

Hues in the Air

Jiri K., Jennifer F., Nils L., Eliot P.

Konzept vom Spiel

1

Spieler

Zwei - Fünf

2

Farben

Eine pro Spieler

3

Figur

Von allen kontrolliert

4

Genre

Kooperativer Platformer

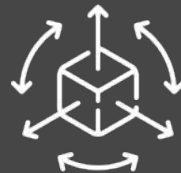
Spiel, Regeln und Mechaniken



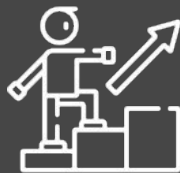
Input von den
Spielern



Gravitation



Block

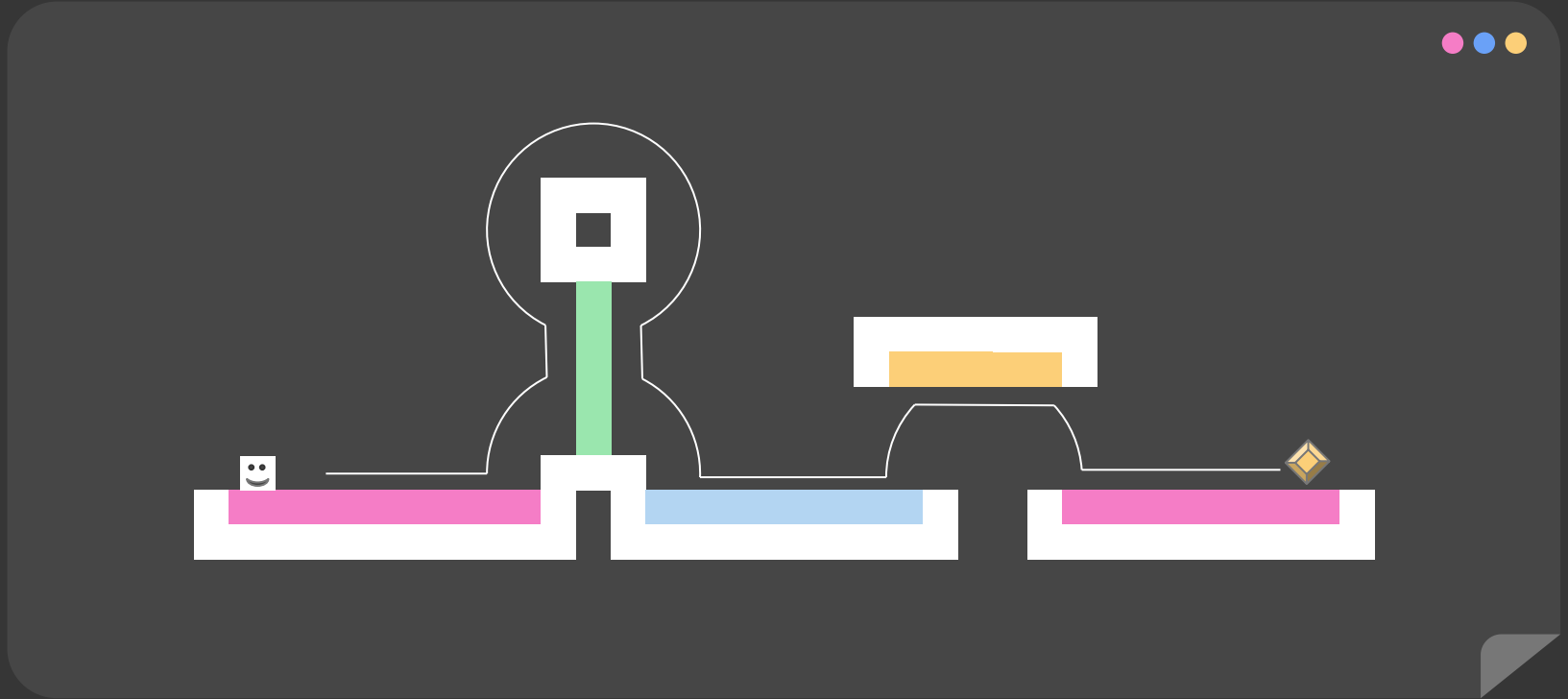


Levels

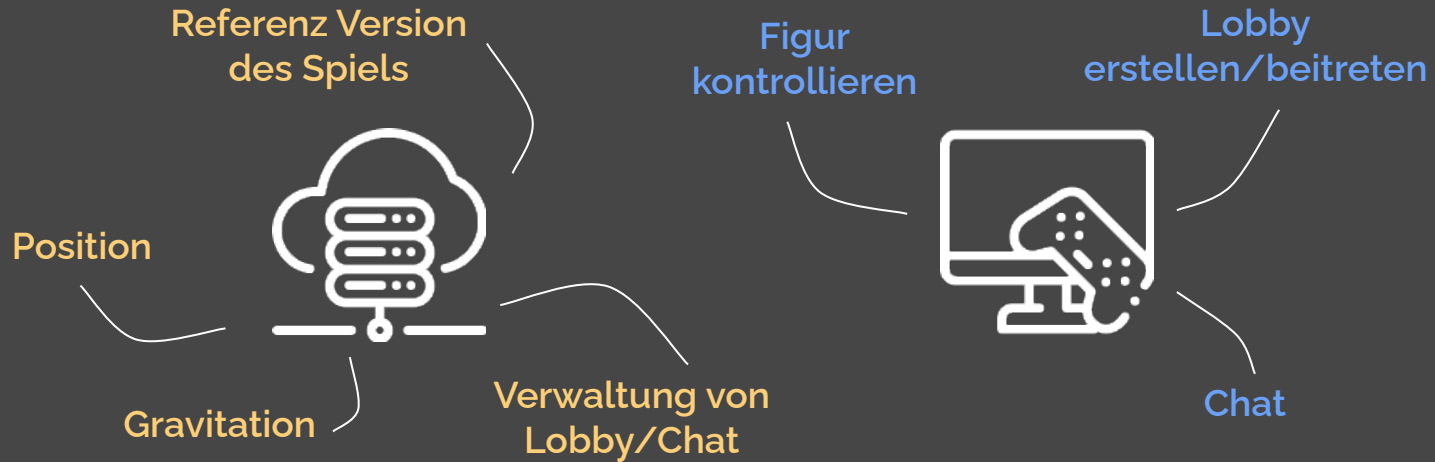


Tod

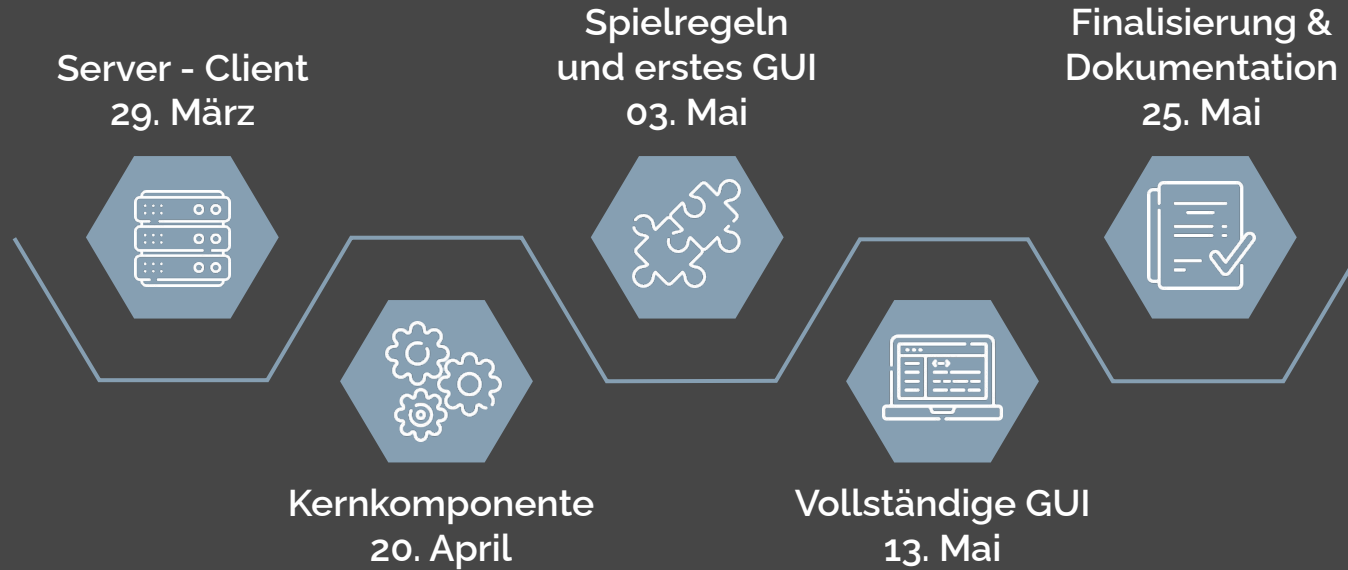
Mockup



Client und Server



Projektplan und Verantwortlichkeiten



Software Requirements

Funktional

- Game state management
- Springen und Sterben
- Levels
- Echtzeit Steuerung

Nicht-funktional

- Input via Tastatur
- Schnelle Client-Server
Kommunikation (max. 30 ms)
- Spiel läuft flüssig (60 fps)



Danke fürs Zuhören

CREDITS: This presentation template was created by
Slidesgo, including icons by **Flaticon**, and infographics &
images by **Freepik**

