

# Annoyed Fiends

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

# Ausgangssituation

Es ist ein friedlicher und ruhiger Tag im örtlichen Dungeon, die Teufel spielen eine entspannte Runde Karten. Doch dann müssen diese nervigen, erbärmlichen und verschwitzten Menschen, zum dritten Mal diese Woche, einfallen, um uns unsere Schätze zu stehlen. Dein Boss hat dich beauftragt, diese Plage abzuwehren, damit heute Abend wie geplant das Pokerturnier stattfinden kann.

# Spielinhalt

- 3D-Tower-Defense
- Stilisiert, leichter Cartoon Stil
- Vogel- und Egoperspektive/3rdPerson
- Platzieren von unterschiedlichen Einheiten um die einfallenden Dorfbewohner rundenweise Abzuwehren
  - Story Modus: festgelegte Anzahl an Runden
  - Endlosmodus
- Einheiten können nur auf vorgegebenen Kacheln platziert werden
- Einheiten können verbessert werden
- Niederlage bei zu vielen Dorfbewohner, die das Ende erreichen

# Spielemente

- 3 Maps
- Verschiedene Tower
  - Gargoyle
  - Archer
  - Teufel/Teufel Duo
- Verschiedene Gegnertypen
  - Bauern
  - Dorfschranzen
  - (Holzfäller)
  - Bosse
- Eye of Doom
  - Turm zum selber steuern
- Alles verbesserbar

# Motivation

- Highscore
- Strategie
- Aufrüsten der Einheiten
- Alleinstellungsmerkmal: Der selbster steuerbare Turm

# Inspiration



# Rollenverteilung

- Lucas:
  - Animation
  - Placement
- Henning:
  - Targeting
  - Wavespawner
- Eric:
  - Modelling
  - Maps
  - UI
- Henrik:
  - Pathfinding
  - Blocking

# Zeitplan

- bis 23.11:
  - Konzeptionsphase
- ab 23.11:
  - Erstellen/Rigging der Modelle, Karten
  - erste Skripte
  - Prototyp der Karten und Türme
- ab 21.12:
  - Fertigstellen der Spielinhalte
- ab 01.01.23:
  - Feinschliff und Balancing



Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit!

