Ideen Projekt:

Level 1:

3D Jump’n’Run, Perspektivenwechsel (Rohr wie bei SuperMario mit „Höhle“ / 2. Ebene, 2D)

Pick-up Funktion, Gegner verteilen/verlieren Müll, Items, Rätsel

Level 2:

Endboss Fidel Castor

Plattformengenrierung/steuerung

* Rätsel
  + Durch Trigger auslösen
  + Plattformen haben verschiedene Farben Josi
    - 3 Farben (rot, blau, grün)
      * Rot = instant death
      * Blau = wechselt Farben -> rot und grün
      * Grün = free
      * Gelb = Bewegung, Geschwindigkeit verändert sich
      * Braun = verschwindet nach ca 2 sek.
      * Alternativ = der Ultimative Randomizer der das Spiel beendet
* Bewegen sich ständig

Flächen/Wege/Interaktion Simon

Charaktersteuerung/Kamerasteuerung Marc

* WASD, Springen, Interaktion, Schießen, Maus
* 3rd Person Verfolgung bei Bewegung / ggf in FirstPerson wechseln ( mouseLook)
* FreeLook mit Maus

Gegnerverhalten Felix

Visuelle Effekte Ardian

* Stacheln auf den Plattformen(rote Plattform)
* Schritte, Spur

Extras

* Interaktion mit Gegnern/
* Items

*Muss/Soll:*

1. Leveldesign (Hindernisse, Animation, Interaktion (Hindernisse (Rätsel, Hebel, Knöpfe, Schalter) verschieben, bewegte Hindernisse/Plattformen, Boden ist Lava)) Asstes/Texturing
2. Charaktersteuerung
3. Kamerasteuerung/Licht/Schatten
4. KI (Gegner, Endboss)

*Kann/Darf/Müsste:*

Tutorial (“Drücke LEERTASTE um zu springen“ etc)

Effekte (Sound)

GUI

Story

Steuerung ändern