

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 135° 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.

Der Spieler hält eine Art Waffe, die Würfel Munition schießt.

Die Munition pro Runde ist limitiert.

Am Anfang der Runde erscheinen die Zielscheiben, entweder von oben oder von der Seite. Ziele sind eine Art schwebende Ballone.

Ziele sollen sich bewegen können, nach oben und unten.

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:

Ziele bewegen sich mit normaler Geschwindigkeit, Munition ist unlimitiert

Schwer:

Ziele bewegen sich mit höherer Geschwindigkeit, Munition ist limitiert

HardCore:

Ziele bewegen sich mit sehr hoher Geschwindigkeit, Munition ist streng limitiert, kein HUD (Anzahl der Munition ist visuell nicht mehr ersichtlich).

7. UI (Interaktionen mit Spielwelt)

Es gibt ein Start Menu über den das Spiel gestartet oder beendet werden kann.

Auf dem Start Menu kann die Schwierigkeit ausgewählt werden.

Neben der Shooting Range soll eine Tafel stehen, auf dem ein Tutorial sowie Regeln beschrieben sind.