Bob’n’Eve – Anforderungen

# Genre

Puzzle-Platformer

# Team & Aufgabenverteilung

Grabmann Clemens:

* Physik
* Map laden
* Gameloop

Radlwimmer Stefan:

* Rendering
* Input Handling

# Features

* 2 individuell steuerbare Charaktere (WASD & Pfeiltasten)
* Zentrale Plattform mit Gravitation, von oben und unten spielbar
* An bestimmten Stellen ist ein Seitenwechseln möglich, manchmal auch nur mit einem der Charaktere
* Gegner sind auf einer Seite angreifbar, während sie auf der Anderen den Spieler besiegen
* Mittels Jumppads können sich die 2 Charaktere gegenseitig in die Luft katapultieren

# Gameplay

Die Charaktere Bob und Eve bewegen sich durch eine Welt, welche durch eine zentrale, horizontale Plattform geteilt wird. Die Plattform variiert in ihrer Höhe und besitzt durchlässige Stellen. Die Charaktere können auf beiden Seiten der Plattform laufen und müssen so Rätsel lösen in dem sie sich gegenseitig den Weg bereiten. So kann zum Beispiel Bob auf einer Seite auf ein Jumppad springen, welches Eve in die Höhe schleudert. Wenn höher gelegene Orte ohne Jumppads erreicht werden müssen, können die Charaktere auch aufeinander springen und sich so nach oben helfen. Weiters treten Gegner immer auf beiden Seiten auf, während sie auf einer Seite angreifbar sind, aber auf der Anderen den Spieler besiegen. Das Ziel ist es immer mit beiden Charakteren ans Ende eines Levels zu gelangen.

# Mockup

