

Arbeitstitel: Maze-Escape

Kernvision:

- Ziel des Spieles: Der Spieler muss sich so schnell wie möglich einen Weg durch ein Labyrinth suchen
- Hierbei gibt es drei Welten mit je fünf Leveln und einzigartigen Mechaniken:
 - Erste Welt: abgedunkeltes Labyrinth, der Spieler wird von Void verfolgt und kann nicht zurücklaufen
 - Zweite Welt: Spieler befindet sich auf dem Mars und muss aufpassen, dass er nicht von den Aliens getötet wird. Aliens machen immer, wenn es dunkel wird einen Schritt in Richtung Spieler. Außerdem bewegen sie sich immer, wenn der Spieler zwei Schritte macht einen Block in dessen Richtung.
 - Dritte Welt: Spieler ist in einem abgedunkelten Labor im Weltall und muss sich hier den Weg rausbauen, indem er Portale benutzt und mit Hilfe von Knöpfen die Laser ausschaltet, die ihm den Weg versperren.

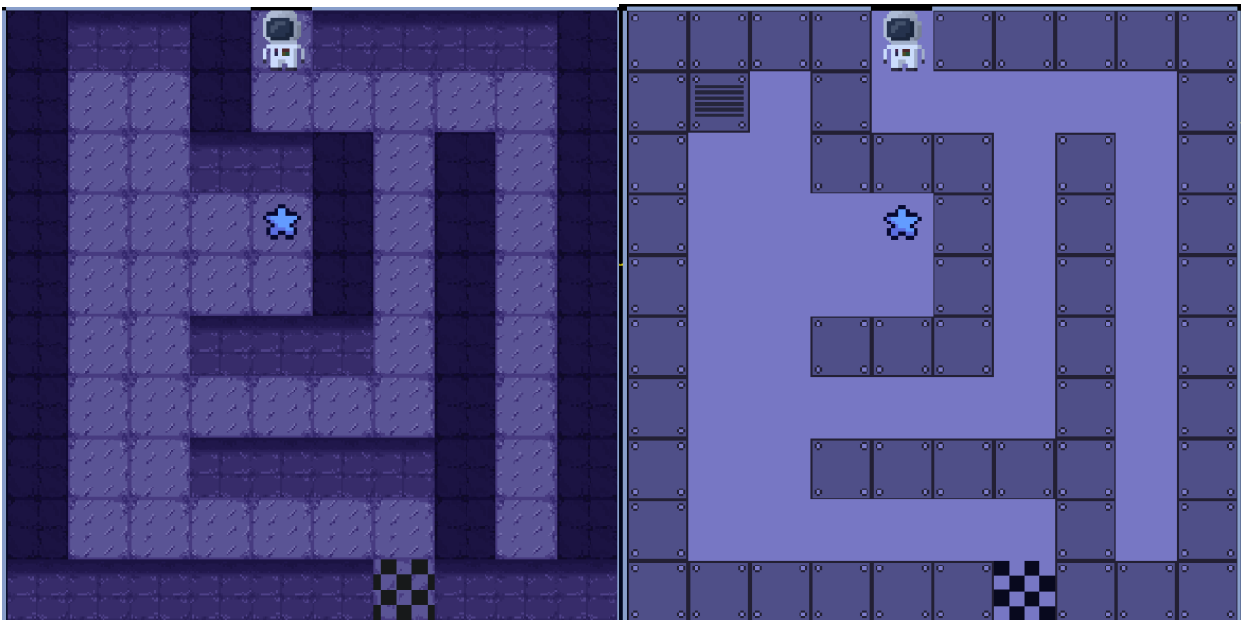
Ausgangspunkt und Ziele:

- Ausgangspunkt für das Spiel war die letzte Abgabe (Godot Wildjam #69)
- Der Hauptfokus lag diesmal darauf zum einen neue Mechaniken und Level einzubauen, aber auch auf dem Finetuning/Polishing. Folgende Ziele haben wir uns gesetzt:
 - 10 neue Level aufgeteilt auf zwei Welten
 - Implementieren von Gegnern, die eine Gefahr für den Spieler darstellen
 - Verwendung von Portalen als Mechanik
 - Neue Skins einfügen
 - Bewertungssystem einfügen und am besten direkt mit dem Shop System kombinieren (Sterne => Währung für die Skins)
 - Effekte einfügen z.B. beim Starten eines Levels oder beim Einsammeln des Sternes
 - Das Spiel Controller-freundlich zu machen

Team und Verantwortlichkeiten

- Ileyan:
 - Dritte Welt implementieren
 - Shop System implementieren
 - Design umändern
- Daniel:
 - Zweite Welt implementieren
 - Scoreboard implementieren
 - Schwierigkeit anpassen
- Yannick:
 - Musik und Sounds
 - Effekte hinzufügen
 - Finetuning im Allgemeinen
 - Meinungen einholen und dokumentieren

Vergleich der Grafik (Erste vs. Zweite Abgabe)



Risiken:

- Das Spiel darf unter keinen Umständen eintönig sein, vor allem die Welten müssen sich voneinander unterscheiden
- Die Schwierigkeit muss gut angepasst sein, es darf nicht zu einfach sein, soll jedoch auch keinen Frust bei den Spielern erzeugen
- Es muss sich wie ein ganzes Spiel anfühlen und darf sich nicht anfühlen, als würde man drei verschiedene Spiele spielen
- Zeitmanagement als grundsätzliches Problem.