Anforderungskatalog

Super Square Blobster

Stand 18.02.2016

Teilnehmer

Tom Auer, Khang Ho, Ewald Reinhardt

Projektbeschreibung

Wir haben uns überlegt für unser Projekt ein 2D Jump and Run zu entwickeln. Aufgabe des Spielers soll es sein, eine Spielfigur durch verschiedene Levels, in denen ihn sowohl mehrere Gegner, als auch diverse Fallen erwarten, ans Ziel zu steuern. Die Spielfigur muss die Gegner und Fallen jedoch lediglich passieren – die Möglichkeit, diese zu zerstören soll folglich nicht gegeben sein. Auf dem Weg zum Ziel kann der Spieler Münzen (o.Ä.) einsammeln. Die Anzahl der eingesammelten Münzen soll entscheidend sein für die Platzierung des Spielers im Highscore-Ranking. Die Motivation des Spielers soll es daher sein, einen möglichst hohen Highscore zu erreichen. An dieser Stelle könnte eventuell über die Zeit, die benötigt wurde, um ein Level zurückzulegen, eine weitere Diversifizierung vorgenommen werden. Vom Erzählen einer ausführlichen Hintergrundgeschichte wird Abstand genommen.

Grafisch soll sich das Spiel am Cel Shading Stil orientieren. Die im Spiel verwendeten Assets sollen also dicke und dunkle Konturen besitzen. Darüber hinaus wird der Charakter, passend zur Spielmechanik (der Charakter kann ja keine Gegner angreifen), einen freundlichen Eindruck machen. Selbiges gilt für die Spielwelt. Das Design soll also Spielen wie *Yoshi’s Island* oder *Kirby* nachempfunden sein. Die einzelnen Levels sollen dabei jeweils einheitlich designed sein. Trotzdem ist es natürlich möglich, dass einzelne Levels andere Themes besitzen. So kann zum Beispiel ein Level eine Vulkan- bzw. Feueroptik besitzen, ein anderes wiederum einem Wald nachempfunden sein. Wie die Gestaltung letztendlich aussieht, wird sich im Laufe der Entwicklung herausstellen.

Die Steuerung der Spielfigur ist nicht auf die Tastatur beschränkt. Vielmehr kann der User den Charakter auch über ein Gamepad lenken. Insgesamt soll also ein Jump and Run entwickelt werden

Anforderungen

Kernfeatures

* Jump 'n Run Grundmechanik
* Gegner
* Fallen/Hindernisse
* Puzzle/Rätsel
* Collectables (für Highscore/ zur Wegweisung)
* Mehrere Levels
* Animierter Charakter
* Hauptmenü mit Levelauswahl

Zusatzfeatures

* Upgrades/Items
* Mehrere Welten (andere Sprites)
* Checkpoints (optional, je nach Länge der Level)
* Soundeffekte/Hintergrundmusik
* Externer Webserver