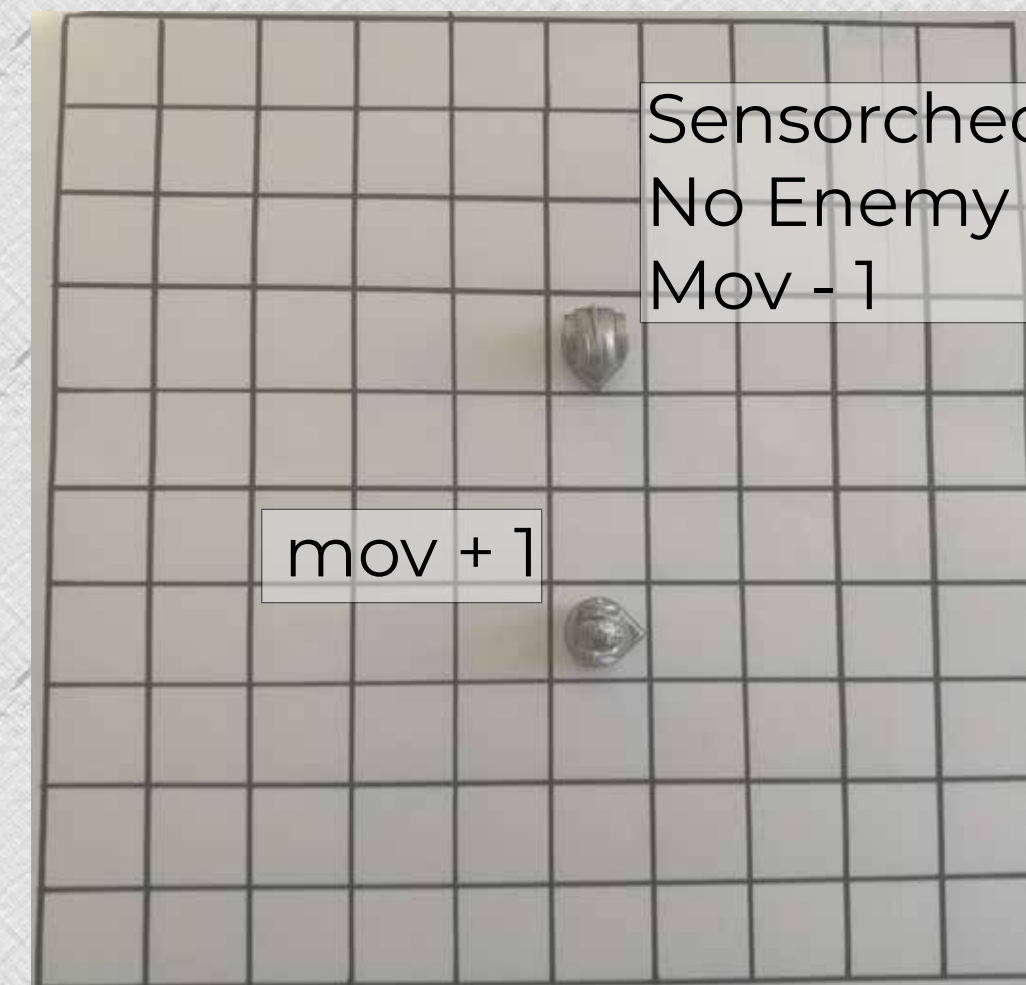
Turn 3



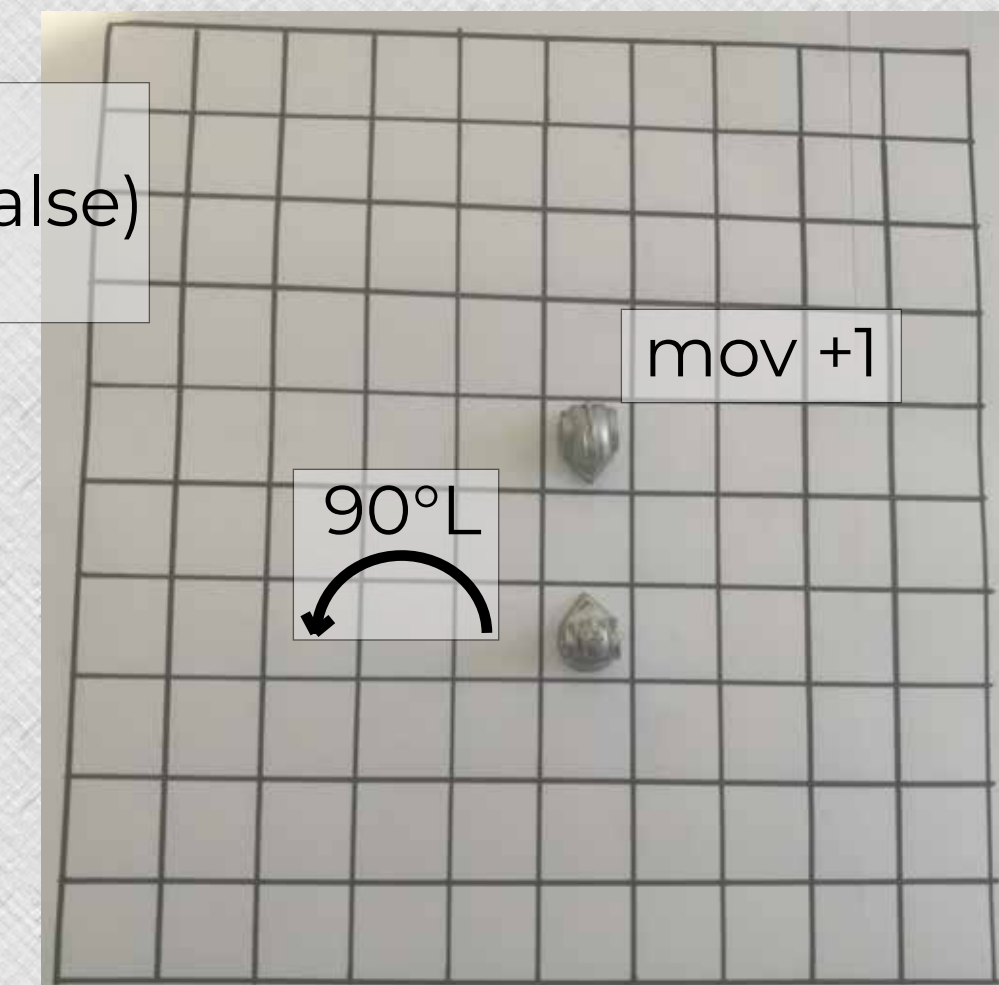
Turn 4



Turn 5



Turn 6



Turn 7

Arbeitsaufteilung

Backend Konzept
Konzept Programmierung

Umsetzung Gamelogik
(Gameloop programmieren)

Mike

Gamedesign
Gamekonzept
Prototyping

Leveldesign
Testing

Beide

Konzept Roboter
Konzept UI

Umsetzung Roboter
(Modeling, Animation, Texturen)
Umsetzung UI

Nam

Milestone 1

Milestone 2

Milestone 3

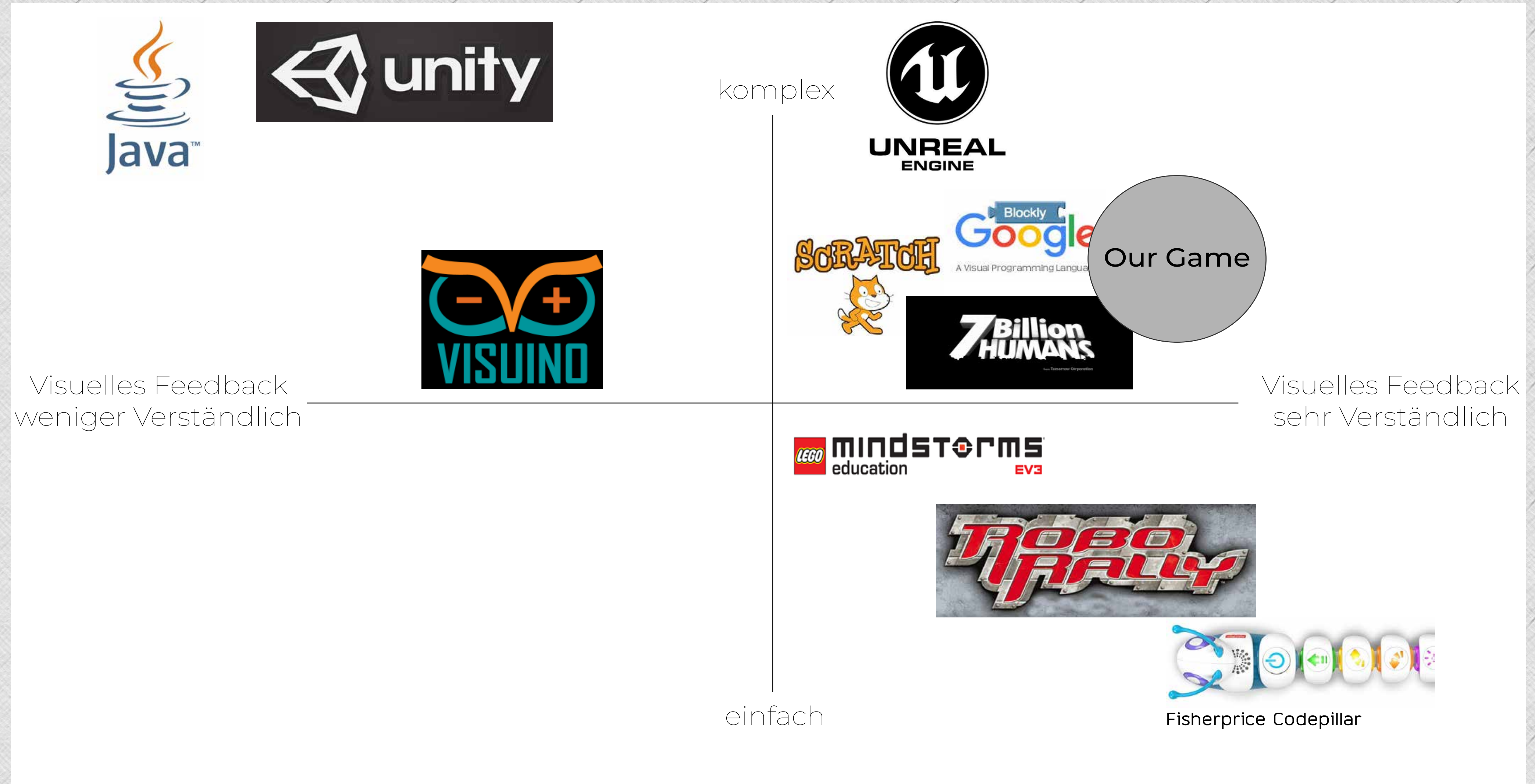
Milestone 4

Start

Ende

Zeitplan

Konkurrenzanalyse



Herausforderungen

- Funktioniert unsere Idee überhaupt?
- Umsetzung Programmiertool
- Ein gutes und verständliches Tutorial für das Spiel
- Ist das Spiel in der gegebenen Zeit umsetzbar?

Ressourcen

Mentoren

Sebastian Mittag

Richard Wetzel

Dozent der sich in 3D Animation/modellieren auskennt

Jemand der sich in Objektdesign und 3D auskennt

Software

Cinema 4d

Substance Painter

Unity

Blender

Photoshop

Visual Studio

Next steps

- Hindernisse in Level
- Multiplayer
- Levelgenerator

Abstract



