

Konzept für ein 2D Spiel

Grab the Pussy

Referent: Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Vorgelegt am: 23.02.2018

Vorgelegt von: Leonhard Lerbs

Matrikel-Nr.: 249083

Carl-Diem-Straße 18

78120 Furtwangen

leonhard.lerbs@hs-furtwangen.de

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	III
1. Konzept.....	1
1.1 Beschreibung	1
2. Mockup	3

1. Konzept

1.1 Beschreibung

Ziel des Spiels ist es das Weiße Haus vor Angreifern zu schützen. Dafür kann der Charakter sich vor, zurück, rechts und links bewegen.

Auf der linken Seite des Spielfeldes erscheinen Katzen, die der Charakter aufsammeln muss. Diese kann er dann auf die von rechts kommenden Angreifer werfen. Für jeden Treffer bekommt der Charakter Punkte. Wird der Charakter von einem Angreifer überrannt oder schaffen es zu viele Angreifer in das Weiße Haus, so ist das Spiel beendet.

Der Charakter bekommt Punkte für die Zeit, die er durchhält. Bonuspunkte gibt es, wenn er mehr Katzen aufsammelt als benötigt.

2. Mockup

