**Bewertung Halbjahresprojekt Pinball Hz**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Leistung | Beschreibung | Punkte |
| 1. | Ballphysik | Der Ball muss mit einer angemessen 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. | Score | Für Kollisionen kriegt man Punkte. Diese werden während des Spiels angezeigt. | /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 |  |