

## Bewertung Halbjahresprojekt Pinball Hz

Nr.	Leistung	Beschreibung	Punkte
1.	Ballphysik	Der Ball muss mit einer angemessenen Geschwindigkeit fallen und mit der richtigen Kraft in die richtige Richtung von Objekten abprallen	/15
2	Launcher	Der Spieler hält die Space-Taste gedrückt, um den Launcher zu laden. Beim Loslassen wird der Ball ins Spielfeld gefeuert	/15
3.	Verlieren	Man verliert, wenn man alle 3 Bälle verliert. Ballverlust wenn der Ball durch die untere Öffnung fällt	/15
4.	Flipper	Mit den Flippern schießt man den Ball in eine gewisse Richtung	/15
5.	Tisch schubsen	Mit Steuerungstasten den Tisch schütteln. Wenn man zu kräftig schüttelt verliert man	/5
6.	Pot Bumpers	Der Ball prallt von den runden Pot Bumpers ab und man kriegt Punkte dafür	/10
7	Kickback	Rechts und Links von der Schlucht sind noch zwei Bahnen die den Ball in die Schlucht leiten Kickbacks verhindern dieses	/10
8.	Spinner	Der Spinner dreht sich wenn der Ball dort durchfliegt und man kriegt Punkte dafür	/5
9.	Slingshots	Der Ball prallt von den Slingshots ab	/10
10.	Switches	Die Switches werden durch den Ball aktiviert	/10
11.	Missionen	Der Spieler muss gewisse Hindernisse berühren um viele Punkte zu kriegen	/10
12.	Highscore	Highscore während des Spiels einblenden	/10
13.	Graphiken	Zunächst nur 2D	/5
14.	Sounds	Wenn Objekte berührt werden	/10
15.	Animationen		/5

Bonus	Beschreibung
Hz-Counter	Es wird ermittelt und angezeigt, wie häufig der Ball in der Sekunde gegen etwas prallt.
Multiballl	Bälle werden gesammelt und werden gleichzeitig wieder losgelassen
Würmer	Der Ball wird woanders teleportiert
3D Graphiken	
Highscores werden gespeichert	
Musik	

