

# Exposé

Der genaue Prüfungstermin innerhalb des gewählten Abnahmezeitraums des Moduls wird Ihnen nach Anmeldung und Exposé-Abgabe mitgeteilt und kann in Absprache mit dem Prüfer noch angepasst werden (muss jedoch noch innerhalb des gewählten Abnahmezeitraums liegen).

Senden Sie dieses Dokument bitte ausgefüllt **als PDF** an *cga-praktikum@gm.fh-koeln.de*

## Abnahmezeitraum:

Bitte wählen Sie einen Abnahmezeitraum aus:

- ☐ 12.08.2024 – 16.08.2024 (Mo-Fr)
- ☐ 19.08.2024 – 23.08.2024 (Mo-Fr)
- ☒ 26.08.2024 – 30.08.2024 (Mo-Fr)

## Teammitglieder

Gómez Cantú, Danya Carolina, 11321518

---

Name, Vorname, Matrikelnummer

Mejri, Dalila, 11119073

---

Name, Vorname, Matrikelnummer

Runde, Hendrik, 11148036

---

Name, Vorname, Matrikelnummer

# Inhalt Exposé

Bitte beschreiben Sie hier Ihre Idee für das Abschlussprojekt. Gehen Sie dabei auf folgende Punkte ein:

- Grundidee des Projektes
- Setting / Kurzer Umriss der Umgebung
- (Wenn vorhanden) Spielmechanik
- Liste von geplanten Features, bspw.:
  - Shadow Mapping, Normal Mapping, SSAO, alternatives Beleuchtungsmodell, Cel-Shading, Skybox, Environment Mapping ...
  - Kollisionserkennung, 3rd Person View, Kampfsystem, Map Generierung ...

Beschränken Sie sich auf maximal eine halbe Seite.

Der Umfang des Abschlussprojektes sollte grob dem Arbeitsaufwand von 60 Stunden pro Teilnehmer entsprechen (dabei wird davon ausgegangen, dass die Inhalte der Praktika beherrscht werden, siehe auch Projektleitfaden CGA).

---

Unser Projekt ist ein gemütliches, cartoonhaftes Café-Spiel, bei dem die Benutzer die Rolle von Baristas übernehmen. Wir möchten ein ansprechendes und spielerisches Erlebnis bieten, indem wir durch detaillierte Texturen und Beleuchtung die visuelle Attraktivität betonen.

Das Spiel spielt in einem lebendigen, stilisierten Café mit einer warmen und einladenden Atmosphäre. Die Umgebung umfasst eine Kaffeebar, einen Sitzbereich und verschiedene dekorative Elemente. Charaktere, einschließlich der Kunden und des Baristas, sind mit einem cartoonhaften Design gestaltet, das zum spielerischen Thema passt.

Spielmechanik:

Die Spieler beginnen damit, Bestellungen von Kunden aufzunehmen. Dann bewegen sie sich zu verschiedenen Stationen im Café, um Kaffee zu brühen, Zutaten hinzuzufügen und die Bestellungen fertigzustellen. Sobald der Kaffee fertig ist, servieren die Spieler ihn den Kunden. Die Bewegung im Spiel wird mit den WASD-Tasten gesteuert, während Interaktionen wie das Aufnehmen von Bestellungen und die Zubereitung von Kaffee mit den E- und Q-Tasten zum Füllen einer Fortschrittsanzeige bei jedem Schritt verwaltet werden.

Features, die wir gerne hätten:

- \* Cel-Shading: Dies wird uns helfen, den gewünschten cartoonhaften Look zu erzielen und dem Spiel einen unverwechselbaren und spielerischen visuellen Stil zu verleihen.
- \* Interaktive Kamera: Das Kamerasystem wird Steuerungen bieten, die es den Spielern ermöglichen, die Perspektiven zu wechseln und von einer Ich-Perspektive zu einer Drittpersonenansicht heranzuzoomen.
- \* Skybox: Die Implementierung einer Skybox außerhalb des Cafés wird die Beleuchtung verbessern und interessante Hintergründe durch die Fenster bieten.
- \* Kollisionserkennung: Wir werden Kollisionserkennung verwenden, um zu verhindern, dass der Barista durch Theken und Wände geht, was ein realistischeres Gameplay gewährleistet.
- \* Shadow Mapping: Diese Technik wird verwendet, um realistische Beleuchtung und Tiefe zu erzeugen, was die visuelle Qualität des Spiels erhöht.