GDV-Projekt

Idee:

* Ein Snakespiel in 3D

Spiel:

Es gibt eine kleine Schlange, die durch die Spieltwelt automatisch fortläuft (immer „geradeaus“) solange der Spieler sie nicht bedient.

Es gibt eine begrenzte Welt, aber die Schlange kann durch die Wand durchgehen und kommt aus dem anderen Ende wieder raus.

Es gibt Fressen, welches zufällig erstellt wird und man mit der Schlange essen muss.

....

Grafiken/Texturen:

Umsetzung

Modelle:

* Schlange
  + kann durch aneinanderhängenden Kreise dargestellt werden
  + durch bestimmtes FoodPower wird die Schlange schneller
  + FoodSlower wird die Schlange langsamer
* Essen
  + Kann durch kleiner Kreise / Vierecke dargestellt werden
* Barikarden/Hindernisse
  + Möglich als Planes/ Vierecke ö.ä
* „Gitter-Welt“
  + Wände, unsichtbar

Navigation:

* Gegebene Navigation von x3dom / bzw hat tree.js eine –müsste man eine schreiben: mit Pfeiltasten , beachte 3D Welt
* <http://threejs.org/examples/misc_controls_pointerlock.html> ist aber aus der Spielersicht, wenn dann feste Sicht und die Schlange wird bewegt!

Programmieren

* Kollisionen:
  + mit den Wanden – was passiert- Schlange kommt aus der anderen Seite
  + mit dem Essen – Schlange wird länger
  + mit den Hindernissen. Game Over
* schlange

Optionales /Erweiterbar

* Timer : High Scoure , Countdown (60 Sekunden)
* Perspektiven Wechsel
* Hintergrund /Welt

Weitere Ideen:

* Sicht verändern, für den Spieler (glitch –Sicht) erschwert das Spiel
* Schlange : Kopf modellieren und Schwanz
* Sound
* -Menü : Schlang mit zischelnder Zunge hinzufügen