

Informatik Projekt – Ziele

Mines3D

Mines3D soll ein Spiel werden, das an den Microsoft Klassiker Minesweeper angelehnt ist.

In dem Spiel muss der Spieler versuchen ein Spielfeld mit einer voreingestellten Anzahl an Feldern soweit zu befreien, bis nur noch die Platten auf der Spielfläche bleiben, unter denen die Minen versteckt sind.

Anders als zum Originalen Minesweeper, wird Mines3D aus der „Third-Person“-Sicht gespielt und es wird zusätzliche Gegenstände geben, welche unter minenfreien Feldern gefunden werden können. Beispielsweise können „Extra Leben“ dem Spieler helfen verlorene Leben aufzufüllen oder zusätzliche Leben zu sammeln.

Der Charakter, welcher vom Spieler gesteuert wird, startet in der Mitte des Feldes und muss nun versuchen alle Minen zu finden, ohne einen versteckten Sprengkörper aufzudecken.

Durch das versehentliche Aufdecken einer Mine verliert ein Spieler eines von seinen Leben. Die Anzahl der Leben ist abhängig von der Größe des Spielfeldes und der Menge der Minen.

Enthüllt der Spieler ein Feld, unter dem keine Mine liegt, zeigt das Feld die Anzahl der benachbarten Minen an. Falls dort keine zu finden sind, so decken sich die benachbarten acht Felder auf und der Schritt wiederholt sich für diese Felder.

Flaggen, welche der Spieler auf Felder setzen kann, sollen helfen, auch auf unübersichtlichen Spielflächen den Überblick zu behalten.

Zusätzlich soll ein Abenteuer Modus in das Spiel eingebracht werden. Dort folgt der Spieler einer Story für die er vorgefertigte Minenfelder lösen muss.