

# Mobile Game: Endless Runner

Amelie Behrendt (2239342) und Isabell Kraft (2203548)

## Konzept

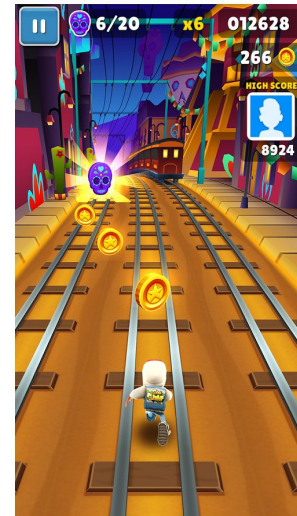
Wir möchten einen Endless Runner umsetzen. Unser Charakter ist von hinten zu sehen und rennt immer weiter vorwärts. Es gibt Hindernisse zu überwinden, Blockaden, die zerstört werden müssen und Gegner, die auftauchen. Die Schwierigkeit des Spiels nimmt immer weiter zu durch einen Geschwindigkeitsanstieg. Je weiter der Charakter rennt, desto mehr Punkte bekommt der Spieler. Zuerst wollen wir die Grundfunktionen mit einfachen Objekten umsetzen. Das Design wird später festgelegt. Die Hindernisse und Blockaden sollen farblich von dem Hintergrund hervorgehoben werden.

## Inspiration



Beim Spiel Subway Surfers hat uns das Hochformat sehr gefallen, dieses wollen wir in unserem Spiel ebenfalls benutzen. Die Interaktionen bei Le Vampire fanden wir sehr

gut und wollen deswegen etwas ähnliches in unserem Spiel umsetzen.



## Funktionen

- Im Menü Spiel starten, Anleitung und Musikeinstellung.
- Beeinflussung des Weges durch
  - Hindernissen ausweichen (hüpfen, ducken)
  - Blockaden, die beiseite geschoben werden
- Gegner, die man bekämpfen kann
- Pause Menü
- Highscore
- Punkte zählen, je weiter man kommt

## **Bedienung**

Touchscreen:

- Buttons werden durch Tippen betätigt
- hoch wischen = hüpfen
- runter wischen = ducken
- nach rechts/links wischen = Blockade entfernen
- schnell nacheinander tippen = Gegner besiegen

## **Abbildungsverzeichnis**

Screenshot Le Vamp:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.highvoltagegamesoftware.levamp&hl=de>

Screenshot Subway Surfers:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf&hl=de>