

Game Konzept

„Space Diver“

Modulnummer: 4FSC0PD001
Modulname: Game Programming Basics
Abgabedatum: 11.12.2023
Abschluss: Games Programming
Semester: Herbst 2023
Name: Alexander Hofer
Campus: Zürich
Land: Schweiz
Wortanzahl: 309

Selbstständigkeitserklärung:

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Arbeit eigenständig erarbeitet habe und alle Hilfsmittel sowie Inhalte von Dritten vollständig angegeben wurden. Hierunter fällt zum Beispiel die korrekte Belegarbeit für die direkte oder sinngemäße Übernahme von Texten, Bild-, Audio- und Videomaterial sowie Code etc. Weiterhin die klare Kennzeichnung von Inhalten, die von anderen Personen oder technischen Hilfsmitteln wie z.B. einer künstlichen Intelligenz erstellt wurden.

Zürich, 11.12.2023
Ort, Datum

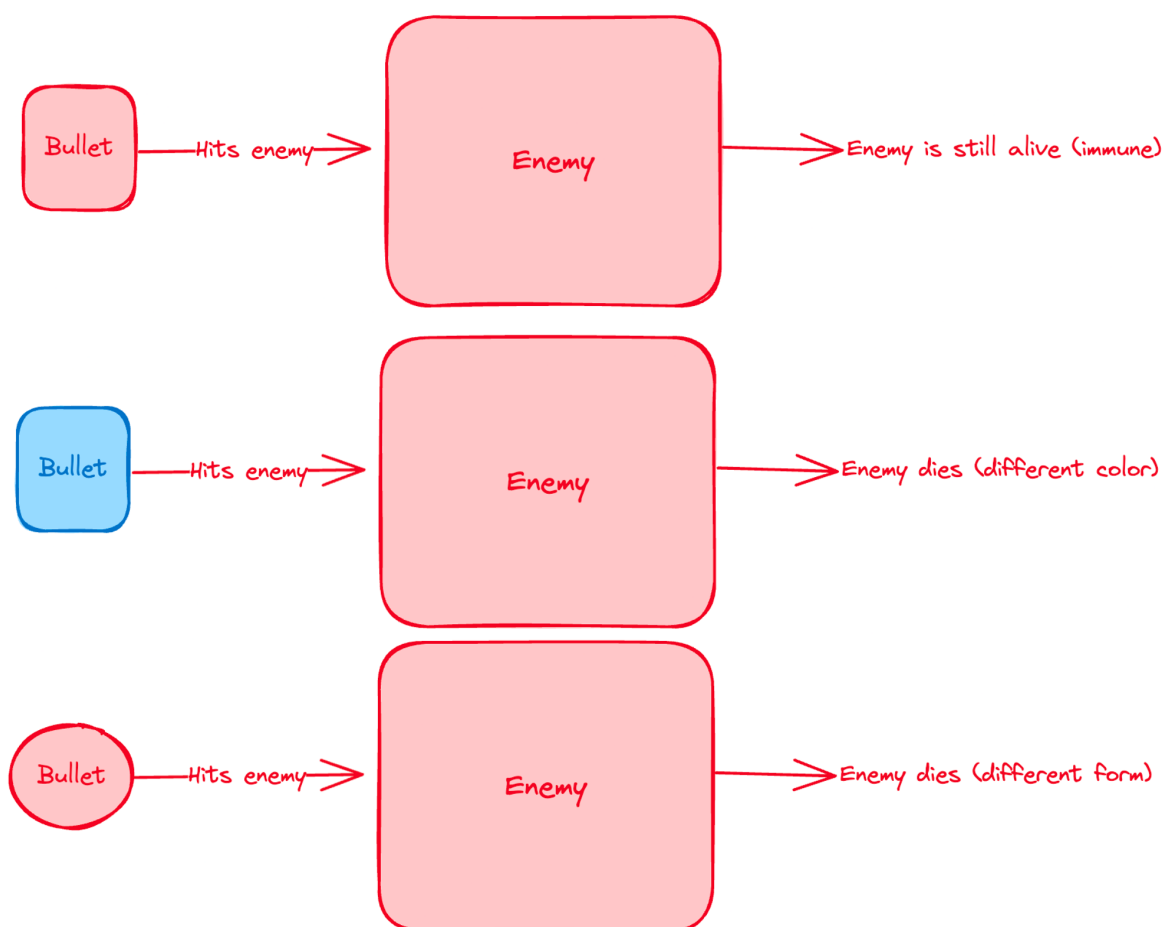

Unterschrift Student/in

Space Diver Game Concept













Genre: 3D-Arcade-Space-Survival

Spielablauf: Der Spieler steuert ein primitiv gestaltetes Raumschiff durch das Weltall. Ziel ist es, möglichst lange zu überleben, indem man den primitiven Formen ausweicht oder diese abschießt. Jeder Gegner hat eine bestimmte Form und Farbe. Sie können mit Munition abgeschossen werden. Die gewählte Munition darf aber nicht die gleiche Farbe und Form haben wie der Gegner, denn der ist immun gegen Munition der gleichen Farbe und Form. Gegner hinterlassen dementsprechend Munition, wenn sie besiegt wurden. Der Spieler kann diese einsammeln und verwenden. Die aufgesammelte Munition füllt ausserdem die Energie des Raumschiffs auf, denn das Raumschiff verliert konstant Energie. Hat das Raumschiff keine Energie mehr stirbt ebenfalls der Spieler.

- Optional: Immunität erweitern, Gegner ist gegen gleiche Farbe oder gleiche Form immun



Inventar: Hier befinden sich die Munitionstypen. Sie können nach Anzahl, Form oder Farbe sortiert werden.

Inventory	Amount	color	Shape
Desc Asc			
			
			
			

Weltraum: Der Spielbereich ist begrenzt. Alles bleibt im Spielbereich.

Spieler-Perspektive: Third Person. Die Kamera folgt dem Raumschiff von hinten.

Fähigkeiten und Eigenschaften: Der Spieler kann das Raumschiff steuern, Munition abfeuern / einsammeln und den aktiven Munitionstyp wechseln. Beim Inventar kann die Sortier Kategorie gewechselt und zwischen Auf-/Absteigend gewechselt werden.

Interaktionen mit der Spielwelt: Das Raumschiff kann Munition aufnehmen und mit Gegnern kollidieren, was das Spiel beendet. Der Spieler kann mit der Spielfeldbegrenzung kollidieren, was das Spiel beendet.

Spielregeln: Ziel ist es, möglichst lange zu überleben. Eine Kollision mit einem Gegner oder der Spielfeldbegrenzung bedeutet das Spielende. Das Spielende wird ebenfalls erreicht, wenn das Raumschiff keine Energie mehr hat.

Schwierigkeitsstufe: exponentiell aufsteigend

Spielerleben, -tod und Wiederbelebung:

- Das Spielerleben ist statisch (Leben/Nicht Leben)
- Bei Kollision mit einem Gegner endet das Spiel
- Bei Kollision mit Spielfeldbegrenzung endet das Spiel
- Hat das Raumschiff keine Energie mehr endet das Spiel
- Gegnerleben ist ebenfalls statisch (Leben / Nicht Leben)
 - Optional: Gegner benötigen mehrere Schüsse um besiegt zu werden

Quellen / Inspiration: Tetris (verschiedene Formen / Farben).