Slime´s Revenge

Kurzbeschreibung:

In dem spiel, muss man Gegner besiegen um dadurch münzen zu erhalten mit denen man Upgrades kaufen kann. Die Upgrades verschwinden, wenn man stirbt, aber wenn man genügend Upgrades gekauft hat, erhält man ein permanentes upgrade, was nach dem Tod nicht verschwindet.

Features:

Umgebung:

Das spiel wird in einer Höhle spielen, in der es Plattformen auf verschiedenen Höhen gibt.

Spieleraktionen:

Der Spieler kann laufen, springen, angreifen und vielleicht nach einem upgrade auch ein fernangriff ausführen.

Andere aktive Elemente:

Es wird mindestens 2 arten von Gegner geben die einen angreifen, wenn man in deren Blickfeld läuft.

Punktesystem:

Man erhält punkte, wenn man Gegner besiegt und Upgrades kauft.

Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels ist es so lange wie möglich zu überleben (wenn genügend Zeit vorhanden ist, werde ich versuchen, dass das Ziel ist alle Levels zu schaffen und jedes Level eine bestimmte Anzahl an Gegner hat, die man besiegen muss)

Spielverwaltung:

Das Spiel wird ein Spielstand haben, den man laden kann oder löschen kann wenn man ein neuen Spielstand erstellen will. Außerdem kann man die Farbe de Hauptcharackters einstellen.

Quellen:

Ich werde die Grafiken selbst erstellen und auch versuchen die Sounds selbst zu erstellen.

Übersicht:

Zeitplan:

Ich werde versuchen im ersten Monat den hauptcharacter und die Gegner zu erstellen, im zweiten Monat die Upgrades, im dritten die Grafiken und dann die speicherstände.

Muss-Features:

Funktionierender hauptcharacter und mindestens 2 Arten von Gegner, Upgrades und ein Punktesystem.

Kann-Features:

Speichersystem, Level System und Gegner die einen angreifen, wenn sie dich sehen.