

Informatik Projekt – Ziele

Mines3D

- Angelehnt an den Microsoft Klassiker Minesweeper.
- 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.
- Mines3D wird aus der „Third-Person“ Sicht gespielt.
- Der Charakter, welcher vom Spieler gesteuert wird, startet in der Mitte des Feldes.
- Der Spieler hat Leben, in Abhängigkeit von der Spielfeldgröße und der Anzahl an Minen.
- Enthüllt der Spieler ein Feld, unter dem eine Mine liegt, verliert er ein Leben.
- 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.
- Es gibt zwei Modi, einen „Classic“-Modus, der Spielfelder mit beliebiger Größe und Anzahl an Minen erstellt. Der zweite Modus ist der Abenteuer-Modus, in diesem wird der Spieler durch eine Story mit einer Anzahl immer schwieriger werdender Minenfelder geleitet.
- Es wird zusätzliche Gegenstände geben:
 - Extra Leben
 - Flaggen
 - Flaggen, welche der Spieler auf Felder setzen kann, sollen helfen, auch auf unübersichtlichen Spielflächen den Überblick zu behalten.
 - Testheber
 - Wird auf ein Feld gesetzt und zeigt, was sich unter der Platte befindet. Diese wird angehoben ohne, dass eine mögliche Mine explodiert. Das Feld wird nach drei Sekunden wieder zugedeckt.
 - Bonus Level für den Abenteuer Modus
 - Undo, macht den letzten Zug rückgängig
- Das Spiel wird texturiert, animiert und mit Sounds hinterlegt.
- Realisiert werden soll Mines3D in einer Browser Applikation, falls dort jedoch nicht genügend Ressourcen zur Verfügung stehen, werden wir es in einer eigenen Windows Applikation programmieren.