1. Name des Spiels:

Breakout-Clone

2. Kurzbeschreibung der Spielidee:

Anhand eines Balles mit einem Schläger soll der Spieler alle Mauersteine treffen, die dann verschwinden. Außerdem ist es zu beachten, dass der Ball immer auf dem „Paddle“ bleiben muss ist dies nicht der Fall (Absturz) verliert der Spieler ein Herz (mehr Informationen darüber bei Punkt 4.1 Spielregeln)

3. Features

3.1 Umgebung: Schlichtes Hintergrund „Image“ mit Farbigen Mauersteine

3.2 Spieleraktionen: Spieler kann den Schläger in jede Richtung bewegen (links, rechts und mittig)

Folgende Folgen sollen passieren: Spieler kann anhand des Schlägers den Ball kontrollieren bzw. es bleibt auf dem Schläger (im Spiel halten) oder der Spieler reagiert nicht schnell genug passiert ein Absturz

3.3 Andere Aktive Elemente: Die Farbigen Mauersteine im Spiel kann man als „Hindernis“ bezeichnen, haben allerdings keine spezielle Funktion bzw. Fähigkeit stehen so gesagt nur rum.

Folgende Folge soll passieren: Trifft der Spieler mit den Ball einen beliebigen Mauerstein verschwindet es.

3.4 Punktesystem (für was gibt es Punkte): Punkte gibt es, wenn der Spieler einen Mauerstein trifft bzw. beseitigt. Die Punkte pro getroffenen Mauerstein wird entweder 5 oder 10 betragen (noch unklar)

3.5 Ziel des Spiels/Spielende (z.B. möglichst viele Punkte in fester Zeit, möglichst lange am Leben bleiben, Erreichen der anderen Seite etc.):

Das Ziel des Spiels ist alle Mauersteine zu beseitigen (z.B es gibt 10 Mauersteine das Spiel ist dann zu ende, wenn alle 10 beseitigt wurden)

3.6 Spielverwaltung:

4. Quellen

4.1 Spielregeln: Der Spieler hat insgesamt in einer Spielrunde 3 Herzen, ein Herz geht jeweils verloren wenn ein Absturz passiert, passiert dass jeweils 3 mal hintereinander hat der Spieler kein Leben mehr vorhanden und die Spielrunde fängt von neu an (Fortschritt wird somit nicht gespeichert), beseitigt der Spieler ohne die 3 Herzen zu verlieren alle Mauersteine hat man gewonnen

4.2 Grafiken: Für das Breakout-Clone Spiel braucht man im Thema Bereich „Design“ einmal natürlich ein „Paddle“, Spielball und die Mauersteine. Dazu werde Ich als Vorlage dieses YouTube-Video verwenden <https://youtu.be/voGE_GFyRQM>

4.3 Sound: Wenn man einen Mauerstein beseitigt soll eine MP3-Datei abgespielt werden dazu werde ich die „burst.mp3“ Datei benutzen die sich im Ordner /Game 1.1.8/Sounds in Teams befindet. Darüber hinaus soll auch eine MP3-Datei abgespielt werden, wenn ein „Absturz“ passiert, dazu werde ich die „error-sound-39539.mp3“ Datei benutzen die man hier auf dieser Website finden kann: <https://cdn.pixabay.com/download/audio/2022/03/10/audio_d5ed57b584.mp3?filename=error-sound-39539.mp3>

(Fehlermeldung: Cant Open File deswegen habe mich entschlossen beim “Absturz” ebenfalls die burst.mp3 zu benutzen)

4.4 Quelltextvorlagen: Für die Basics wie z.B Fenster erstellen, Bitmaps, Sound einfügen und alle anderen „Basics“ werde Ich Quelltexte, die wir im Unterricht zusammen besprochen haben und in Teams befinden verwenden. Spezifische Bereiche des Spiels wie zum Beispiel erstellen des Paddles, den Spielball die Mauersteine usw. werde Ich mir als Vorlage die folgende Playlist verwenden: <https://youtu.be/WN2mfdnbguw>

(Probleme bei der Erstellung des Balles deswegen habe ich mich entschlossen es als Sprite zu implementieren)

5.Übersicht

5.1 Zeitplan:

1. Paddle + Ball erstellen

2. Mauersteine erstellen

3. Spiel-Herzen erstellen + Sound einfügen

4. „Score Counter“ erstellen

5. Der letzte Punkt bei „Muss-Feature“

Auch wenn das Spiel „Breakout“ Ansicht ein einfaches Spiel zum Programmieren ist, wird es jedoch für mich eine große Herausforderung sein weil ich zum ersten Mal so eine umfangreiches Programmier- Projekt umsetzen muss, aus diesem Grund kann ich zeitlich nichts genaues sagen. Vielleicht wird es einfacher als gedacht oder schwieriger, deswegen kann ich zu den oben genannten Punkten keine Zeitliche Angabe angeben.

5.2 Muss-Feature:

- Paddle und Spielball

- „Score Counter“

- Insgesamt 6 Reihen voller farbigen Mauersteine (pro Zeile 12 Mauersteine)

- Grafische Anzeige wie viel Leben bzw. Herzen man gerade hat

- Grafische Anzeige, wenn man alle Mauersteine beseitigt hat (z.B Du hast gewonnen!) oder wenn man nach 3 Leben „stirbt“ (z.B Game Over!)

5.3 Kann-Features: Mir sind keine anderen Features eingefallen, die ich optional noch hinzufügen könnte