

1. Game Idea

Unser Team wird ein grafisches Adventure-Spiel mit ETH-Thematik entwickeln. Dabei sollen folgende zwei Teilaufgaben weitgehend unabhängig voneinander bearbeitet werden:

1. Game Engine: Wir werden eine einfache generische Adventure-Engine entwickeln. Grafischer Stil und Bedienung des Spiels sollen an die klassischen LucasArts Adventures anlehnen (Maniac Mansion, etc.)

Das User Interface besteht aus drei Teilen: a) Grafische Darstellung des Schauplatzes. Realisierung durch fotografische Standbilder, die horizontal und/oder vertikal gescrollt werden können, sowie einem oder mehreren Sprite-Layer. b) Liste von Verben zum Anklicken ("gehe zu", "öffne", "benutze"), c) Liste der aufgenommenen Gegenstände, dargestellt durch Icons.

Der Spielinhalt wird in Form eines Scriptes (XML oder anderes textbasiertes Format) eingelesen. Das Script enthält alle Informationen über Schauplatzverknüpfungen, Interaktionen, Animationen, Gegenstände, Steuerung, etc.

2. Demospiel: Zur Demonstration der Engine wird ein einfaches, möglicherweise nicht vollständig spielbares Demoscript entwickelt. Titel: "Ein Tag an der ETH".

Bei der Realisierung des Projektes liegt die Priorität klar auf der Entwicklung der Grundfunktionalitäten der Engine. Das Demospiel wird zunächst in minimaler Form als Test Case mitentwickelt und kann später, sofern noch Zeit bleibt, nach Belieben ausgebaut werden.