**Projektantrag MMS - Videospiel:**

**Mitglieder:**

* Valentina Gutierrez Rivas (k12019959)
* Arian Kycyku (k12220337)
* Florian Mullabazi (k12206444)
* Helmut Joaquín Pfeffer (k12105862)
* Daniel Rockenschaub (k12133704)

**Projekt - Kurzbeschreibung:**

Das Konzept des Videospiels wird ein 2D Plattform-Shooter sein mit verschiedenen Level. Die hierfür verwendeten Bilder werden handgezeichnet und die Soundeffekte zum Großteil selbst erzeugt. Das Spiel wird aus einer Vorderansicht-Perspektive präsentiert, um ein besseres Eintauchen in die Spielwelt zu ermöglichen. Die Entwicklung erfolgt über die Plattform Unity und es wird in C# programmiert.

**Projekt - Ziel:**

Das Ziel des Spiels besteht darin, durch das Überwinden oder Töten einer Vielzahl von Kreaturen auf die rechte Seite des Spiels zu gelangen, ohne dabei zu sterben. Die Schwierigkeit des Spiels nimmt mit jedem Level zu. Dies führt dazu, dass eine taktische Herangehensweise erfordert wird, um ein Level erfolgreich abzuschließen. Dabei werden durch die einzelnen Level durch das Töten von Kreaturen oder durch das Aufheben während des Spielverlaufs Münzen gesammelt.

Münzen können unteranderem verwendet werden, um neue Waffen zu kaufen. Zu Beginn startet man mit einer Nahkampfwaffe, mit einer geringen Reichweite und niedrigem Schaden. Im Verlauf des Spiels wird es möglich sein, an Fernkampfwaffen wie: Pfeil und Bogen, Armbrust oder Handfeuerwaffen zu kommen. Die einzelnen Waffen haben ebenfalls Verbesserungsmöglichkeiten, wie eine Schadenserhöhung. Mit den Münzen ist es auch möglich Fähigkeiten zu kaufen wie einen Doppelsprung oder eine zeitlich begrenzte Schadensverringerung. Der Erwerb von kosmetischen Artikeln, die keinen Einfluss auf den Charakter haben, sollte ebenfalls ermöglicht werden.

Es wird auch Boss-Level geben. Diese sind besonders schwer und werden durch eine größere, stärkere Kreatur oder durch ein zeitliches Limit geprägt. Einige der Level können auch Geheimnisse oder versteckte Bereiche enthalten, die entdeckt und erforscht werden können. Als zusätzliche Herausforderung können einige Level eine bestimmte Zeitbeschränkung oder spezielle Ziele haben, die erreicht werden müssen, um sie erfolgreich abschließen zu können. Dadurch könnte das Spiel noch anspruchsvoller werden und es sorgt für zusätzliche Spannung und Herausforderung.

**Projekt – Realisierung:**

Die Programmierung des Spiels erfolgt über die Plattform Unity und über C#. Das Spiel wird eine Vielzahl von Medientypen enthalten, darunter Audio, Bild- und Videodateien sowie Textelemente. Es gibt eine Hintergrundmusik und Soundeffekte beim Töten von Kreaturen oder beim Sammeln von Münzen. Das Spiel sollte voraussichtlich für den Webbrowser gestaltet werden mit einer eventuellen Portierung für Android-Handys. Über das Web interagiert man mit Maus und Tastatur mit dem Spiel. Beim Handy steuert man über die Touchbedienung.

**Projekt - Skizzierung:**

Ein Bild, das Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung