

# Iron Winter

## MVP

Top-Down-Shooter / Action

Projektleiter: Marcel Kurz

### Inhaltsverzeichnis

1 Präambel.....	2
-----------------	---

## 1 Präambel

Ziel des Projektes ist, einen Top-Down Shooter zu entwickeln, welcher zufällig Räume generiert in denen zufällig Gegner generiert werden.

Im folgenden wird lediglich ein MVP (minimum viable product, dt. mindest brauchbares Produkt) beschrieben, da dies die Grundlage des späteren Projektes bieten soll.

Die Größe sowie Komplexität des Projektes ist absichtlich niedrig gehalten, da es bei der Planung und dem Design des Projektes nicht um die höchste Originalität geht, sondern um die Realisierbarkeit. Das Projekt Drachensaft (siehe Archiv:DSCORE) hatte eine für das damalige Team zu große Komplexität, und wurde daher bis auf weiteres pausiert.

## 2 Setting

Simple Anordnung von Räumen, welche meist Quadratisch sind. In den Räumen finden sich Gegner, welche wenige Bullet-Sponges haben, und auch ansonsten schwach sind.

Räume werden prozedural generiert. Mehr dazu unten.

## 3 Gameplay

Spiel ist in einer Top-Down Perspektive. Der Mauscursor wird durch ein Fadenkreuz ersetzt. Der Spieler wird in der Mitte des Bildschirms gehalten, und dreht sich in Richtung des Fadenkreuzes. Beim betätigen der linken Maustaste schießt der Spieler eine Waffe in die Richtung des Fadenkreuzes ab.