

Game Konzept «Shooting Range»

1. Genre

Das Spiel zählt zu dem Genre Shooter.

2. Fortbewegung

Grundsätzlich soll der Spieler nur die Waffe bewegen können mit der Maus.
Der Bewegungsradius soll maximal 210° Grad sein.

3. Spieler-Perspektive

Das Spiel wird in First Person gespielt.

4. Level (Core Mechanik)

Ein Level besteht aus einer Anzahl Zielscheiben, die getroffen werden müssen in einer bestimmten Zeit.

Es gibt 2 Waffen:

- SphereGun: Kugeln als Munition
- CubeGun: Würfel als Munition

Zielschieben erscheinen entweder von oben an fixen Punkten oder von der Seite und bewegen sich von links nach rechts oder rechts nach links.

5. Sieges- und Niederlage Bedingung(en)

Damit das Spiel gewonnen werden kann, muss der Spieler in der angegebenen Zeit alle Ziele getroffen haben. Sollte das nicht der Fall sein, verliert er.
Ebenfalls wenn der Spieler keine Munition mehr hat, ist das Spiel vorbei.

6. Schwierigkeitsstufe

Einfach:

1.5s um Ziel zu treffen (z.B. 10 Ziele, 15 Sekunden)

Munition ist unlimitiert

Schwer:

Mehr Ziele weniger Zeit

1s um Ziel zu treffen (z.B. 20 Ziele, 20 Sekunden)

Munition ist limitiert x 1.5 Ziele

7. UI (Interaktionen mit Spielwelt)

Sobald eine Waffe ausgewählt wurde kann die Runde gestartet werden.

Danach kann die Schwierigkeit ausgewählt werden.

Solange man nicht startet befindet man sich im Freien Modus und kann Ziele frei abschiessen.

Auf der linken Seite der Range sieht man die Highscore liste und auf der rechten Seite die Regeln.

Die Regeln sind ebenfalls über das Menu ersichtlich. Dort kann das Spiel auch beendet werden.

Ebenfalls muss der Spieler am Anfang einen Namen eingeben, damit er wenn er gewinnt auf der Highscore liste landet.