

Konzept

Knights Quest

Michael Lorens

256488

Modul Prima WS19/20

Hochschule Furtwangen University

Spielidee

In „Knights Quest“ spielt man einen Character [den blauen Ritter], der 2 „Modi“ hat. Diese Modi entwickelten sich in 2 Waffe: Eine Axt und ein Zepter. Diese haben jeweils andere Fähigkeiten und verhalten sich anders.

Man läuft nach links/rechts und bekämpft Gegner und überwindet Hindernisse. Die Gegner und Hindernisse werden in im Verlauf schwerer.

Powerups und neue Skills können gesammelt werden.

Ziel ist es alle Gegner zu besiegen bzw. ans Level/Spieleende zu gelangen, ohne zu sterben, und damit das Spiel zu beenden.

Steuerung

- A: Nach links laufen
- D: Nach rechts laufen
- W: springen
- Q: Waffe wechseln
- E: Angreifen

Erreichtes:

- Animationen für Spielerbewegung:
 - Laufen
 - Falle
 - Idle
 - Angriff

Diese jeweils für die Axt und das Zepter. (Ausnahme Fallen, da fehlt der Sprite, ist aber code-technisch beachtet worden).

- Hintergrundmusik und Sound-effekt für den Zepter-Angriff.
- Kollision für Spieler und Projektile
- Aus JSON-Datei generierte Level

Ressourcen:

Character: <https://uilleaggodwin.itch.io/roguelike-dungeon-asset-bundle>

Hintergrund: <https://vnitti.itch.io/taiga-asset-pack>

Hintergrund-Musik: <https://opengameart.org/content/platformer-game-music-pack>

Feuerball-Sound: <http://rpg.hamsterrepublic.com/wiki-images/4/43/FlameMagic.ogg>