

# **Size Matters**

**Komplexpraktikum Medieninformatik I Themenbereich MT**

Sandra Kukulka, Christian Riedel, Philipp Heisig, Kilian Költzsch

15. Juli 2014

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Aufgabenstellung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Grundlegende Spielidee und Ziel</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Konzepte und Kriterien</b>	<b>3</b>
3.1	Spielkonzept . . . . .	3
3.1.1	Level 1 - Blutbahn . . . . .	3
3.1.2	Level 2 - Käfer . . . . .	3
3.1.3	Level 3 - Picknick . . . . .	3
3.1.4	Level 4 - Jetski . . . . .	3
3.1.5	Level 5 - Asteroiden . . . . .	3
3.2	Interaktionskonzept . . . . .	3
3.3	Musskriterien . . . . .	3
3.4	Kannkriterien . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Entwürfe, Mockups und Designvorstellungen</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Zeitplan</b>	<b>3</b>

# **1 Aufgabenstellung**

Die Aufgabe ist ein Multiplayerspiel für den Desktop mit Androidgeräten als mobile Controller zu entwickeln. Zusätzlich ist das Framework libGDX<sup>1</sup> zur Implementation der Aufgabe vorgegeben. Besonderes Augenmerk ist auf das kreative Nutzen der in den meisten Androidgeräten verbauten Sensoren und Module, wie bspws. dem Accelerometer, Kompass oder der Kamera zu legen.

## **2 Grundlegende Spielidee und Ziel**

## **3 Konzepte und Kriterien**

### **3.1 Spielkonzept**

#### **3.1.1 Level 1 - Blutbahn**

#### **3.1.2 Level 2 - Käfer**

#### **3.1.3 Level 3 - Picknick**

#### **3.1.4 Level 4 - Jetski**

#### **3.1.5 Level 5 - Asteroiden**

### **3.2 Interaktionskonzept**

### **3.3 Musskriterien**

### **3.4 Kannkriterien**

## **4 Entwürfe, Mockups und Designvorstellungen**

## **5 Zeitplan**

---

<sup>1</sup><http://libgdx.badlogicgames.com/>