

Study year: SS 2025

Semester: 2

Project team

Project lead of students

Project members (Students)

Reitli, Csaba, if24b023@technikum-wien.at

Biesaga, Dominik, if24b161@technikum-wien.at

Platchek, Raphael, if24b079@technikum-wien.at

Title of the project

Tetris

Problem description

Das Studententeam braucht Abwechslung in den Pausen zwischen den Vorlesungen, und benötigt eine neue Interpretation von einem klassischen Spiel.

Unser Team möchte neue Erfahrungen im Bereich Spielentwicklung und Game Engines sammeln.

Tetris ist ein klassisches Puzzlespiel, bei dem verschiedene Tetromino-Steine in einem rechteckigen Spielfeld gestapelt werden. Ziel des Spiels ist es, vollständige horizontale Linien zu bilden, die dann entfernt werden, um Platz für neue Steine zu schaffen. Der Spieler kann die fallenden Steine drehen und bewegen, um sie optimal zu platzieren. Das Spiel endet, wenn sich ein neuer Stein nicht mehr setzen lässt.

Solution description

Wir möchten ein Tetris Spiel mit Schwierigkeitsgraden (level/endless mode) implementieren welches die Godot engine für Rendering, Audio, Input, und Spielelogik verwendet, und das Spiel cross-platform macht.

High scores sollen gespeichert werden.

Die Umsetzung wird Pixelart, Sounddesign, Musik, und Programmierung erfordern.

Technical environment

Godot game engine

GDScript

Other remarks