

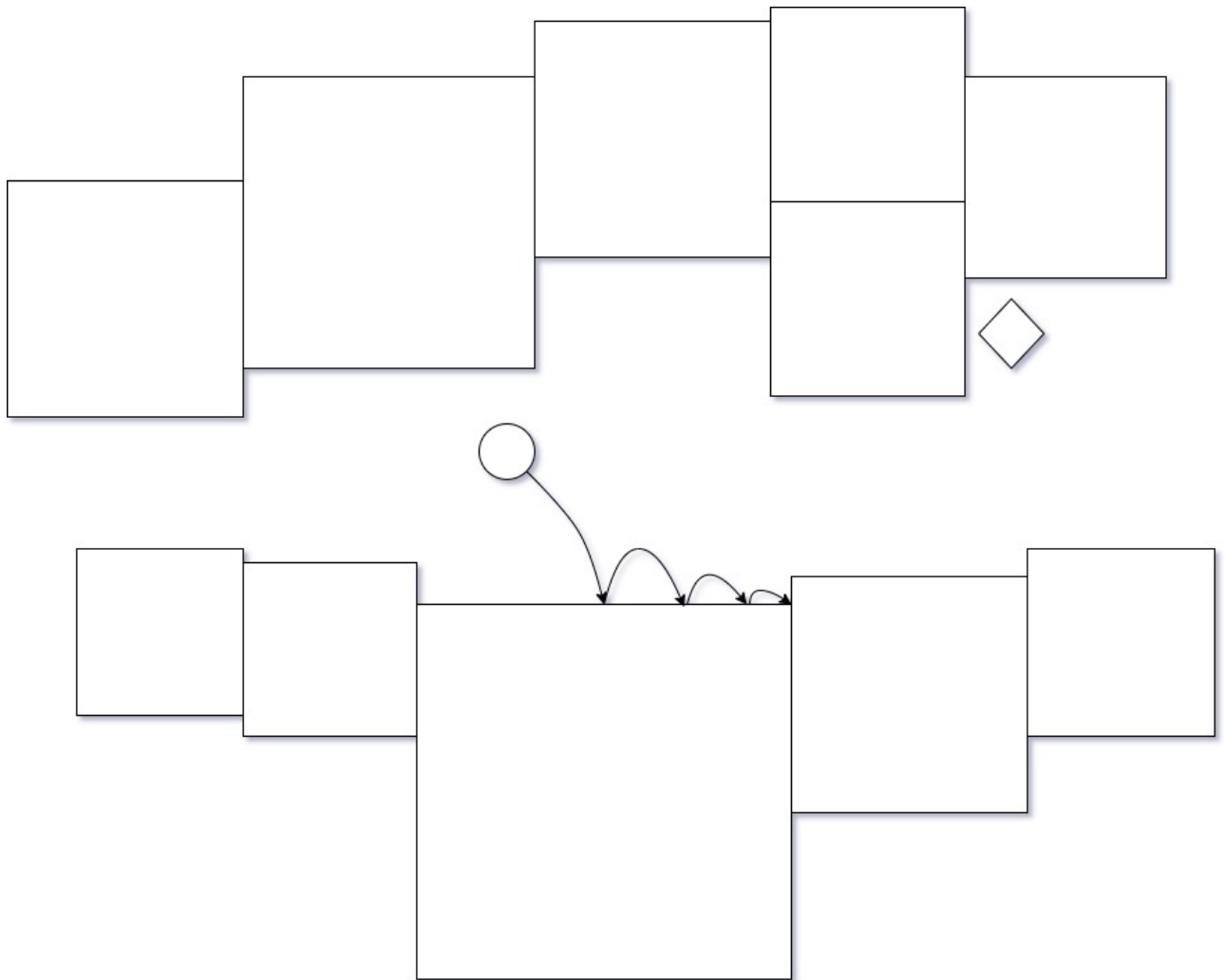
Hooker

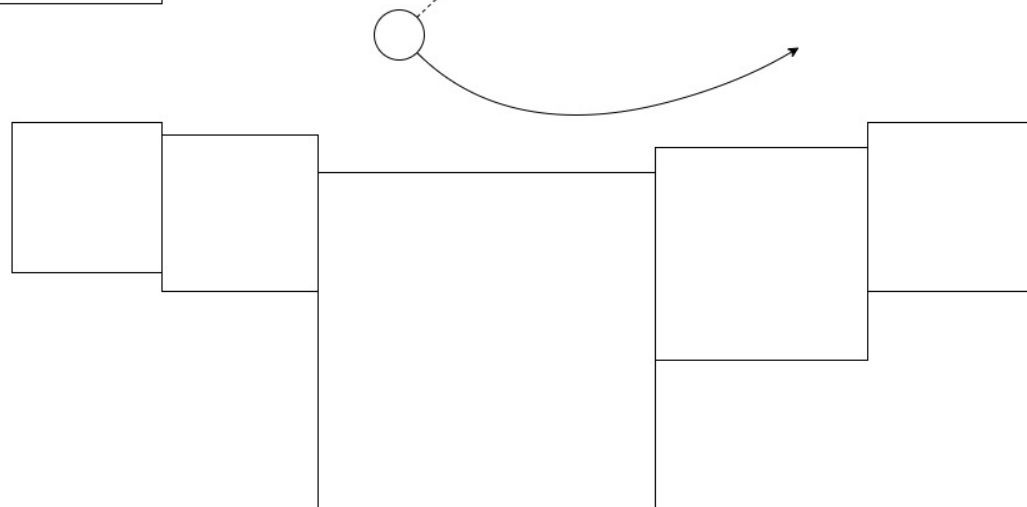
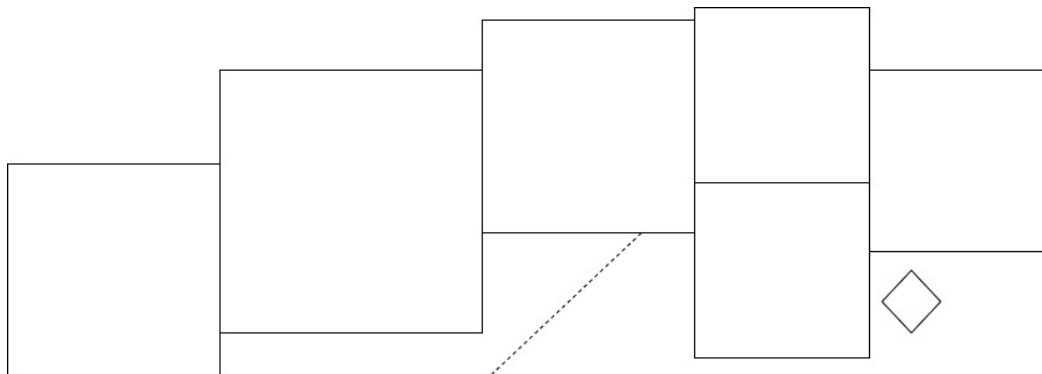
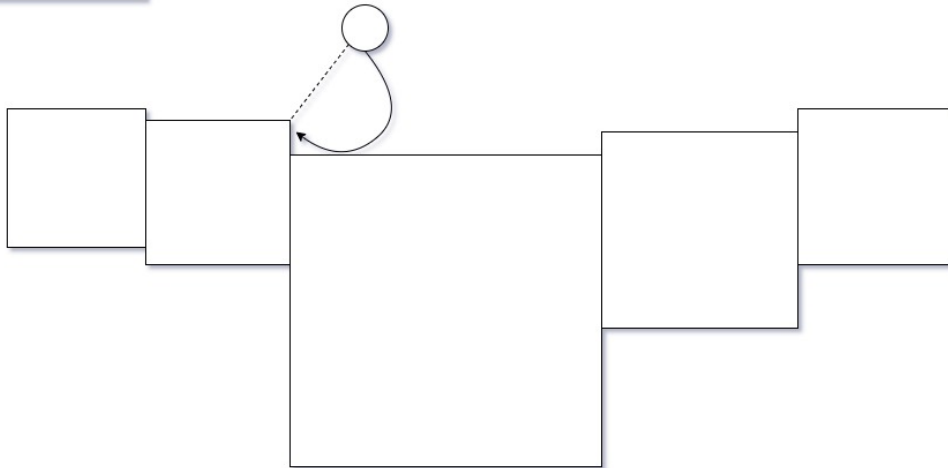
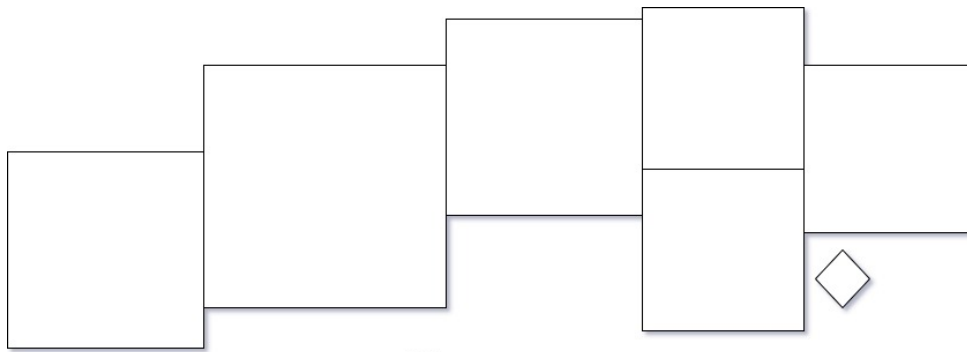
SPIELIDEE

Das Spiel ist simpel in seiner Interaktion. Der Spieler hat nur die Möglichkeit durch einen Rechtsklick einen Haken auf Objekte in seiner Umgebung zu werfen. Daraufhin wirkt zusätzlich zur Gravitation noch eine Kraft entlang des Hakens. Somit kann der Nutzer seine Figur durch die Karte „hooken“. Ziel ist es dabei nur nicht herunterzufallen, und das Ziel zu erreichen. Ein klassischer Jump&Run. Die Schwierigkeit kommt also durch das Leveldesign. Die Fortbewegung durch „hooken“ und abprallen von Körpern ist erstaunlich Komplex und ermöglicht verschiedene Arten sehr viel Geschwindigkeit aufzubauen. Beispielsweise kann der Spieler auf einen Körper „hooken“ nur um daran abzupringen und somit in die entgegengesetzte Richtung zu fliegen in welche er sonst möglicherweise nicht hätte fliegen können (mangels von Körpern, an denen die Hook dort ansetzen könnte).

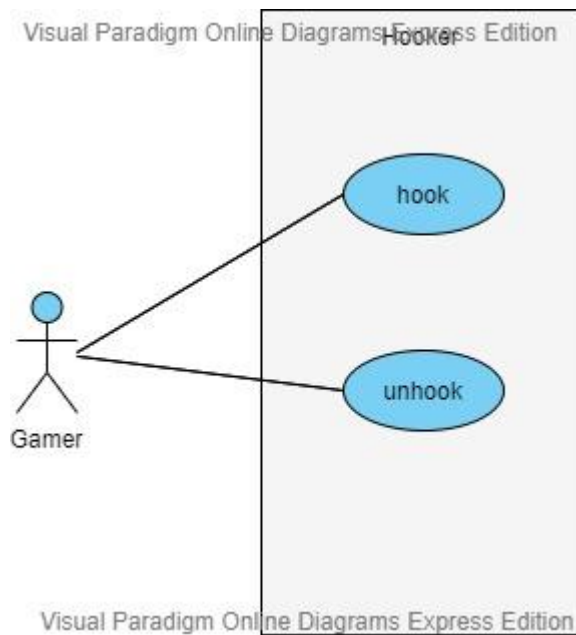
Nutzerinteraktion	Es steht nur die die Interaktion durch Rechts bzw. Linksclick zur verfügung. Damit wird ein Haken ausgeworfen
Objektinteraktion	Jeder Ball kann mit den starren Körpern kollidieren und stößt daran ab. Sowohl im Fall Ball stößt auf Gerade, sowie auch im Fall Ball stößt auf Ecke. Außerdem wird die Kollision zwischen dem Ziel und dem Player ermittelt und führt zum Ende des Spiels. Eine unterschreitung des Limits führt zum Ende durch Tod
Objektanzahl variabel	Die Zahl der Objekte ist abhängig von der gamematrix.json in welcher das Level konfiguriert werden kann
Szenenhierarchie	Hier ist es recht simpel. Abgesehen vom Haken befinden sich alle Elemente auf der selben Ebene. Der Haken ist Kind des HookerBall
Sound	Hintergrundmusik ist vorhanden, genauso wie ein Sound bei Kollision
Externe Daten	Das Spiel kann in der Datei gamematrix.json frei konfiguriert werden. Dabei ist das Level als zweidimensionales Zahlenarray zu verstehen. Eine 0 steht für Luft, eine 1 für ein festes Objekt, eine 2 für den Spieler (darf nur einmal vorkommen) und eine 3 für das Ziel.
Subklassen	Siehe Classdiagramm
Maße & Positionen	Maße, Skala und Positionen sind gut durchdacht. Jeder Cube hat die gröÙe 1 und jeder Ball die gröÙe 0.8; Somit passt ein Ball immer durch eine Lücke

KONZEPT ZEICHNUNG





USECASE DIAGRAMM



CLASS DIAGRAMM

