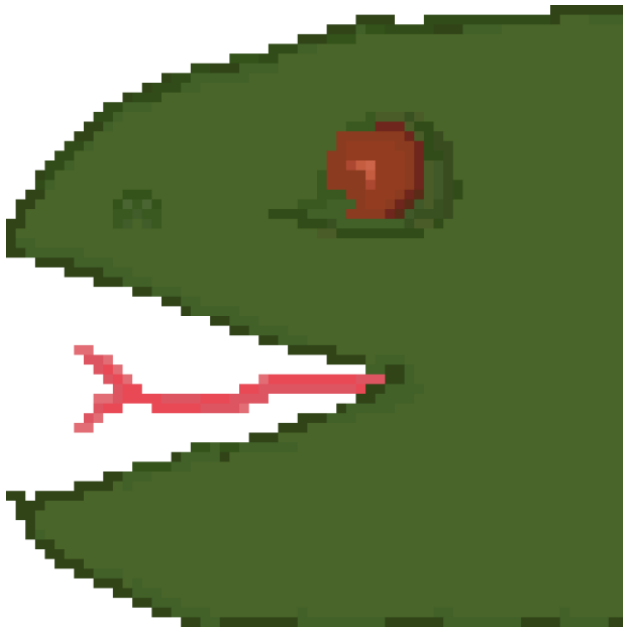


Ideensammlung

Design

Das Design für die HTML-Seiten soll schlicht und in Schwarz-Weiß gehalten sein. Als Font möchte ich Rockwell verwenden. Das Spiel selbst soll ebenfalls eher schlicht gestaltet werden und alle verwendeten Sprites sollen eine Pixel Art Ästhetik besitzen. Die kleine rote Zunge die in Überschriften an den Buchstaben „S“ angehängt wird soll das unbunte Design abrunden.

Die Sprites werden in den Dimensionen 64x64px gezeichnet und je nach Verwendungsart skaliert. Zum Zeichnen der Sprites werde ich das Programm „PyxelEdit“ verwenden.



1 Schlangenkopf Designvorschlag

Gameplay

Das gewählte Spiel, das umgesetzt werden soll, ist Snake. Ziel des Spieles ist es möglichst viele Punkte einzusammeln und sich nicht selbst den Weg mit der immer länger werdenden Schlange zu blockieren, da dies zu einem GameOver führt.

Je mehr Zeit vergeht oder je mehr Punkt gesammelt werden, umso schneller bewegt sich die Schlange und umso schwieriger wird es auch die Schlange fehlerfrei zu kontrollieren.

Das Spiel soll per Settings-Menü in zwei Modi spielbar sein. Zum einen mit Wänden, die, wenn sie berührt werden zu einem GameOver führen und ohne Wände, sodass die Schlange die Links den Canvas „verlässt“ wieder rechts auftaucht.

Sound

Bei der Musik möchte ich in Richtung Chiptune oder Midi gehen. Bisher tendiere ich zu dem Album The Black Dot von Roleplay (https://freemusicarchive.org/music/Rolemusic/The_Black_Dot). Es soll eine Musik im Menü (sprich Hauptmenü, Settings-Menü, Highscore und Credits) spielen und eine andere während des eigentlichen Spiels.

Aufsammeln von Punkten soll durch einen „Plink“ Soundeffekt begleitet werden. Bei einem GameOver soll eine kurze Melodie gespielt werden.