

Zwischenpräsentation

Annoyed Fiends

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

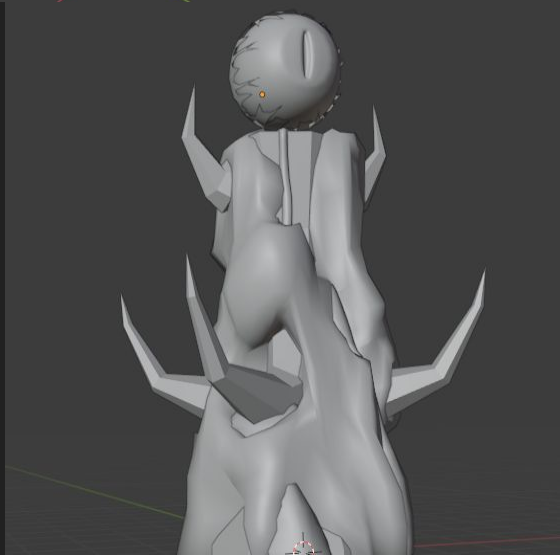
Konzept

- Tower Defense mit teuflischem Setting
- Platzieren und Verbessern von Einheiten um Wellen von Dorfbewohnern abzuwehren (feste/endlose Rundenzahl)
- Option zur Übernahme des Tower of Dooms für First Person Shooting

Aktueller Stand

- Grober Gegner Spawner
- Zielfindung der Türme
- Wegfindung der Dorfbewohner
- erste Modelle
- Turm-Platzierung samt Grid





Externe Assets und Tools

- Keine externen Assests
- Blender zur Erstellung eigener Models
- Discord zur Kommunikation
- Gitlab zur Versions Kontrolle

Meilensteine

- Gameloop
- Eye of Doom
- Menüs
- “Story”
- Balancing

Nächste Schritte

- Fertigstellung der Modelle
- Spawner ausweiten
- Rundenablauf
- Currency/Upgrade System
- Schadensberechnungen
- Eye of Doom
- Gargoyle Blocking
- Menüs