

**Image Processing**

**SS17**

**Ein Projekt von**

**Fabian Jäckel ()**

**Ninja Rüsch (2203425)**

Inhaltsverzeichnis

[1. Konzept 1](#_Toc488305116)

[2. Beschreibung des Endproduktes 2](#_Toc488305117)

[2.1 Aufbau (Theme/Setting/Genre) 3](#_Toc488305118)

[2.2 Spielsteuerung & Ablauf 3](#_Toc488305119)

[2.3 Design 4](#_Toc488305120)

[2.3.1 Charakter 4](#_Toc488305121)

[2.3.2 Leveldesign 4](#_Toc488305122)

[2.4 Animation 5](#_Toc488305123)

[2.4.1 Sprite Sheets 5](#_Toc488305124)

[3. Was lief gut? 5](#_Toc488305125)

[4. Was lief nicht gut? 5](#_Toc488305126)

[5. Unterscheid geplantes Produkt zu Endprodukt 5](#_Toc488305127)

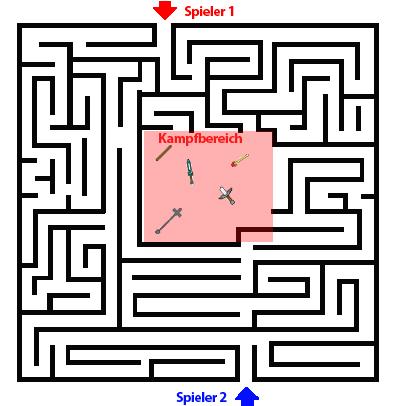
# Konzept

Die Idee besteht darin, ein Mini-Game zu entwickeln, welches in 2D Pixelgrafik dargestellt wird.

Das Ziel des Spieles wird es sein, in einem spannenden Multiplayer PvP, sein Können und Geschick zu beweisen.

Da es sich um ein Multiplayer PvP Spiel handelt, besitzt das Spiel einen großen Wiederspielwert.

Durch verschiedene Level wird Abwechslung in das Spielgeschehen gebracht.

Außerdem wird es innerhalb der Level verschiedene Waffentypen und Gegenstände geben. Die Waffen haben je nach Typ unterschiedliche Angriffsstärken.

Eine denkbare Idee eines Levels wäre ein Labyrinth, indem zwei Gegner jeweils gegenüber starten und sich den Weg in die Mitte suchen müssen. Es geht um Schnelligkeit, da die Waffen für den Kampf in der Mitte des Labyrinthes liegen und auf die Spieler warten. Wer zuerst kommt mahlt zuerst! Nun startet der Kampf.

Ein genaueres Design bzw. Game Setting ist noch nicht entschieden, dieses wird sich nach der genaueren Konzeptionsplanung ergeben.

*Eine Skizze des Labyrinth-Levels zur Visualisierung.*

# Beschreibung des Endproduktes

## Aufbau (Theme/Setting/Genre)

## Spielsteuerung & Ablauf

## 2.3 Design

### 2.3.1 Charakter

### 2.3.2 Leveldesign

## 2.4 Animation

### 2.4.1 Sprite Sheets

# Was lief gut?

# Was lief nicht gut?

# Unterscheid geplantes Produkt zu Endprodukt