

TERECO

Ein entspannendes Aufbau-Strategiespiel

- Casual, Einzelspieler, Computerspiel
- Wiederaufbau einer toten Welt
- Strategische Entscheidungen treffen

Team

Eva Geltinger (4. Semester AM)
Jannik Mendyk (4. Semester AM)
Jonas Günther (8. Semester MM)
Valentin Zeyfang (8. Semester MI)

Technologien



Godot Engine



Blender



GitLab



VSCode



Discord

Spielfluss

- Mehrere Kartentypen, zufällig vom Stapel gezogen
- Karten platzieren und anschließend wandeln
- Belohnungen durch das Wandeln von Inseln

Herausforderungen

- Unendlich große Welt aufbauen und berechnen
- Asset-Pipeline

