

Exposé

Unser Ziel für dieses Projekt ist es, das Spiel fertigzustellen.

Unsere Zielgruppe besteht aus Jugendlichen, deren Eltern ihnen nicht erlauben, andere Shooter zu spielen. Jene Eltern werden dieses Spiel jedoch erlauben, da es sich um einen First Person Water Shooter handelt.

Unsere Mindestanforderungen sind:

Eine 3D-Welt, die mit Details (wie Berge, Bäume, Häuser) ausgestattet ist, die Aktionen laufen, rennen (schneller), schleichen (langsamer, niedriger), springen und mit Wasserpistolen schießen (gerade Linie). Außerdem eine Liste mit toten (Überlebenden) Spielern.

Weitere Ideen sind:

Die Möglichkeit mit mehreren Spielern in einer Welt zu spielen (Multiplayer), Spielernamen zur in-game Unterscheidung von Spielern und ein Nässesystem um das Umfallen vor Wasserlast zu determinieren (Lebenssystem), sowie eine grafische Benutzeroberfläche (GUI) zu haben. Außerdem interessant ist die Idee, mehrere Wasserverteiler (Waffen) und eine Mini-Karte in einer Ecke zu haben. Man könnte eine (mehr oder weniger) realistische Physik für die Wasserstrahlen einbauen.

Die Alpha-Version soll bereits die grundlegenden Funktionen der Bewegung (laufen, springen) und den Prototypen eines Wasserverteilers besitzen. Außerdem soll die Karte bereits grundlegende Elemente enthalten.

Die Beta-Version soll zusätzlich noch weitere Bewegungsfunktionen, das Nässesystem und evtl. die Multiplayer-Funktion enthalten. Außerdem soll die Karte nun detaillierter sein.

Wir benutzen Godot und GD Script für den Code und Gimp und Blender für visuelle Modelle. Wir denken, dass die größten Herausforderungen das Multiplayersystem, die Karte und die grafische Umsetzung sein werden. Die Idee ist, dass wir beim Erstellen des Spiels den Umgang mit Godot, Blender und Gimp erlernen/verbessern. Außerdem zu lernen/üben ist die Zusammenarbeit/Arbeitsaufteilung in der Gruppe und das Coden von herausfordernden Dingen wie Multiplayer.

Mini-
Karte

Trockene Spieler



Wasser-
verteiler

Nässeanzeige

Inventar