

Mayhem Heroes

Über das Spiel

Im Rahmen des Game-Praktikums wurde dieses Semester in einem Team aus 19 Studierenden ein packendes Actiongame entwickelt.

Die Besonderheit dieses Semester: Ein bestehendes Projekt weiterentwickeln.

Zu viert bekämpft ihr als Weltraumheldenteam die wildgewordenen Süßigkeiten auf dem Candyplaneten. Durch das aufsammeln von Orbs werden die mächtigsten Fähigkeiten aktiviert. Zum Beispiel elektrische Schwarze Löcher um eure Gegner einzusaugen! Ziel des Spiels ist die Zerstörung aller Kristalle um dem Candy King seiner Macht zu berauben und damit die unschuldigen Süßigkeiten von seinem Fluch befreien.



Über die Veranstaltung

Das Game-Praktikum ist eine Veranstaltung die von Prof. Dr. Stefan Radicke seit mehreren Jahren betreut wird.

Die Veranstaltung soll ein reales Game-Projekt aus der Game-Industrie simulieren, wofür diverse Abteilungen wie Game Design und Engineering gebildet werden.

Der bekannteste Titel des Game-Praktikums war das Spiel Schacht, welches im Verlauf von 4 Semestern von einem Prototypen bis zur Veröffentlichung auf Steam entwickelt wurde.



Über die Technologien

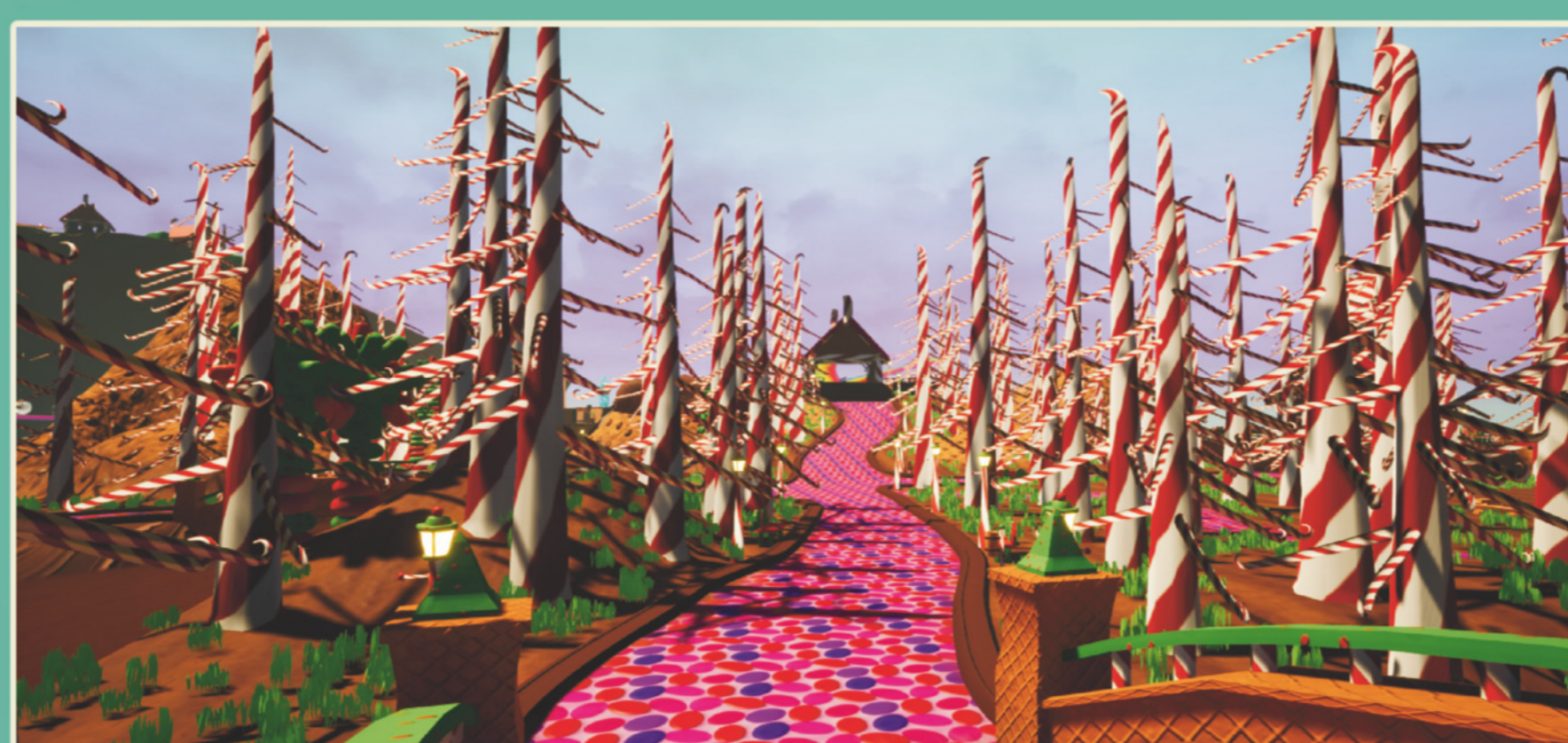
Mayhem Heroes wird mit der Unreal Engine entwickelt - der Großteil des Codes wird in C++ geschrieben.

Unsere Grafiker arbeiten mit diversen Programmen, zum Beispiel Maya.

Für die Gesamtdokumentation des Projektes und für das Management des Projekts wurde die Atlassian JIRA- und Confluence-Plattform der HdM genutzt.



Game
Praktikum
SS18



HOCHSCHULE
DER MEDIEN