**Projektidee Dokument**

Jasmin Mehrju aus der ITA23a

In Spieleprogrammierung bei Herrn Adams

**Name des Spiels:**

Iron Defender (wird vielleicht noch geändert)

**Spielidee:**

Im Spiel übernimmt man die Rolle vom Charakter Iron Man aus Marvel. Man muss Gegner besiegen, um zum nächsten Level zu kommen und Punkte zu bekommen. Es gibt mehrere Level und vor jedem Level erscheint ein Titelbild mit einem Bild, dem Kapitel mit der Levelnummer und den Namen des Kapitels.

**Startsituation:**

* Der Spieler startet mit 3 Leben, die oben in der Mitte vom Bildschirm angezeigt werden. Daneben ist auch noch ein kleines Icon von Iron Mann als Avatar
* Er startet im linken Bereich des Bildschirms
* Im rechten Bereich des Bildschirms sind mehrere Gegner platziert, die sich bewegen und angreifen können (entweder fliegen sie ein oder tauchen auf)
* Im Hintergrund ist eine Stadt oder eine Umgebung zu sehen, die Iron Man verteidigen muss

**Endsituation:**

* Das Spiel endet, wenn er alle Gegner besiegt hat und alle Level geschafft hat
* Danach erscheint eine Übersicht mit allen Punkten, die erlangt wurden
* Das Spiel endet frühzeitig, wenn der Spieler alle 3 Leben verloren hat

**Spielsteuerung und -verlauf:**

**Bewegung:**

* Mit den Pfeiltasten kann er sich nach oben und unten bis zum Rand bewegen
* Nach links und rechts kann er sich nur ein kleines Stück bewegen

**Angriff:**

* Mit der Leertaste verschießt er seine Angriffe, die seine Repulsor-Laser darstellen

**Level-System:**

* Das Spiel ist in mehreren Leveln aufgebaut, die mit jedem weiteren Level schwerer werden
* Mit jedem besiegten Gegner und geschafftem Level bekommt der Spieler Punkte
* Wenn er Gegner abschießt, explodieren diese und verschwinden
* Bei jedem Level erscheint am Ende ein etwas stärkerer, einzelner Gegner

**Mögliche Quellen für Sound und Grafik:** (Weitere Quellen müssen noch gefunden werden)

**Bitmaps für den Charakter:**

* <https://www.spriters-resource.com/>

**Soundeffekte:**

* <https://pixabay.com/>

**Hintergründe für die Level und Titelbilder:**

* <https://giventofly.github.io/pixelit/>

**Optionale Features:**

**Super-Attacke:**

* Nachdem der Spieler genug Gegner besiegt hat und Punkte gesammelt hat, bekommt er eine besonders starke Attacke, sozusagen einen Laserbeam, mit dem er mehrere Gegner treffen kann

**Endgegner:**

* Am Ende des letzten Levels erscheint ein besonders starker Gegner, also ein Endboss
* Dieser kann ebenfalls angreifen kann und er hat eine größere Lebensanzeige
* Wenn man ihn besiegt, bekommt man mehr Punkte als von normalen Gegnern