Spacetacular

Grafische Datenverarbeitung SS2015

Stefanie Zahn

Gliederung

1. Kurzbeschreibung
2. Idee
3. Aufgabenverteilung & Verantwortlichkeiten
4. Zeitplan
5. Meilensteine
6. Größtes Risiko

Kurzbeschreibung

Spacetacular - ein Weltraumshooter der nächsten Generation.

Kurzbeschreibung

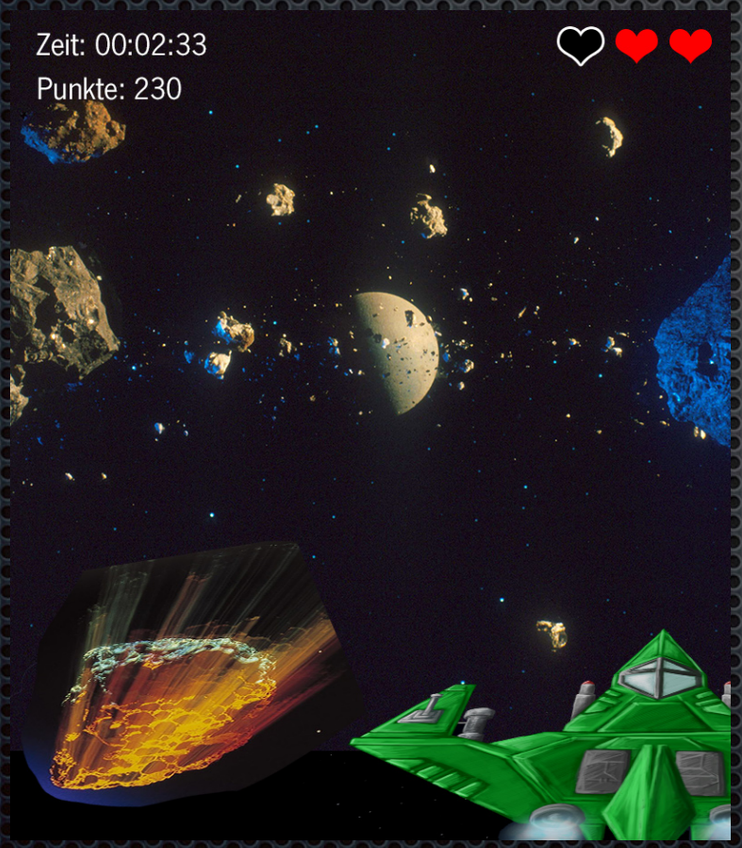
Wir schreiben das Jahr 3078. Die Erde ist nicht mehr das was sie einmal war, die Atmosphäre ist komplett zerstört und ein Leben dort nicht mehr möglich. Doch ein Mann schaffte es mit einem Raumschiff rechtzeitig in die Weiten des Weltalls zu entfliehen, bevor das letzte Leben auf der Erde ausgelöscht wurde. Seit jeher ist er auf der Suche nach bewohnbaren Planeten und anderen Überlebenden um eine neue Zivilisation zu gründen. Doch dieser Weg ist schwer und gefährlich. Auf seiner Reise durch das All begegnen ihm immer wieder Feinde und gefährliche Meteoritenschauer, die sein Raumschiff zerstören könnten...

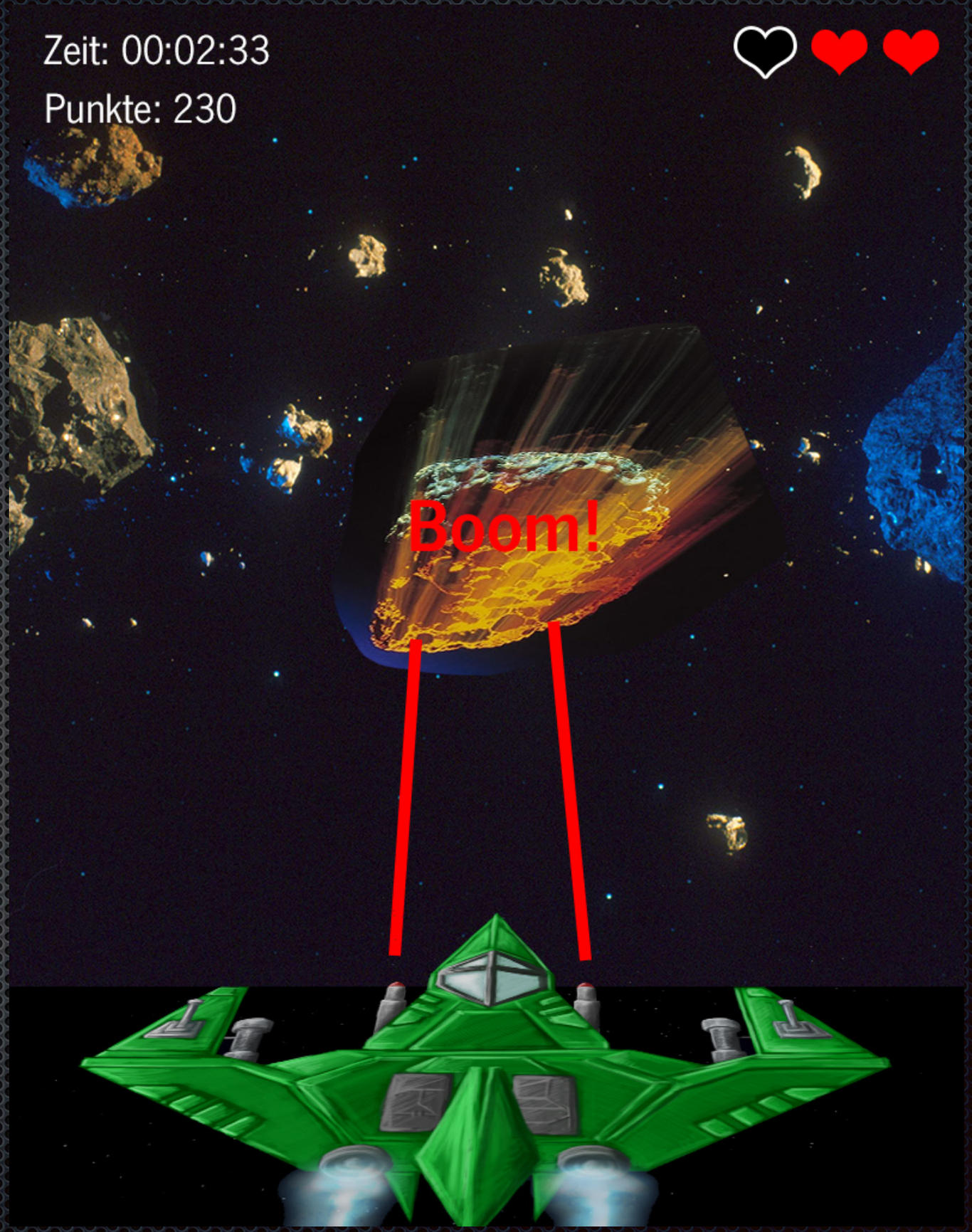
Hilf dem Helden durch den Weltraum auf der Suche nach neuem Leben!

Die Idee

Wie habe ich mir das 3D-Game vorgestellt?

Zeit: 00:02:33
Punkte: 230


Zeit: 00:02:33
Punkte: 230


Zeit: 00:02:33
Punkte: 230
Boom!

Aufgabenverteilung & Verantwortlichkeiten

- *Siehe Zeitplan (gleich, auf Grund von Einzelarbeit)*

Spielinhalte

- Raumschiff (Held) fliegt durch Weltraum aus 3rd-Person-Perspektive
- Hindernisse bewegen sich linear auf Helden zu, Held muss mit Steuerung ausweichen (nice to have: Held kann Hindernisse abschießen)
- Punktezähler: +10 Punkte/ Sekunde Spielzeit (nice to have: +50 Punkte/ abgeschossenes Hinderniss)
- Schwierigkeit: Hindernisse bewegen sich mit zunehmender Zeit schneller
- Leben: Held hat 3 Leben, bei Kollision ein Leben Abzug und -100 Punkte. Wenn 3 Leben aufgebraucht sind: Game Over!
- Nice to have: Highscore: Initialen werden abgefragt, Highscore kommt auf Liste

Zeitplan

KW	Aufgabe	Zeitaufwand
26	Erstellung & Vorstellung Planungspräsentation (24.06.15)	5h
31	Einarbeitung Three.js + Spielkonzept	15h
32	Steuerung Held/Raumschiff + Hindernisse	15h
33	Skybox, Kollisionsverhalten (z.B. Lebensabzug, *Explosion*) + **MS1**	20h
34	*Raumschiff-Waffen (schießen), Hindernisse (abschießen),* Punktezähler *(Website mit Highscore)*	15h
35	Modellierung (Blender)	20h

Zeitplan

KW	Aufgabe	Zeitaufwand
36	Einbau Modelle in Spielumgebung, eventuell Anpassung der Collider + **MS2**	10h
37	Bugfixing	xxh
38	Javascript-Optimierung wegen großer Rechenlast durch Three.js	xxh
39	Finale Präsentation & Highscore knacken ;-) + **MS3**	5h
40	Endabgabe (02.10.15)	

Meilensteine

MS1	Erste spielbare Version (mit Platzhaltern, ohne Extras) ist fertig	14.08.15
MS2	Spielbare Version mit richtigen Modellen und Extras ist fertig	04.09.15
MS3	Alle Bugs sind gefixt	25.09.15

Größtes Risiko

- Zeitliche Probleme (Planung zu knapp)
- Technische Probleme
- Vorstellungen/Ideen können nicht so umgesetzt werden wie geplant

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Stefanie Zahn