Ideen

Gameplay

* Multiplayer
* GamePads

SpielArchitektur

* Klassen
  + Start
    - World
  + Menu
  + GUI
  + World
    - List<gameObjekt.Array> - Speichert die Welt
  + Player
    - Controller
    - AvaibleBombs
    - Life
    - Index (zuweisungen)
    - GameObjekt
    - Speed
    - Range
  + Bomb
    - GameObjekt
    - lifeTime
    - Range
    - PlayerIndex
  + Item
    - GameObjekt
    - Eigenschaft
  + Kiste
    - GameObjekt
  + Wand
    - GameObjekt

Interface

Visuell

* Explosion ?
* Kamera orthogenal (verfolgend)
  + Start: Vodelperspektive
  + Zoom: Abhänging von der Spielerdistanz
* Kamerazoom auf gewinner mit fokus

Option

Vorrausetzungen

* Animation Vermeiden (Figuren)
* Meshes in Unity erzeugen

Aufgabenzuteilung

World

2D-Arrays

Objects (Mesh + Textur)

Bomb

Wall

Box

Item

Player

Player

Controller

Generierung

Camera

Vogelperspektive (zum Start)

Hält Abstand / beide Player im Sichtbereich. Sanfte Bewegung

Zoom auf Gewinner

Musik & Sound

Items & Funktionen

Bomb (Zerstörung, Explosion, Lifetime, Abragte was drumherum liegt)

Box (Zerstörung, Generiert Items)

Item (Generiert Items, verändert Player-Fähigkeiten, Lä d unterschiedliche Symbole auf Item)