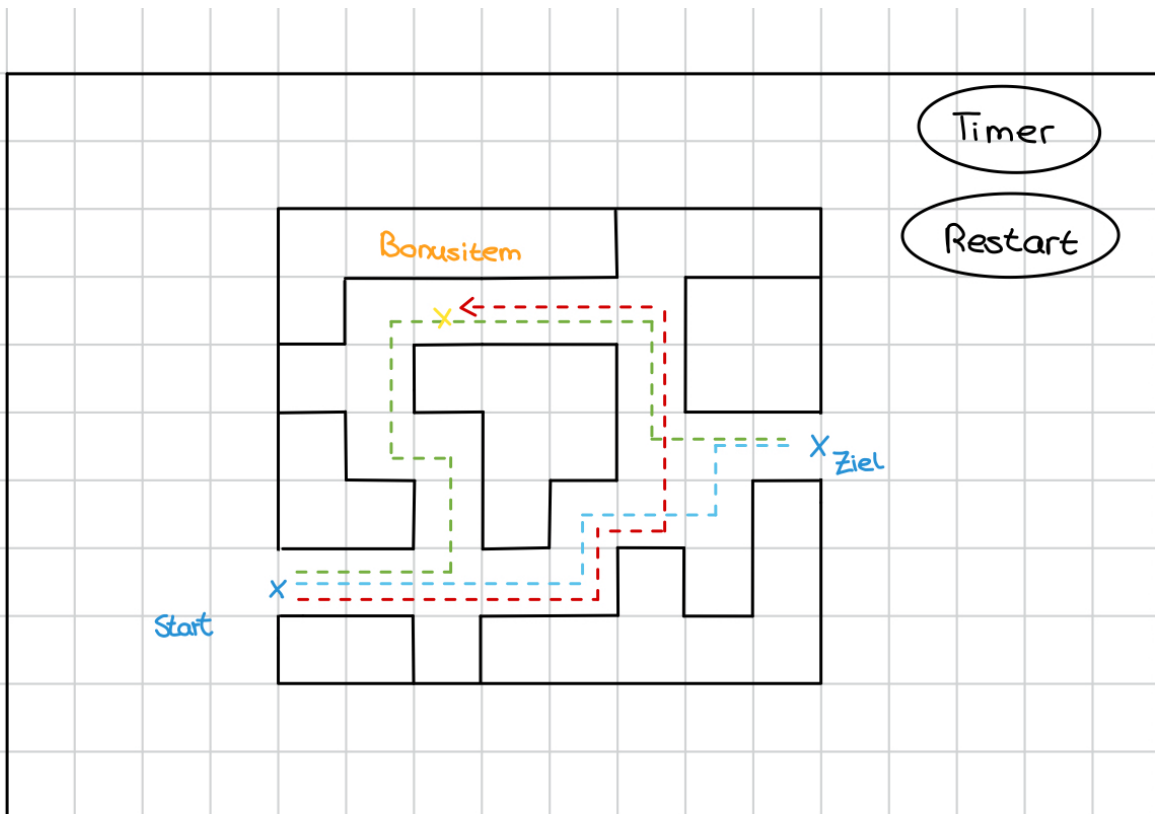


## Arbeitstitel: Void Escape/ Void Maze

### Kernvision:

- Ziel: Der Spieler muss sich so schnell wie möglich einen Weg durch ein Labyrinth suchen
  - ➔ Hierbei gibt es 4-5 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
- 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



## **Weitere Ideen (mit Vorsicht genießen):**

- Dynamisches Erstellen von Leveln
- Gegner/ Hindernisse im Labyrinth (vgl. Pac-Man)
- Items z.B. zum Stoppen der Zeit oder des Zerstörungsprozesses durch den Void
- 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:

- Wie schaffen wir es die Level nicht eintönig wirken zu lassen?
  - ➔ Dynamisches generieren der Level
- Level erneut spielen darf nicht zu einfach sein
  - ➔ Innerhalb der Level dynamische Hindernisse einbauen, vgl. Wischschild in Crazy Supermarkt (?)
- 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)