

Titel Senku's Vengeance

1. Spielbeschreibung

Story:

Senku ist 20 Jahre alt, er ist durchtrieben an Rache und Vergeltung an einer Kreatur die das Leben seines Vaters nahm. Seit diesem Schicksalsträchtigen Ereignis ist er auf der Suche nach eben dieser Kreatur um Rache zu nehmen. Seine Reise beginnt auf dem Planeten Wano welches gleichzeitig seine Heimat ist, dort gibt es schöne und sehr gefährliche Orte. In diesen besagten Orten begegnet er Diversen Hindernissen und Gefahren die es ihm erschweren werden seinem Ziel näher zu kommen. Auf sich alleine gestellt muss er sich den Gefahren stellen, um wieder Frieden für sich und seine Familie zu bekommen.

Level 1

Im ersten Level durchquert der Spieler kleine Hindernisse die es ihm erlaubt die Steuerung zu meistern (Laufen und Springen), dabei werden keine feindlichen Kreaturen den Spieler attackieren.

Meku:



Level 2

Im zweiten Level warten schon die ersten Bösen Kreaturen die dem Spieler schaden zufügen können der Schwierigkeitsgrad gegenüber zum ersten Level ist leicht gesteigert so dass der Spieler eine kleine Herausforderung hat.

Kreatur:



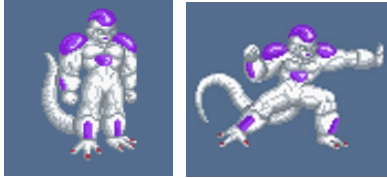
Level 3

Das dritte Level ist ein Zusammenschluss aus den zwei da vorigen Leveln. Der Spieler trifft auf Kreaturen und Hindernisse zudem ist der Schwierigkeitsgrad um ein weiteres Höher, Lebensbalken der Gegner höher und Hindernisse gefährlicher.

Level 4 (BOSS LEVEL)

Im letzten Level trifft unser Hauptcharakter auf den Boss Gegner der Kreatur die seinen Vater umbrachte. Die Schwierigkeit liegt hierbei den Angriffen des Gegners auszuweichen und im richtigen Augenblick dem Feind Schaden zuzufügen.

Boss:



Spiel-Mechaniken:

Der Spieler hat die Möglichkeit sich in der 2D-Welt nach oben (springen), unten (springen/fallen) nach Links und Rechts zu bewegen. Dazu kann er Kämpfen, Nahkampf und Fernkampfangriffe können verwendet werden.

Die Lebensleiste des Spielers besteht aus einem Roten Balken der bei einem Treffer ein Stück verliert, bis der Spieler endgültig stirbt.

2. Technische Elemente

Die Spielwelt wird in einer 2-dimensionalen Welt dargestellt. Dabei kann man sich in 2 Richtungen bewegen nach Links und Rechts zusätzlich kann man Springen . Zudem wird die Welt in Horizontaler Richtung beim Wegen gescrollt.

3. "Big Idea"

Dieses Spiel wird ein Metroidvania ähnliches Spiel heißt das man sich mit Upgrades neue Fähigkeiten verdienen kann.

Das Tolle an dem Game wird es sein das man wenn man sich mit Super Metroid auskennt, man mit der Spielwelt direkt vertraut ist und eine ungefähre Ahnung hat wie man sich in der Welt zu bewegen hat sprich Waffenupgrades können gefunden werden Boss, geheime Orte in bereits betretenen Leveln können freigeschaltet werden mittels den neuen Fähigkeiten.

Der Grafikstil wird in einem Retro 16 bit wie damals bei Super Mario fürs SNES dargestellt.

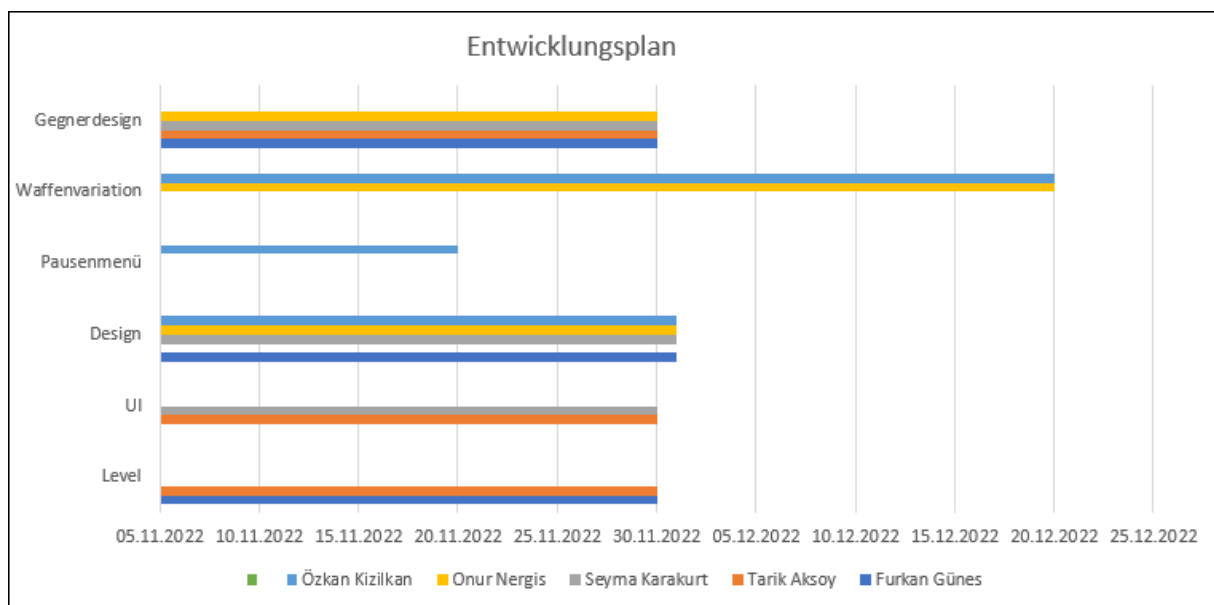
Die Spielwelt ähnelt einer Mischung aus Axiom Verge und Dragonball.

Scifi Utopie und Namek aus Dragonball Z.

4. Entwicklungszeitplan

Es sind vorerst 4 Level geplant in der der Spieler sich durch die Level durchkämpfen muss. Die UI besteht aus Lebensbalken, Map und Waffenauswahl, wenn das auf null ist, kann der Spieler von vorne anfangen. Jedes Level wird durch ein Portal getrennt werden. Dieses Portal wird als Ladeelement verwendet und trennt somit zwei Szenen.

Heißt die Einzelnen Programmierer im Team sind für das Designen der Spielwelt und einzelnen Level verantwortlich. Einer im Team ist separat für das UI verantwortlich und für das Pausen und Homemenü.



5. Teamaufteilung

Furkan Günes (Produzent, Programmierer, Game Designer)

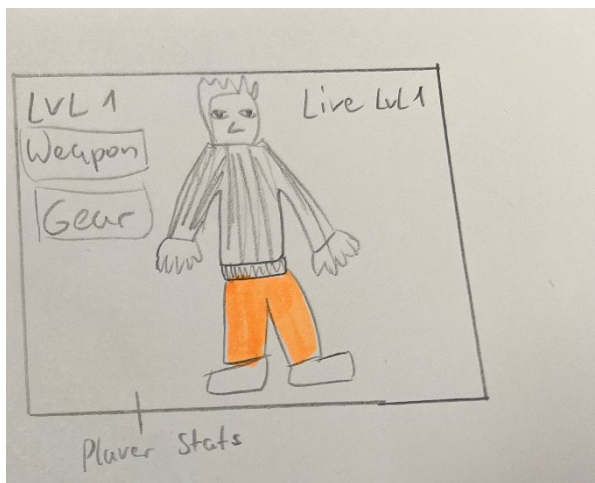
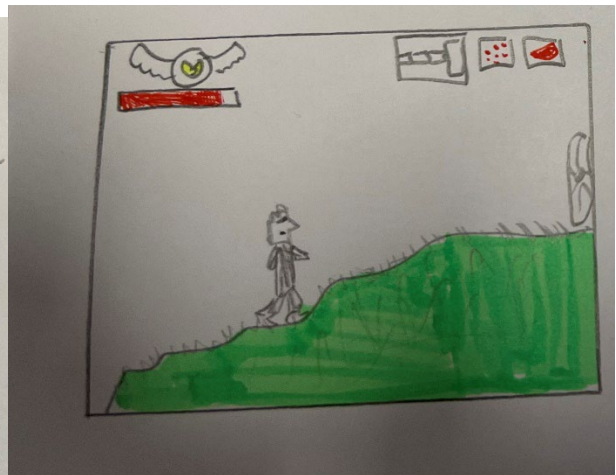
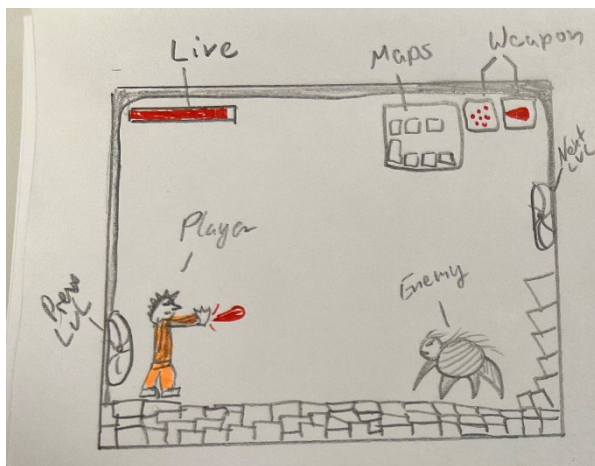
Tarik Aksoy (Programmierer, Game Designer, Qualitätssicherung)

Seyma Karakurt (Künstler, Programmierer, Game Designer)

Onur Nergis (Künstler, Programmierer, Game Designer)

Özkan Kizilkan (Programmierer, Game Designer, Qualitätssicherung)

Skizzen:



Senku's Vengeance



Play
Einstellung