

KONZEPT 2D-SHOOTER

BETEILIGTE:

Tristan Geffken, Khasro Khello, Olaf Gerke

KURZBESCHREIBUNG:

Bei dem Projekt handelt es sich um eine 2D-Umgebung mit einer einzelnen Spielfigur, die auf sich bewegende Objekte trifft. Ziel des Spiels ist es möglichst lange zu überleben und eine hohe Punktzahl zu erreichen.

ANFORDERUNGEN UND FÄHIGKEITEN DER SOFTWARE:

Die Spielfigur kann sich auf dem Spielfeld frei nach links und rechts bewegen. Die Figur wird über die Tastatur bewegt. Es sind Gegner auf der Map mit denen man kollidieren kann. Einige Gegner können auch schießen. Ein Treffer durch einen Gegner oder die Kollision mit ihm zieht eins von mehreren Leben ab. Daher müssen die Gegner abgeschossen werden. Dafür steht eine Waffe zur Verfügung. Optional können auf dem Spielfeld weitere Waffen gefunden werden. Die Zahl und Geschwindigkeit der Gegner nehmen mit der Spieldauer zu.

ERGONOMISCHES KONZEPT:

Ein als Kachel endlos funktionierender Hintergrund bewegt sich dynamisch von rechts nach links durchs Bild. Optional tauchen Hindernisse auf, die übersprungen werden können. Die Gegner bewegen sich in unterschiedlichen Geschwindigkeiten auf den Spieler zu.

TERMINLICHE EINSCHÄTZUNG:

Spielfigur: 4 Stunden, Spielhintergrund: 4 Stunden, Gegner: 9 Stunden, Waffen: 8 Stunden

Punktesystem: 4 Stunden, Design: 4 Stunden, Fehlerbehebung: 3 Stunden, Gesamt 36: Stunden

