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."

Fertig!

(!)

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

Wiki & Dokumentation

Features

- Spannende Auseinandersetzungen
- Interessantes Bossdesign
- 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

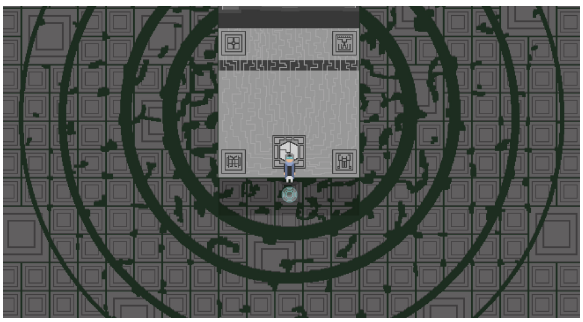
Plattform

PC-Systeme

Ziele

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

---



Boss Rush - Alte Konzeptvorstellung.pdf

von

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