

Designdokument

Erste Idee

Mein Spiel sollte ein Sidescroller in einer magischen Welt sein. Der Benutzer steuert eine Magierin und kann sich nur durch ihre Magie, die durch eine Abklingzeit limitiert ist, verteidigen.

Super Mario
World

Idee 2

Idee 2

~~Auto scroller
mit magischen
Elementen die
aufgesammelt
werden können
um den Spieler zu
helfen~~

Auto scroller mit Magie
Items die unk. geg.
aufgesammelt werden
können

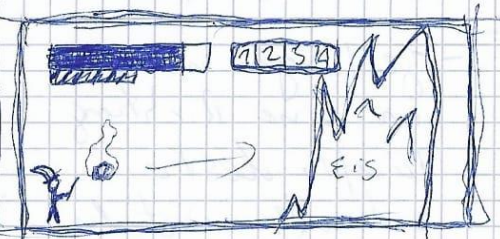
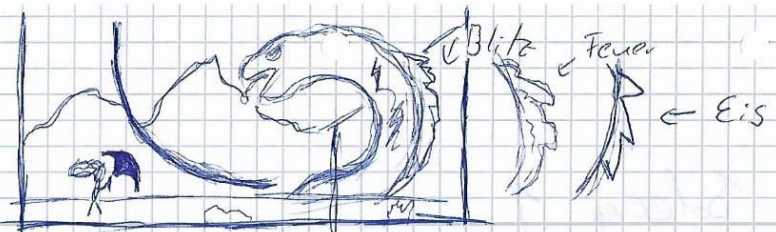
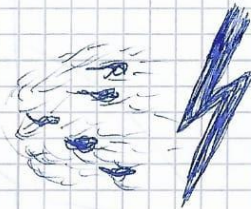
⇒ werden für Hindernisse
im Level benötigt

⇒ Gegner töten bei
Berührung

⇒ Gegner können gegen
bestimmte Magie

resistent sein

⇒ Magie wird
über Maus
gesteuert

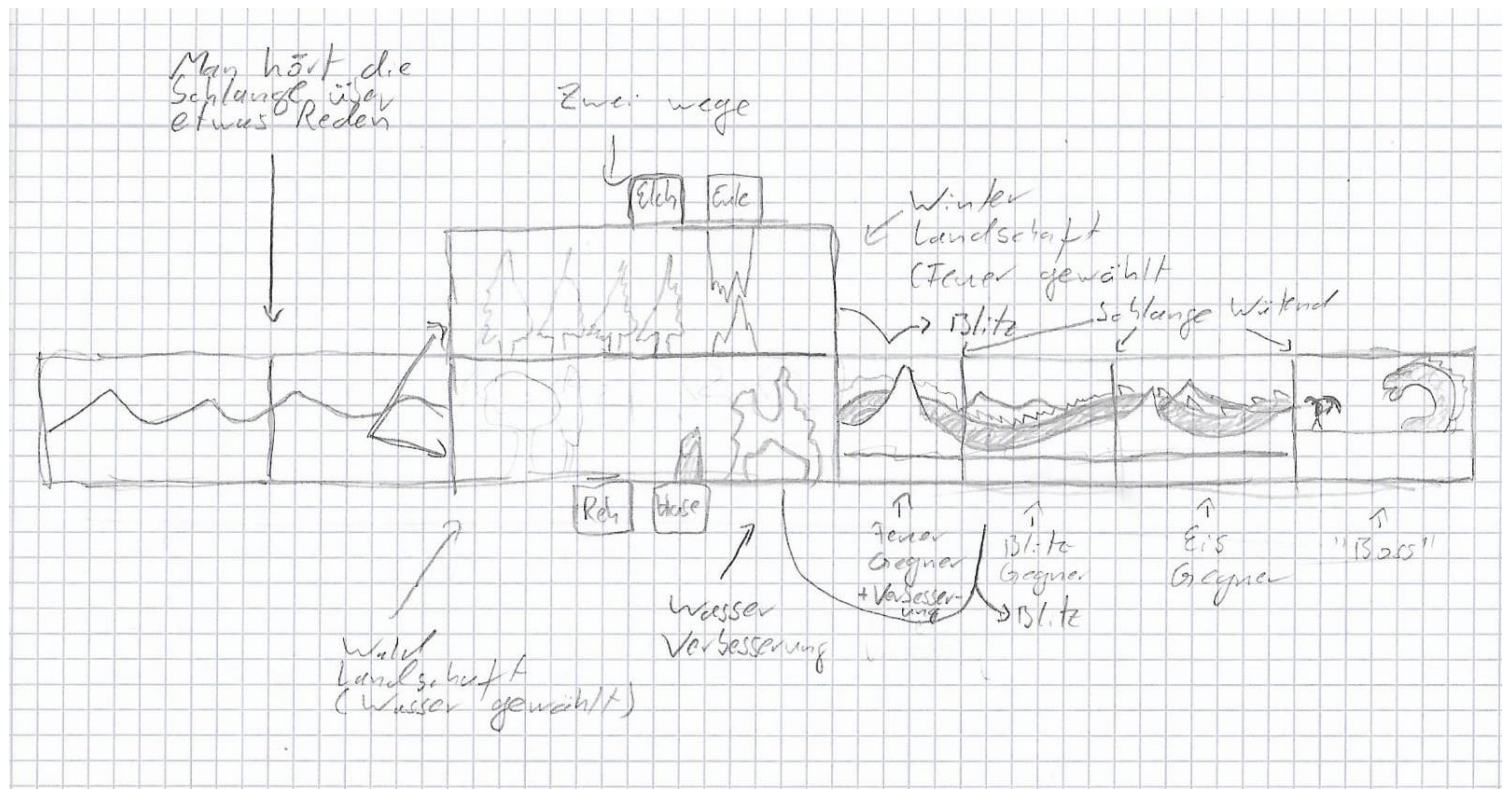


sprite Animations

Mein Spiel stellt nur den Anfang einer größeren Handlung da.

Level Aufbau

Der Levelaufbau ist bis zur Fertigstellung größtenteils gleichgeblieben. Es gibt zuerst ein hügeliges Gebiet, dann einen Wald und dann nochmal die Berge.

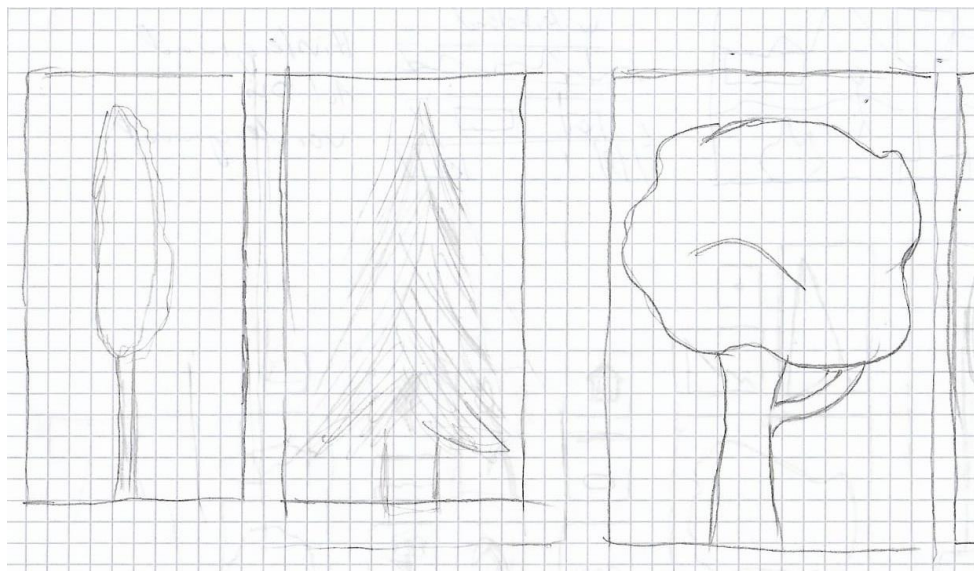


Umgebung

Die Hintergründe bestehen aus drei, nicht von mir gezeichneten, Bildern.

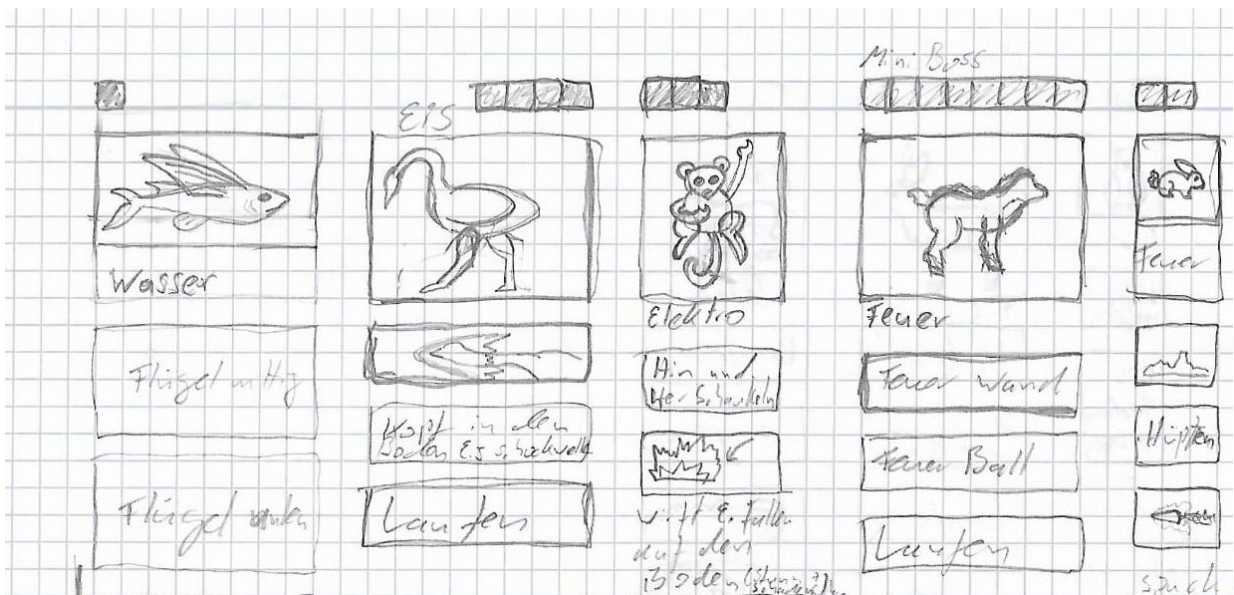
- https://www.jing.fm/clipimg/full/79-796228_mountain-ground-decorative-transparent-image-mountains-clipart-transparent.png
- <https://lh6.googleusercontent.com/proxy/7DysRU3oXb-RrXQmko2Xv-kfT6x5MDXUWAXyAE4G7dvonblybsWAaLQh-6Nxb5ps91NjhyJCqQAMUnAI333tOWBvuUYV84CDRkfnZnAj8rmkLZurWLF69LLgF3bCHMkhmk60JmtCNoSaED7PpzwsksRf9ydvTmLGJiugq1fWSTGE1I=w1200-h630-p-k-no-nu>
- <https://i.ya-webdesign.com/images/snake-logo-png-3.png>

Die Bäume habe ich selbst angefertigt. Sie werden aus einer externen Datei ausgelesen und dynamisch neu platziert.



Gegner

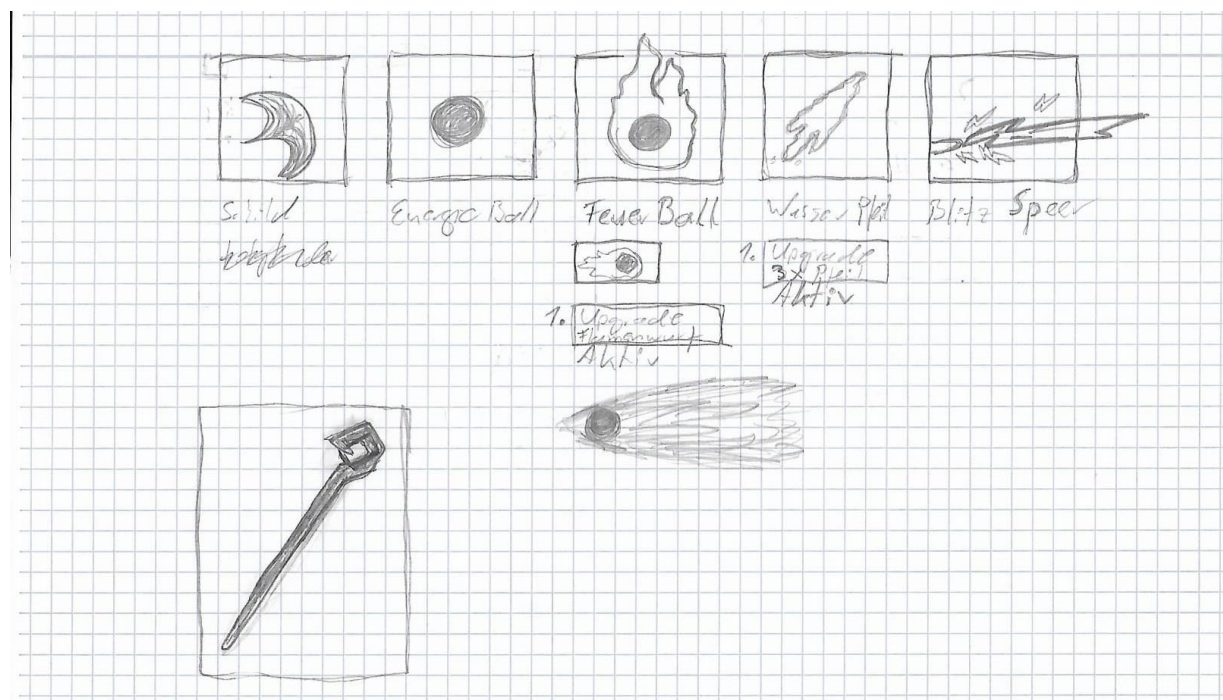
Zu Beginn hatte ich pro Level drei Gegnertypen eingeplant, aber das Erstellen des einzelnen Sprites war zu zeitaufwendig, weshalb es bei den zwei erstellten Gegnertypen (Affe und Fisch) geblieben ist.



Die Gegner werden wie geplant aus einer JSON Datei ausgelesen und dynamisch neu platziert, damit nicht zu viele Objekte auf einmal erstellt werden müssen.

Attacken

Ursprünglich waren drei Attacken für mein Spiel geplant, da so jedoch die Schwierigkeit zu gering war, habe ich den Feuerball wieder entfernt. Der Blitzspeer würde dem Spieler zur Verfügung gestellt, wenn es weitere Level mit (mehr Gegnern) geben würde.



Attacken können über die Zahlentasten 1 und 2 eingesetzt werden. Über einen Mausklick werden sie eingesetzt.

Klassendiagramm

