

# Mayhem Heroes

## ÜBER DAS SPIEL

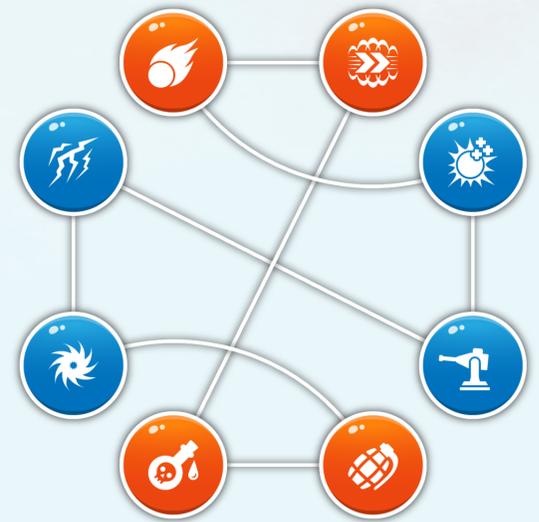
Im Rahmen des Game-Praktikums wurde dieses Semester in einem Team aus über 20 Studierenden ein packendes Actiongame entwickelt.

Die Besonderheit dieses Semester: „Couch-Co-op“ ist besonders einfach - das Smartphone dient bei uns als Controller.

Zu viert bekämpft ihr als Heldenteam die wildgewordenen Süßigkeiten aus dem Candyland.

Durch geschicktes Ausnutzen von Fähigkeitscombos könnt ihr zum Beispiel elektrische Schwarze Löcher schaffen um eure Gegner einzusaugen!

Ziel des Spiels ist es, alle Gegnerwellen zu schlagen und den Endboss Schachmatt zu setzen - Für Candyland!



## 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.

