

**Idee:**

Kurz ein Low-Poly (Voxel) Round-Based Western Third-Person Twin-Stick Zombie Endless Shooter. Ein Character befindet sich auf einer Spielwelt und kämpft gegen Zombies an die rund um ihn Spawnen. Man kann nach und nach weitere Teile der Map freischalten. Weiters kann man auch Upgrades und Waffen/Munition per Wall-Buy kaufen. Zombies haben eine Chance Power-Ups zu droppen, die einem Vorteile verschaffen. Es gibt verschiedene Klassen mit einer je einer spezifischen passiven und aktiven Fähigkeit. Das Spiel ist Rundenbasiert und man kommt ab einer gewissen an getöteten Zombies in die nächste Runde, Zombies werden jede Runde mehr (logarithmisch) und stärker. Es kann vorkommen, dass Zombies mit veränderten Statuswerten und/oder Eigenheiten (Explosion beim Tot) spawnen. Der Spieler hat eine gewisse Anzahl an Lebenspunkten ist diese leer ist das Spiel vorbei, keine naturale Regeneration.

**Modelle:**

* Zombie 2-3 (leicht) verschiedene Modelle + Attack Animation
* Felsen 5-6 verschiedene
* Spieler Model + Move Animation
* Shotgun, Revolver, MP
* Fence Open/Closed
* Kaktus
* Western Wagen
* Pferdetränke

**Power-Ups:**

+1 Leben

Max Ammo

**Klassenideen, wenn noch Zeit ist…**

1. Name
   1. One Shot Revolver muss aber Nachladen
   2. kann keine Waffen kaufen nur Munition
   3. Verstärkter Schuss der Gegner Durchdringt
2. Name
   1. mehr Movement Speed
   2. Kann unsichtbar erhält werden und Gegner greifen sie nicht an.
3. Name
   1. Mehr Grund Leben
   2. Kann alle Gegner um Ihn sofort töten

Player Modeling

Enemy Modeling

Weapon Modeling

Map Model Modeling

Map Building

Generic Enemy & Enemy AI

Generic Player & Attacking

Player/Map Interaction

Power-Ups

Menu / UI

Round System