

Lunar Lander X

Game Engine Architecture WS 2012
– Spielkonzept

Steffen Buder

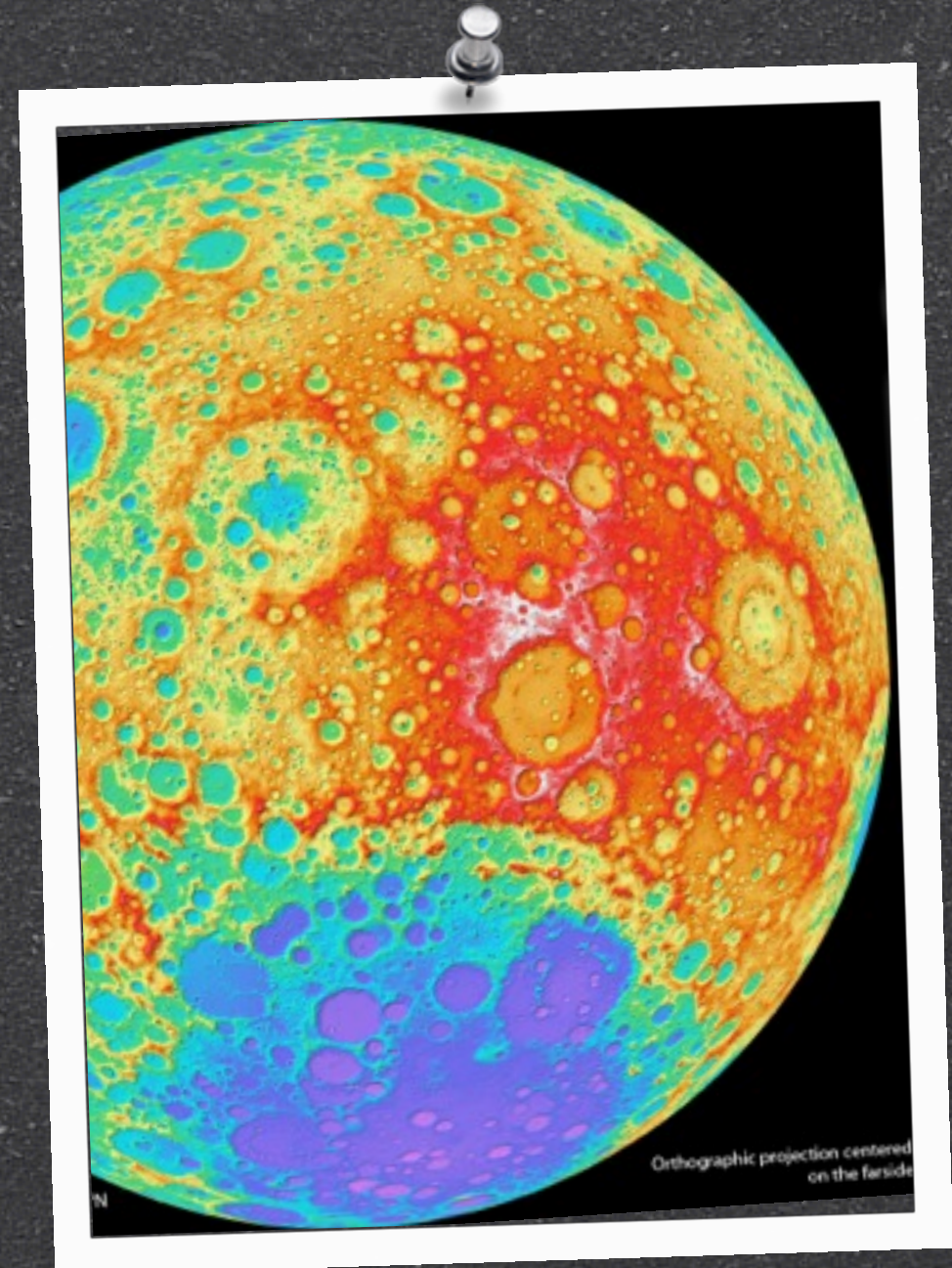
Vorlage – Lunar Lander (1979)

- 📌 Entwickler: Atari
- 📌 Erfolg: ?
- 📌 Demo



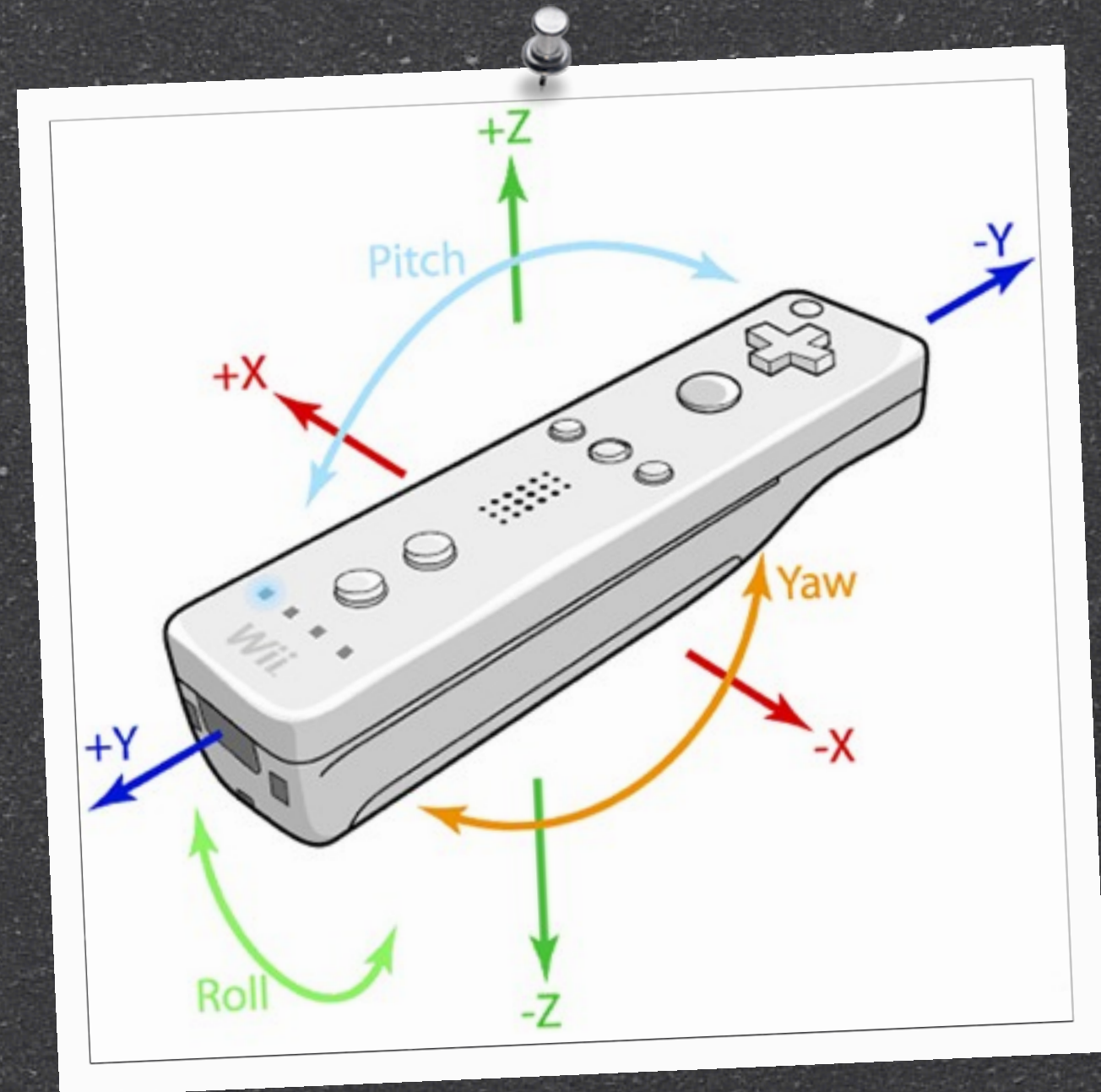
Dritte Dimension

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



Steuerung

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



Physics

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



Spielziel

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

