COWLIFE

Ein Point & Click Adventure über das dramatische Leben einer Kuh in 5 Akten.

Der Spieler spielt eine Kuh, welche am Anfang des Spiels, nach einem (optionalem) Login, individualisiert werden kann (z.B.: Farbe/Flecken/Hörner/Name).

Zukünftige Erweiterungen könnten z.B. sein: mehrere Startbedingungen//Abzweigungen oder ähnliches sein.

Grundsätzlicher Spielablauf:

Eingeteilt in Akte und Szenen. Einstiegsparameter: Kuh hat fixe Startposition (links). Jede Szene hat ein Hintergrundbild. Es gibt interaktive Objekte, welche anklickbar sind und zu einem Event führen. z.B.: Gras, welches durch Anklicken gegessen wird. Die Kuh kann durch Klicken bewegt werden.

Wenn Bedingung X erfüllt ist (z.B.: Gras gefressen ja, Wasser getrunken ja, Bauer geärgert nein, 3x gemuht.) ist es möglich in die nächste Szene zu gelangen. Z.B durch ein Tor welches nach Erfüllung von Bedingungen offen steht (wird realisiert durch Austausch des Objekts) und so durch Anklicken zur nächsten Szene führt.

In der ersten Phase des Projekts werden folgende Funktionalitäten angestrebt:

* Szene wird dargestellt, Background, Kuh, Interaktive Objekte.
* Kuh kann durch Mausklick bewegt werden.
* Interaktive Objekte können angeklickt werden. Die Kuh bewegt sich dann zum Objekt, Event wird ausgelöst. Hier wäre eine simple Scripting Language denkbar, um es den Leveldesignern zu ermöglichen ohne Programmierkenntnisse Scripts für Objekte zu schreiben.

So geht’s dann von Szene zu Szene.

Die Datenstruktur der Level/Objekte, des Spielverlaufs werden so gespeichert, dass es möglich ist einen Leveleditor für dieses Spiel zu entwickeln.