

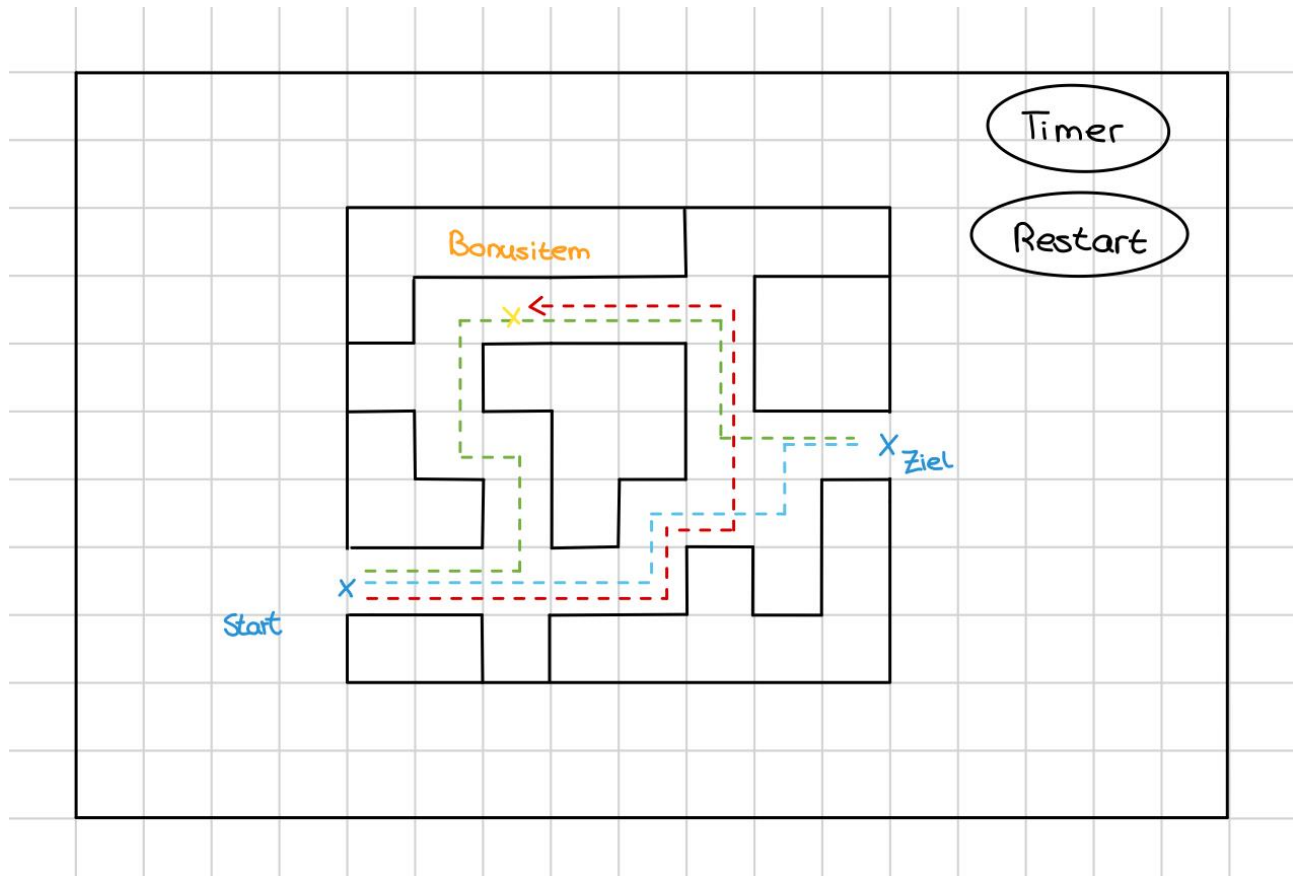
Arbeitstitel: Void Escape/ Void Maze

(Rote Kommentare wurden im Nachhinein am 26./27.05.2024 gemacht)

Kernvision:

- Ziel: Der Spieler muss sich so schnell wie möglich einen Weg durch ein Labyrinth suchen
 - ➔ Hierbei gibt es 4-5 Level (+ Secret Level)
- Zurückgehen ist nicht erlaubt, da alles hinter dem Spieler vom Void „eingesaugt“ wird
- Lässt der Spieler sich zu viel Zeit werden Teile des Levels eingesaugt (Rausgelassen, weil das Spiel sonst zu schwer wäre)
- Am Anfang: 10 Sekunden Zeit, um sich das Labyrinth anzuschauen und seinen Weg nach draußen so gut wie möglich zu planen
- Am Ende: Highscore in Form von Bestzeiten anzeigen, damit die Spieler ggf. motiviert werden ein Level nochmal zu probieren
- Sammeln von Bonusgegenständen, um eine geheime Belohnung freizuschalten (optional)
- Labyrinth wird nach 10 Sekunden abgedunkelt (Vorschlag aus der Vorlesung)

Prototyp:



Weitere Ideen (mit Vorsicht genießen):

- Dynamisches Erstellen von Leveln (Davon wurde uns abgeraten nach der ersten Präsentation der Idee)
- Gegner/ Hindernisse im Labyrinth (vgl. Pac-Man) (Würde das Spiel zu schwer machen, Idee mit ein- und ausfahrenden Spikes als Hindernis war jedoch da, siehe Gamefiles)
- Items zum Einsammeln als Bonus mit Belohnung am Ende

Team und Verantwortlichkeiten:

1) Yannick:

- Musik
- Changelog

2) Daniel:

- Grafiken raussuchen
- Tests mit Drittpersonen durchführen/ Meinungen einholen

3) Ileyan:

- Designdokument
- Tests mit Drittpersonen durchführen/ Meinungen einholen

4) Alle:

- Programmieren / Implementierung / Iteratives Verbessern
- Brainstorming für Ideen

Risiken und mögliche Lösungen:

- Level dürfen nicht zu einfach sein, aber auch nicht zu schwer

➔ Innerhalb der Level dynamische Hindernisse einbauen, vgl. Wischschild in Crazy Supermarkt (?)

➔ **Alternative Lösung: Labyrinth abdunkeln**

- Level dürfen nicht zu schwer oder im schlimmsten Fall unmöglich zu absolvieren sein (Dynamisches Generieren könnte hier zum Problem werden)
- Nicht zu viel Zeit mit dem Raussuchen von Grafiken verbringen und erst mit Prototypen rumprobieren, sonst entsteht die Gefahr, dass Arbeit unnötig verworfen wird (vgl. Einkaufswagen in Crazy Supermarkt)