Wikinger Schach Yannic L., Tom M.

Ein Wikinger Schach Mini-Game bei dem 2 Spieler abwechselnd auf Spielfiguren werfen.

Bei einem Treffer wirft der jeweilige Spieler die Spielfigur ins Feld des Gegners und dieser muss besagt Spielfigur treffen, bevor er auf die restlichen Figuren in der Mitte werfen darf.

Der König ist die mittlere Spielfigur und darf erst getroffen werden, wenn keine anderen Spielfiguren mehr auf der Mittellinie oder im Feld des jeweiligen Spielers stehen.

Der Verlierer trinkt.

Ressourcen:

Wir entwickeln das Spiel in Python unter Zuhilfenahme der PyGame Library.

Als IDE benutzen wir PyCharm.

Benutzerhandbuch:

Beim Start des Spiels wird das Spielfeld aufgebaut, die 4 Wikinger und der König werden auf der Mittellinie platziert. Und die beiden Spieler (Rot und Blau) auf gegenüberliegenden Enden des Spielfelds gesetzt.

Das Spiel beginnt mit Spieler 1 (Rot). Die Zielhilfe wird für Spieler 1 eingeblendet und der Zielpfeil wandert hoch und runter. Beim ersten Klick des Spielers bleibt der Zielpfeil stehen und die Power Bar bewegt sich. Beim zweiten Klick bleibt die Power Bar stehen und der Wurf wird aus dem Winkel des Zielpfeils und der Wurfstärke berechnet. Trifft der Spieler wirft er erneut, diesmal die Spielfigur und muss sie ins gegnerische Feld befördern.

Dann ist Spieler 2 an der Reihe. Wenn er eine Spielfigur in seinem Feld stehen hat muss er diese umwerfen, bevor er auf dir restlichen „neutralen“ Figuren wirft.

Wenn alle normalen Spielfiguren gefallen sind dürfen die Spieler auf den König werfen. Wer den König trifft gewinnt und der Verlierer muss sein alkoholisches Erfrischungsgetränk leeren.

Wer macht was?

Yannic: Wurf Berechnung und Kollisionserfassung

Tom: Grafische Oberfläche und Sprite Design.

Der generelle Spielablauf wurde von beiden bearbeitet.

Spielfeld mit Spielern und Spielfiguren:

A line of yellow circles and black lines

Description automatically generated

Zielhilfe bewegt sich hoch und runter:

A line of yellow circles and black lines

Description automatically generated

Powerbar wird eingeblendet und füllt/leert sich:

A line of yellow circles and black lines

Description automatically generated

Wurfobjekt wird auf die Zielposition gesetzt:

A line of yellow and green circles

Description automatically generated

Rot hat getroffen und wirft erneut um die Spielfigur ins feindliche Feld zu befördern:

A line of yellow and grey circles

Description automatically generatedSpielfigur liegt im feindlichen Feld und Blau ist an der Reihe:

A line of yellow circles and black lines

Description automatically generated

Rot hat den König getroffen, bevor alle anderen Spielfiguren eliminiert wurden und hat verloren:

A line of dots and circles

Description automatically generated