

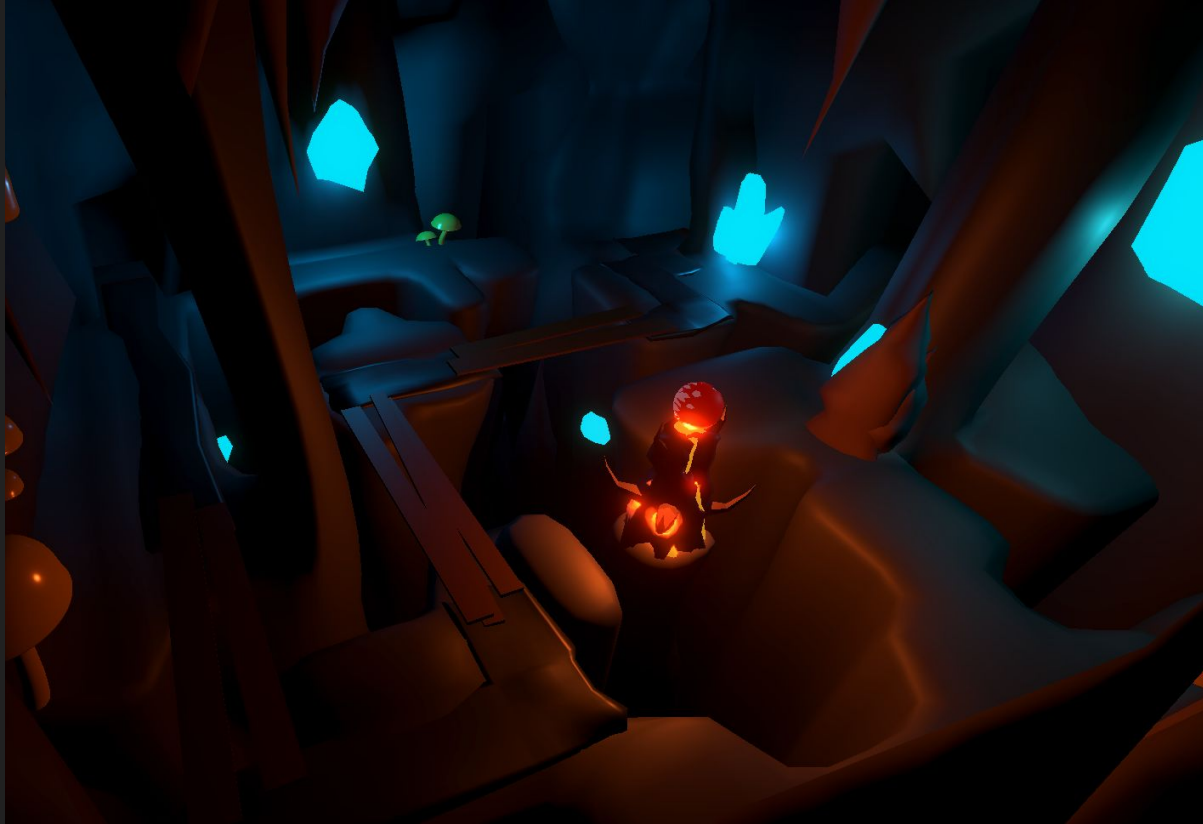
# Angoyed Fjords

von Henning Venhorst, Lucas Hengelhaupt, Henrik Timpel und  
Eric Kruse

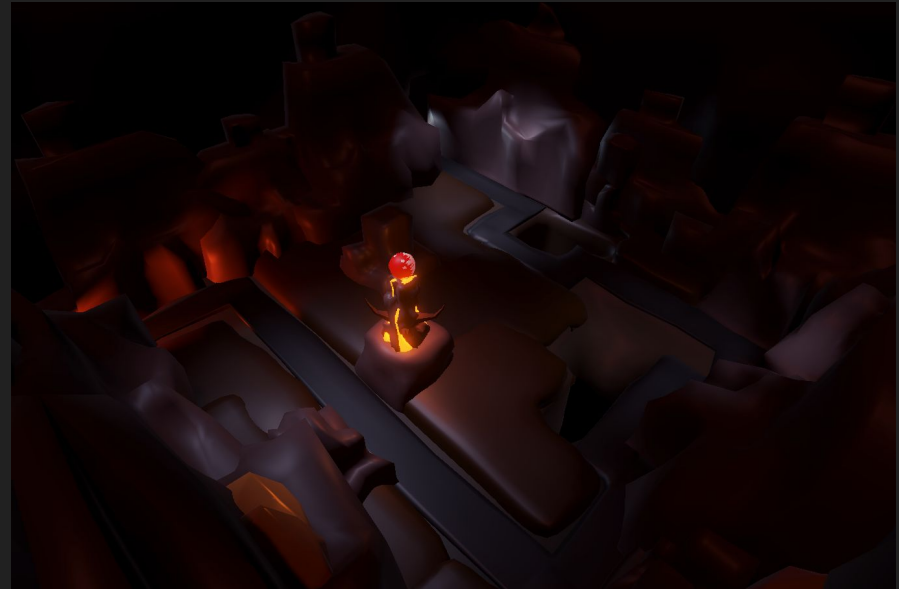
# Konzept

- Genre: Tower Defence
  - Spielzeit: 30 Minuten pro Spiel
  - Für Spieler:innen ab 6 Jahren die gerne strategische Spiele spielen
  - Level: 3
  - Special Feature: Kontrolle über das Eye of Doom und fleißig mitschießen
- 
- Spieler:in platziert verschiedene Türme um Wellen von Gegnern abzuwehren
  - Türme verbesserbar
  - Spiel endet bei Erreichen der vorgesetzten Rundenzahl (Sieg) oder bei Verlust aller Leben (Niederlage)

# Grafik und Design



# Grafik und Design







# Fremde Assets

- Font: **DEVIL HELLOWEEN**
- Cinemachine
- Input-Manager
- Musik
  - The Time is Upon Us - Elias Weber
  - Grecia - Anrocomposer

# Gameplay Präsentation





# Bis zur Endabgabe

- Soundeffekte
- Visualisierung von Tower-Upgrades
- Dokumentation vervollständigen

# Projektmanagement

Lucas	Spielmanger, Grid + Turmplatzierung, UI
Henning	Wave Management, Gegner Targeting
Eric	Art Director, UI
Henrik	Pathfinding, Eye of Dooms

# Lessons Learned & Fazit

- Erste Hürden überwinden um Produktivität anzukurbeln
- Umgang mit Unity
- Umgang mit C#
- Grundelement (Grid), auf dem alles aufbaut, sollte gut gewählt sein
- Gargoyle-Blocking (Trigger/Collider)

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

