

Abschlusspräsentation: TD Fortress

Gruppe 13: Marc Dommröse (Allg. Informatik)

Software

- Unity (Game Engine)
- MagicaVoxel (Erstellen von eigenen Assets)

Allgemeines

- Tower Defense
- Gegner laufen vom Start ins Ziel, im Ziel angekommen verliert Spieler Leben
- Spieler kann Türme per Klick kaufen und setzen um sich zu verteidigen
- Türme schießen auf den nächsten Gegner in Reichweite
- Endlosschleife bis Spieler verliert

Stand



Herausforderungen

- Grid erstellen
- Voreingestellte Wege nachlaufen
- Automatisches Pathfinding
- Schwierigkeitsgrad verändern

Meilensteine

Stand:

- 30.4. Grundgerüst fertig (Gegner können laufen, Türme schießen)
- 3.6. Weitere Designs für Umgebung und Verbesserung von Mechaniken
- 10.6. Goldsystem um Türme zu kaufen
- 16.6. Generelles Balancing (Schwierigkeit, Goldeinkommen)

Nächste Schritte:

- Start Screen / Lose Screen
- Evtl Musik
- Evtl auf Pathfinding umsteigen (Spieler kann selber Weg erstellen)
- Doku fertig schreiben

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit