

Banana Hunting



Banana Hunting



Fakten

Game Engine: Unity 2022.1.7f1

Ausgabe: WebGL

(Web Graphics Library)

Zielplattform: Browser und Desktop

Steuerung: Tastatur und Maus

Spielgenre: Geschicklichkeitsspiel

Internet

Web: <https://gamedev.ckitte.de/>

Sourcecode und WebGL Dateien:
[https://github.com/ChristianKitte/
GameDesignSemesterprojekt](https://github.com/ChristianKitte/GameDesignSemesterprojekt)

Spielelemente

Spieler (Hugo)

Goldene Banane (Ziel)

Gegner:

- Wandernden Wände
- Geister

Hilfen:

- Bananen
- Wandsegmente
- Kürbisse

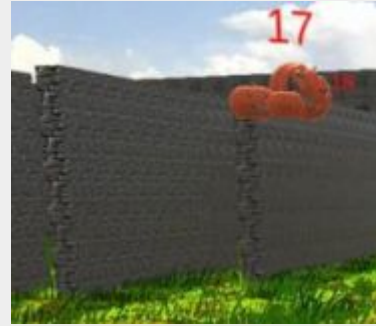
Spieler und Ziel

Hugo
Goldene Banane



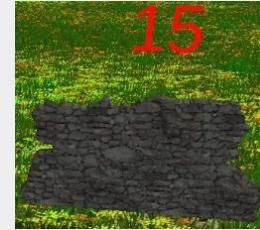
Gegner

Wandernde Wände
Geister



Hilfen

Bananen
Wandsegmente
Halloween Kürbisse



Interface

Zentrales Hauptmenü

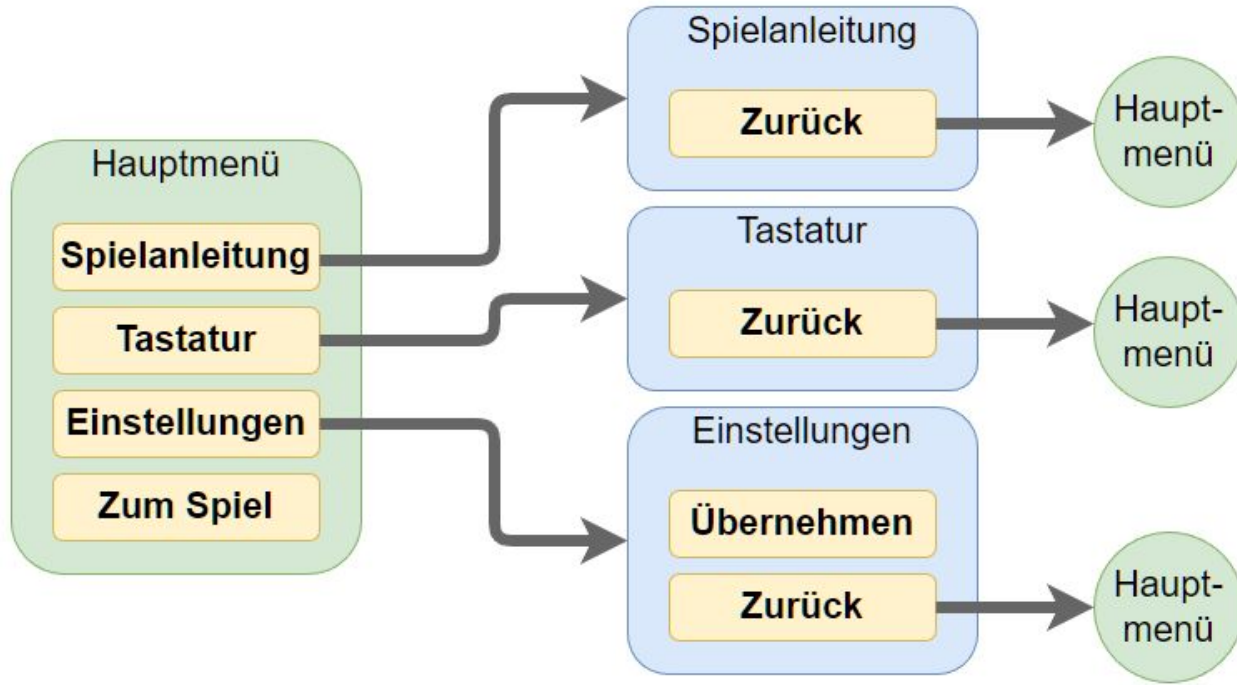
Kein selbstständiges InGame Menü

HeadUpDisplay zur permanenten
Anzeige aller wichtigen Informationen

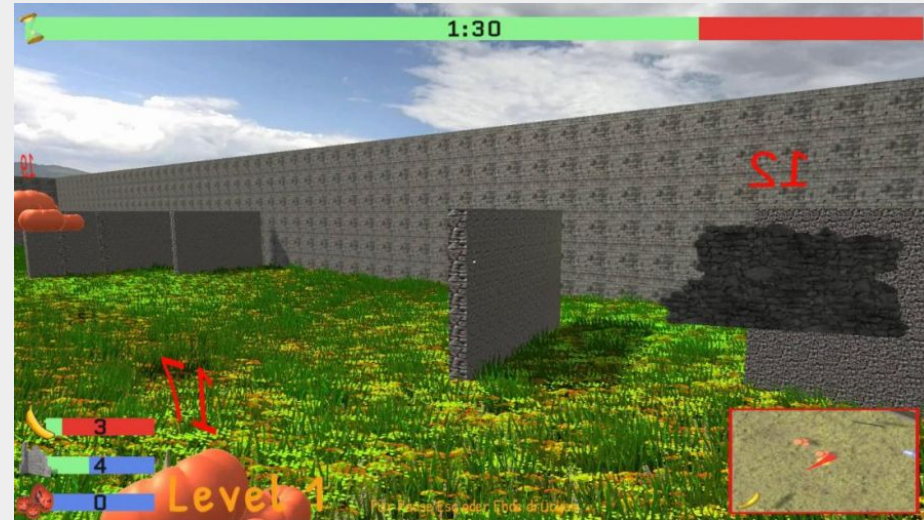
Pop-Up-Fenster für wichtige
Ereignisse

Leveldialog als Übergang zwischen
den Levels

Zentrales Hauptmenü - Verzweigung Hauptmenü



HeadUpDisplay zur permanenten
Anzeige aller wichtigen Informationen



Pop-Up-Nachrichten für wichtige Ereignisse

Gewinn von Bananen



Verlust von Bananen (durch Geister oder Wandernde Wände)



Schutzzeit vor den Wandernden Wänden (Wandsegmente)



Schutzzeit vor den Geister (Halloween Kürbisse)



Leveldialog als Übergang zwischen den Levels



Spielvorgaben

Levelbasiert

Zentrales Ziel (“Goldene Banane”)

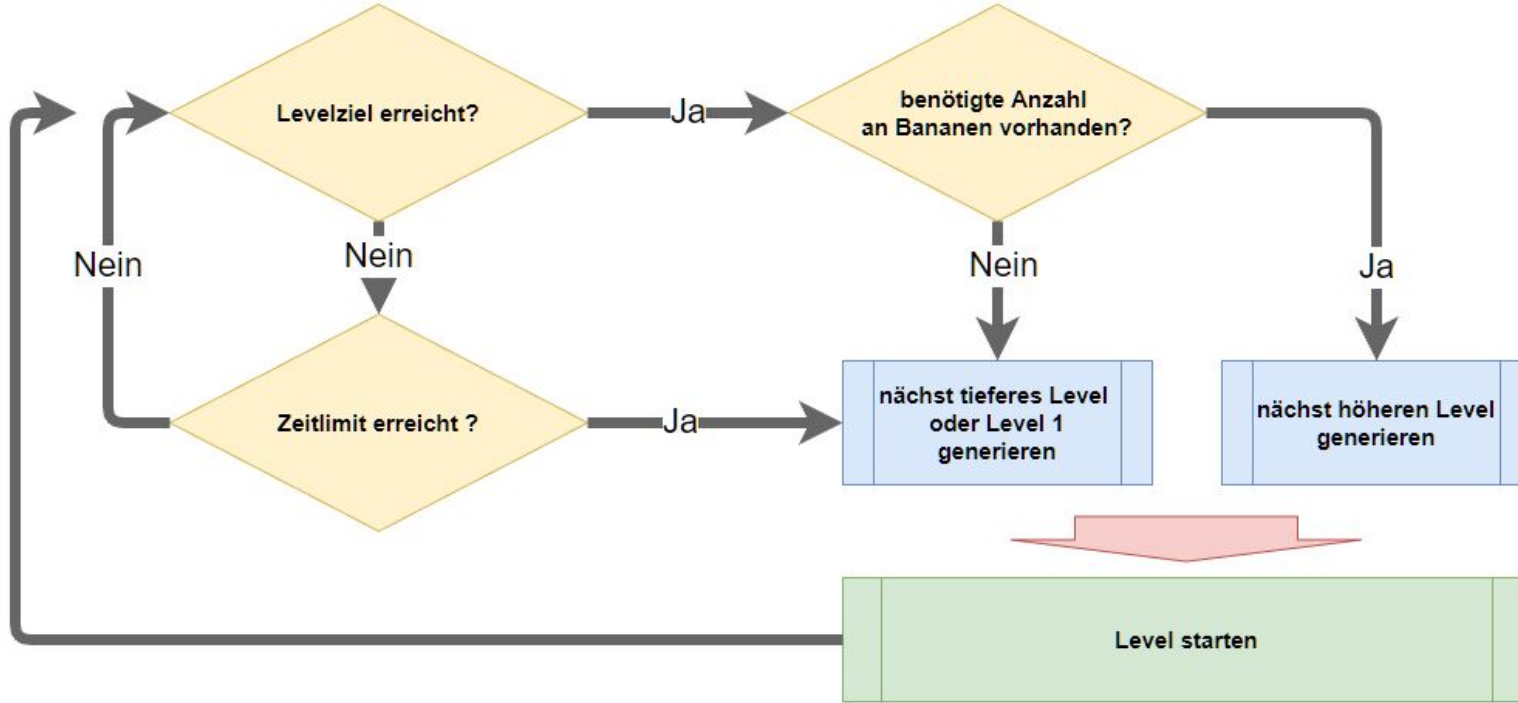
Zufall und Level abhängige
Generierung der Level

Steigerung der Schwierigkeit durch
Anpassung der Konfiguration

Kein Verlieren des Spiels durch
Wiederholung des Startlevels

Keine Begrenzung der Level nach
oben

Übergeordneter Spielablauf



Fragen ?

Gerne beantworte ich noch weitere
Fragen...