**ZombieGunner  
von Henrik Huvermann & Lokman Farrara**

**Idee:**   
Das Spiel soll ein Top-Perspektive Bullet-hell Game sein. Das Ziel des Spiels ist es Zombies in der Nähe mit einer Waffe zu beseitigen. Man bekommt für jeden Zombie 10 Punkte. Verlieren tut man, indem man sich von Zombies treffen lässt. Geplant ist wenn man sich 3 mal treffen lässt verliert man und der Highscore mit eingegebenen Namen wird gespeichert.

**Muss-Ziele:**

-Highscore System  
-Gegner  
-Player  
-angemessene Kontrolle des Players  
-Punkte System  
-Lebensleiste

**Kann-Ziele:**

-Mehrere Wellen  
-Zombies werden nach Punkten stärker  
-Unterschiedliche Zombies  
-Items