

Lunar Lander 3D

Game Engine Architecture WS 2012
– Spielkonzept

Steffen Buder

Vorlage – Lunar Lander (1979)

📌 Entwickler: Atari

📌 Vektorbasiert

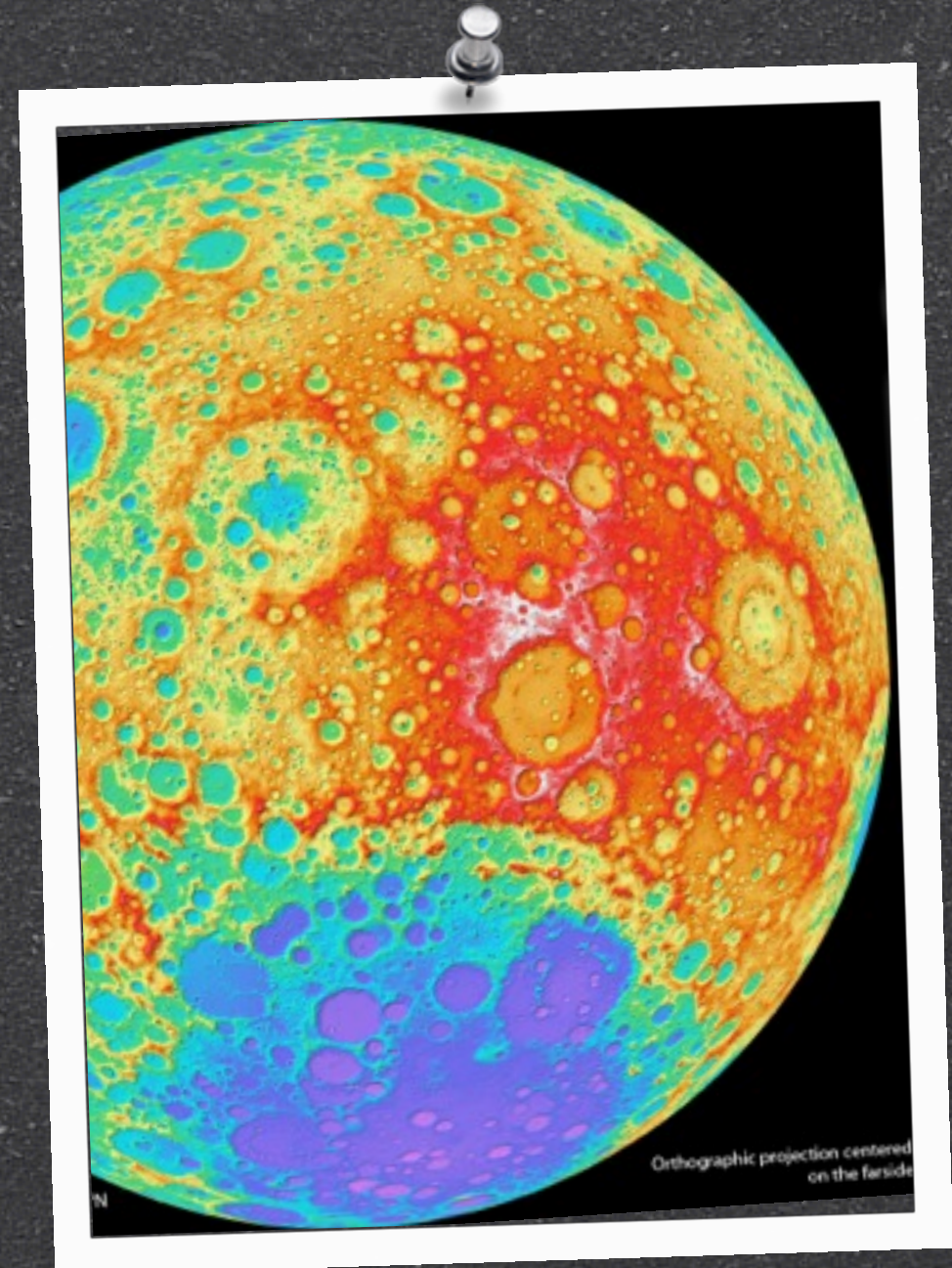
📌 4830 Automaten
(\$1.695)

📌 Demo



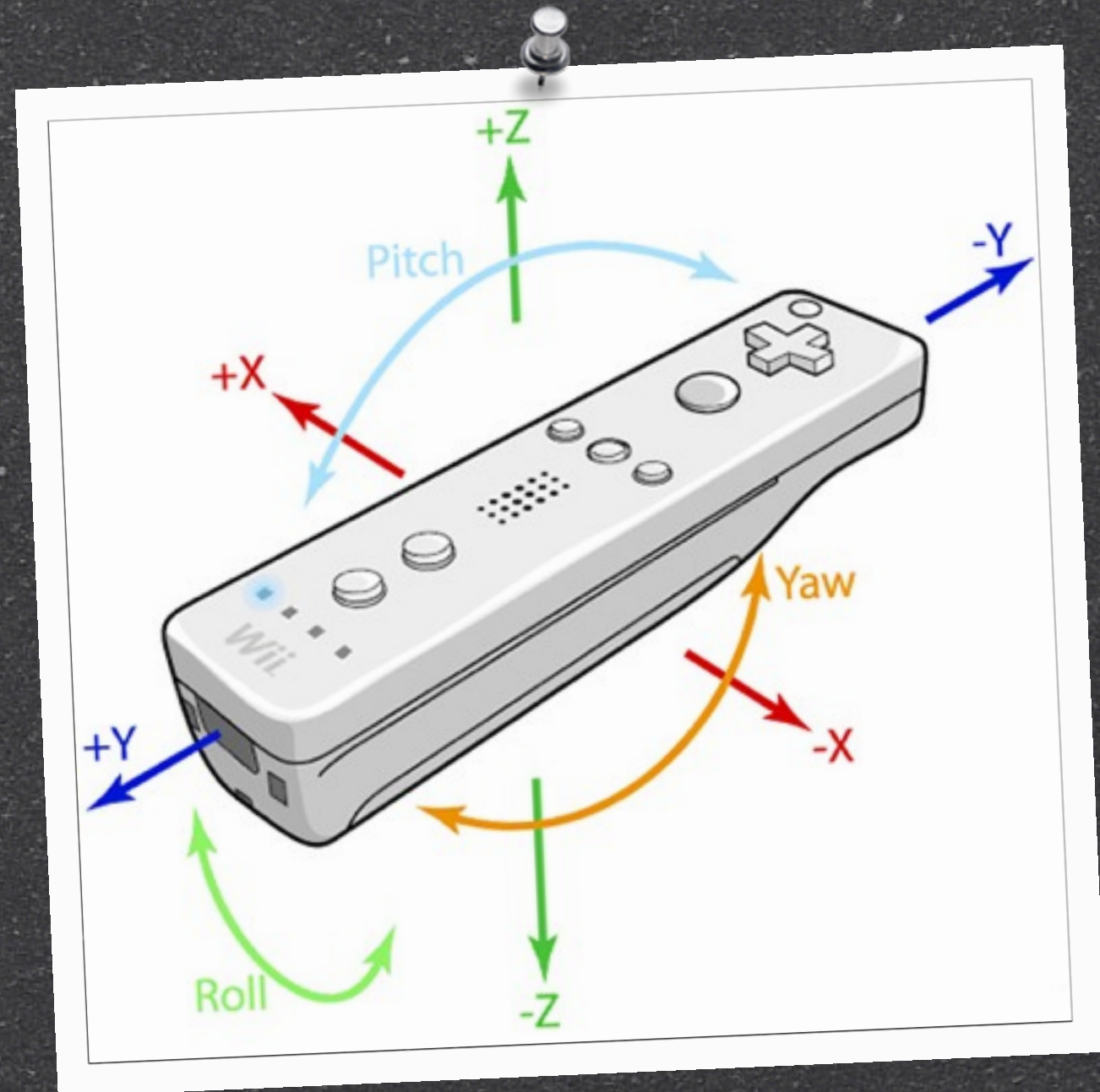
Dritte Dimension

- Realitätsnahe Umgebung (Heightmap?)
- Realitätsnahe Landefähren
- Realitätsnahe Grafiken (kein Toon-Shader o.ä.)



Steuerung

- Freie Bewegung
- Beschleunigungssensoren (schwenkbare Düse / Steuerdüsen)
- Schub per Knopfdruck
- UniWii



Physics

- Realismus
- Schadensbereiche (Kollision)
- Umgebungseinflüsse (Gravitation, „Wind“)



Spielziel

- 📌 eine Änderung
- 📌 begrenzte Zeit
entfällt
- 📌 möglichst hohe
Punktzahl
- 📌 Schaden,
Treibstoff, Zeit



Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!