

Übung 07

zu den Vorlesungen in Game Engineering (V12-V13)

Prof. Dr. Tobias Breiner
Professur für Gameentwicklung
Fakultät für Informatik
Hochschule Kempten

Kontakt:
Tel: 0831-2523-303
Fax: 0831-2523-300
tobias.breiner@hs-kempten.de

Aufgabe 1.

Erzeugen Sie zwei Punkteanzeige-Writings! Vermindern Sie die Punkteanzeige jeweils, wenn Sie getroffen wurden und erhöhen Sie diese, wenn Sie in die Nähe eines Versorgungs-Satelliten gelangen! Der jeweilige Versorgungs-Satellit soll danach für eine Minute deaktiviert sein. Die Deaktivierung soll durch Wechseln der Textur angezeigt werden.

Aufgabe 2.

Erzeugen Sie Overlays für den Gewinner und den Verlierer! Lassen Sie diese Overlays aufblitzen, wenn die Punkte eines Spielers auf null gesunken sind!

Aufgabe 3.

Lassen Sie das Raumschiff beim Schießen pfeifen!

Aufgabe 4.

Erzeugen Sie ein Explosionsgeräusch zusammen mit einem animierten Explosionssprite! Aktivieren Sie die Explosion, sobald ein Laserstrahl auf den Gegner auftrifft!

Aufgabe 5. (freiwillig)

Komponieren Sie eine geeignete Hintergrund-Musik und lassen diese als Ambient-Sound abspielen!

Aufgabe 6.

Runden Sie Ihren Space-Shooter ab, indem Sie zusätzliche Elemente einfügen wie beispielsweise Menü, Versteck-Nebel, Netzwerk, ...! Seien Sie kreativ!