

Boss Rush

(Boss Rush)

"Ein herausforderndes Top-down Action-Adventure in einer düsteren und schattigen Welt, welches allein durch schwierige Bosskämpfe und ein geistreiches Waffensystem überzeugen soll."

Features

- Spannende Auseinandersetzungen
- Interessantes Bosssdesign
- Spielveränderndes Waffensystem
- Nostalgische Pixel Welt

Motivation

Die Motivation soll durch die herausfordernden Kämpfe und schwierige Spielmechaniken hervorgerufen werden

Genre

2.5D Top-down Action-Adventure

Zielgruppe

Männlich, non-casual, im Alter von 16 bis 40

Wettbewerb

The Binding of Isaac, Titan Souls, Enter the Gungeon, Nuclear Throne, Anodyne, Jotun

Plattform

PC-Systeme

Ziele

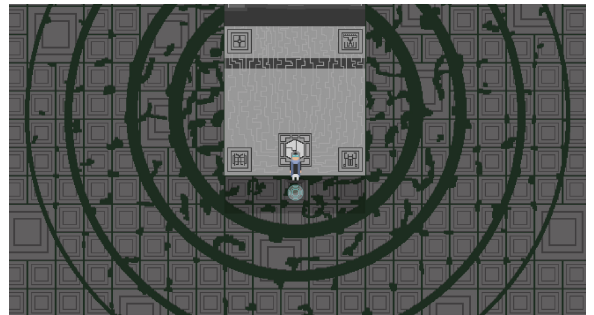
- Bosse mit unterschiedlich funktionierenden KIs
- "Erste" Hands-On Erfahrung mit Spieleentwicklung
- Ein rund abgeschlossenes Projekt
- Unsere Ideen ungefähr so umsetzen, wie wir es uns vorgestellt haben

Fertig!

(!)

Eine vollständige Dokumentation und das fertige Spiel könnt ihr unter dem folgenden Link finden.

[Wiki & Dokumentation](#)



Boss Rush – Alte Konzeptvorstellung.pdf

von

Nenad Slavujevic, Kevin Homuth (2217697), Konrad Mampe
(2208749)