Pflichtenheft

Projektziel:   
Das Ziel ist es ein Computerspiel in Unity zu programmieren. Die Grundlage für das Spiel bietet ein Tutorial auf Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=VnN5MYQnGak>), welches durch weitergehende Recherche in ein umfangreicheres Spiel entwickelt wird.

Details:

Es handelt sich um ein 2-D Spiel, bei dem man aus der Vogelperspektive ein Flugzeug steuert mittels Maus und Pfeiltasten. Die Begrenzung des Spielfeldes ist gleichzeitig die Begrenzung wo das Flugzeug maximal sich bewegen kann. Drückt man die linke Maustaste werden 2 Projektile aus dem Flugzeug gefeuert, welche sich in die Richtung der momentanen Flugzeugposition wegbewegen und später keinen Einfluss mehr durch das Flugzeug erfahren.

Es werden zufällig Gegner im Spielfeld („feindliche“ Flugzeuge/sonstige Gegenstände) generiert, welche mithilfe der Projektile abgeschossen werden müssen. Wird solch ein Gegenstand getroffen verschwindet dieser aus dem Spiel und ein Abschusszähler wird erhöht. Berührt das eigene Flugzeug einen dieser Gegenstände, wird das Flugzeug zerstört und das Spiel wird beendet.

Eventuell wird noch ein rundenbasiertes System eingeführt, bei dem pro Runde der Schwierigkeitsgrad erhöht wird (indem mehr/schnellere Gegner generiert werden) und eventuell stärkere Waffen dem eigenen Flugzeug hinzugefügt werden um eine gewisse Balance zu schaffen.