

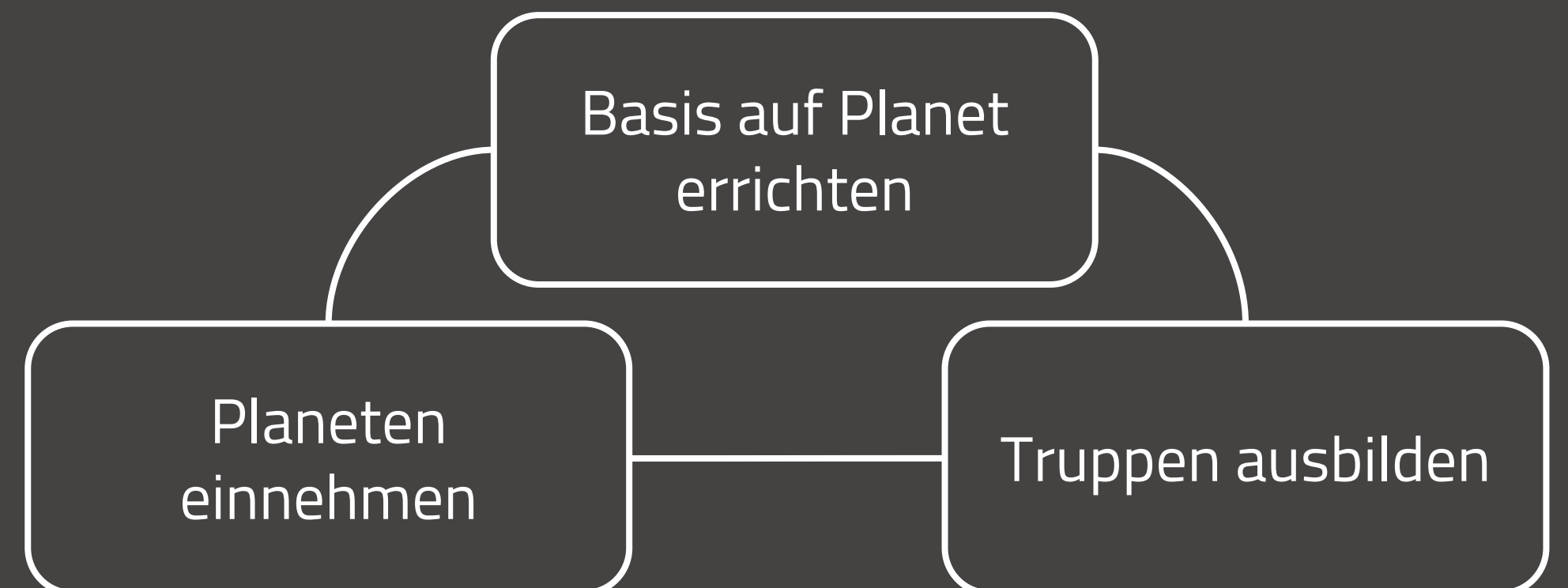
Starfall:Mobile

Benno Graze, Jannik Lorenz, Vincent Musch

ALLGEMEIN

- Massively-Multiplayer-Online-Strategiespiel
- Programmiert mit Unity und Node.js
- MongoDB Datenbank
- Spielzeit über mehrere Wochen
- Plattformen: Android und PC

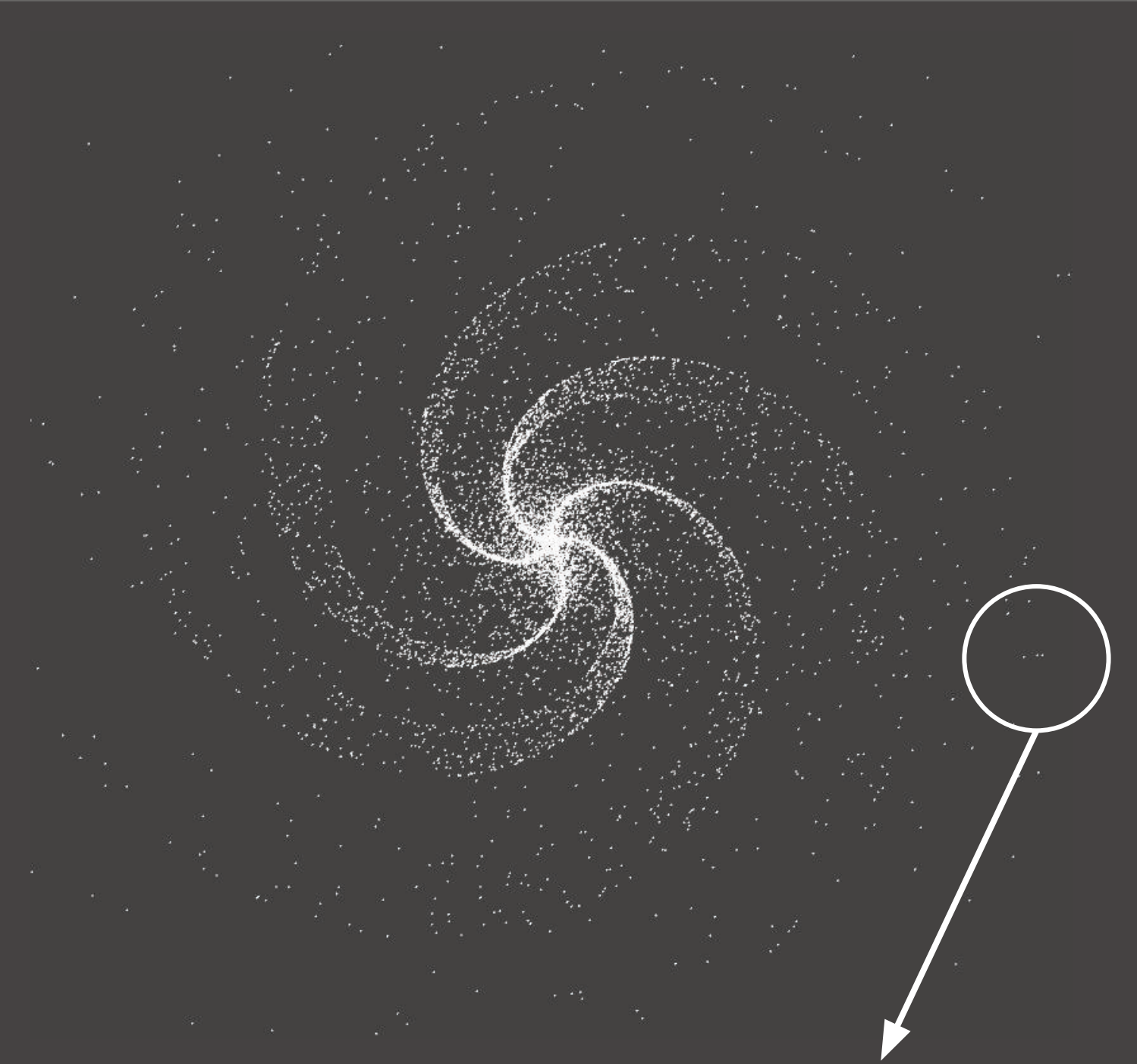
GAMEPLAY



SPIELWELT

Universum

- Basierend auf der Dichtewellentheorie generiert
- Besteht aus einzelnen Sonnensystemen
- Persistent auf Server gespeichert
- 2 Dimensional



Sonnensysteme

- Individuelles Layout aus 5 Planeten
- 2 Dimensional



Planeten

- Prozedural mithilfe von Rauschfunktionen generiert
- Positionsabhängige Vegetationen und Texturierung
- Tausende verschiedene Planeten
- 3 Dimensional

