|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projektname: | Arcade Space Shooter | |
| Firma: |  | |
| Studierende: | Riesen Kevin, Bühler Ueli, Müller Marco |  |
| Betreuer: | Firma: | BFH: |
| Kurzbeschreibung: | **Projektziel:**  Die Entwicklung eines dynamischen Arcadespiels in einem Weltraumsetting für den Desktop.  **Inhalt des Spieles:**   * Der Spieler soll sein oder sein Raumschiff bewegen und damit angreifen können. * Feindliche oder neutrale Einheiten sollen dynamisch generiert werden. * Es besteht die Möglichkeit mit anderen Spielelementen zu interagieren um Währungen und Gegenstände auszutauschen * Das Schiff soll mit Upgrades ausgestattet werden können, die neue Fähigkeiten oder verbesserte Spielerwerte gewähren.   **Abgrenzung:**  Wir möchten uns bei der Entwicklung hauptsächlich auf den Programmiertechnischen Aspekt fokussieren, weshalb wir uns bei Modellen und Animationen auf das Mindeste reduzieren. | |
| Technologie: | Unity3D, C#, evtl. Blender | |
|  | |

*Modul BTI7301 Projekt 1 HS 2018*