

# 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)

# Interface

Zentrales Hauptmenü

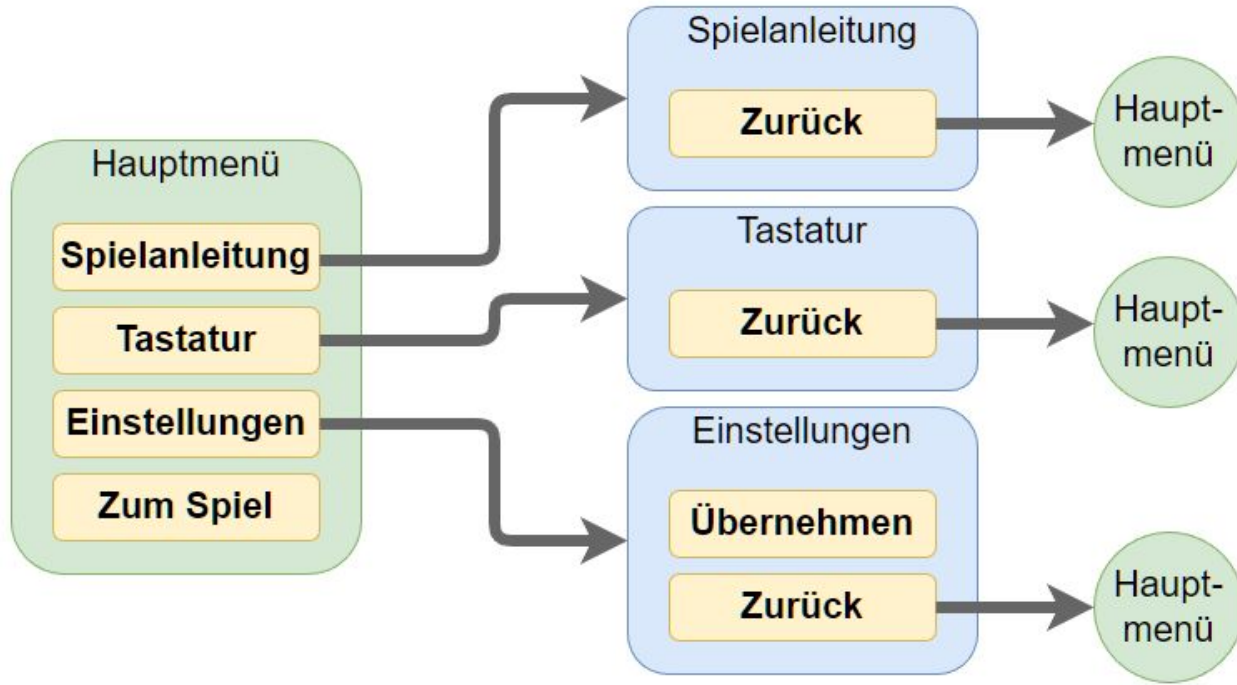
Kein selbstständiges InGame Menü

HeadUpDisplay zur permanenten  
Anzeige aller wichtigen Informationen

Pop-Up-Fenster für wichtige  
Ereignisse

Leveldialog als Übergang zwischen  
den Levels

# Zentrales Hauptmenü - Verzweigung Hauptmenü



# Spielverlauf

Levelbasiert

Zentrales Ziel (“Goldene Banane”)

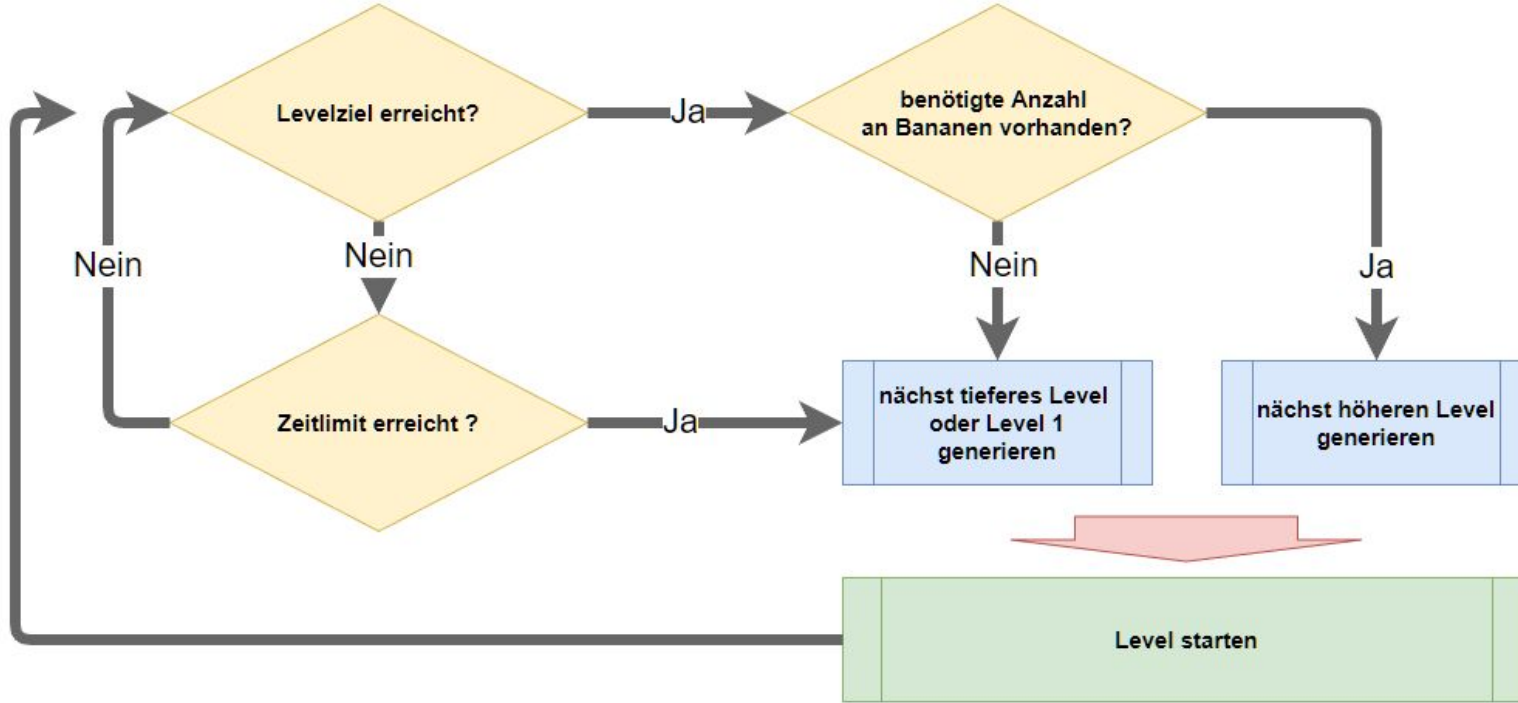
Zufall und Level abhängige  
Generierung der Level

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...