



# THE TALE OF SIXT

Daniel Chedjou, Lukas Leitner

## IDEE

Bei den meisten Action-Adventure Spielen ist es störend, dass das Verhalten von Charakteren und Gegenständen unabhängig von der vergangenen Spielweise immer dieselben Muster aufweisen. In The Tale of Sixt sollen sich durch Entscheidungen, welche die Anwender während des Spielverlaufes treffen, die Spielwelt und der Spielverlauf an den Spielstil der Anwender anpassen.

## Spielverlauf

Spieler kontrollieren Sixt, einen Soldaten als dem Mittelalter, der sich auf die Suche nach Quests und für bessere Ausrüstung und höheres Ansehen macht. Während des Spielens trifft man auf verschiedenste Gegner und Aufgaben welche man bewältigen muss und durch das an den Anwender angepasste Spielverhalten kann man sich beim erneuten Spielbeginn auf neue Inhalte freuen.



## Entwicklung

Die Spielelogik, Nicht-Spiele-Charaktere (NPCs) und Objekte werden mithilfe von Blueprints und Unreal Engine Skript (C++) entwickelt. Mit Hilfe der übersichtlichen Blueprints kann man in Unreal Engine schnell komplexe und grafisch beeindruckende Spiele entwickeln. Das Verhalten der Spielwelt wird in Unreal Engine Skript (C++) implementiert. Alle 3D-Objekte werden mit Blender und Maya modelliert.

