

Dystopia - Factsheet

Projektteam

Patrick Düll - pd022

Georg Habermann - gh014

Fred Newton Akdogan - fa019

Patrick Christian Thomasius - pt021

Betreuer: Prof. Dr. Stefan Radicke

6. Semester (Mobile Medien & Medieninformatik)

Software

- Game Engine: Unity 2019.3.6f1
- Versionierung: Gitkraken 7.0.1 + GitLab
- Modelling: Blender 2.8
- 2D/UI: Affinity Designer 1.8.3
- Sound: Audacity 2.3.3

Ziele

- Twin Stick Shooter mit RPG-Elementen
- skalierbare Game Loop mit modularen Spiel-Elementen
- Cross Plattform (Controls! Performance!)
- neue Techniken lernen
 - Procedural Animation
 - Scriptable Objects
 - Unity Shader

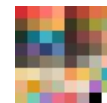


Dystopia - Art Direction

Problem: wie vereinfacht man die Asset Pipeline?



...mit einer kleinen 64px Textur!





DYSTOPIA

A SCI-FI ACTION RPG