

PRIMA

Studiengang **Medieninformatik**

Digitale Medien

Hochschule Furtwangen University

Sommersemester 2020

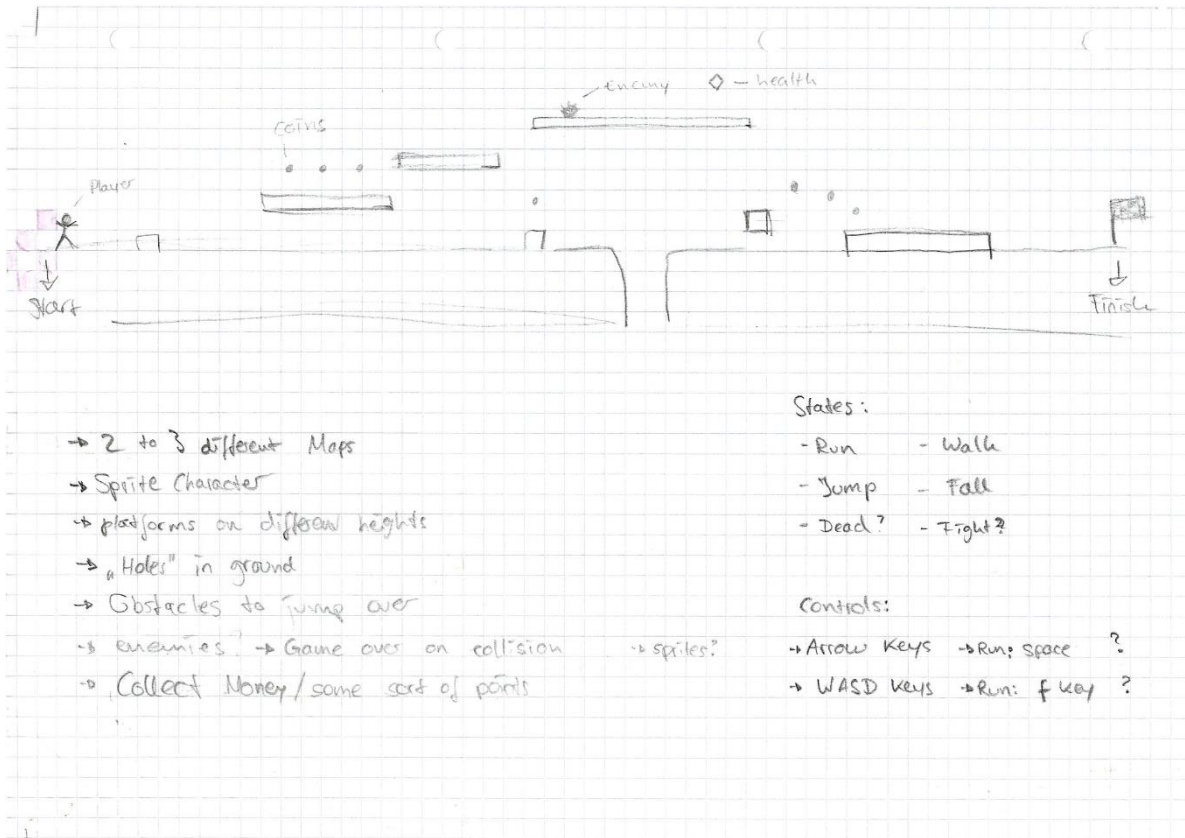
Vorgelegt von: Salome Dieterle (259263)

Tag der Einreichung: 7. August 2020

Design Super Maria Sis

Idee:

Die Idee war es ein einfaches Jump 'n' Run Game im Mario Bros – Stil zu erstellen. Die Welt soll aus verschiedenen Ebenen/Plattformen bestehen. Hindernisse müssen überwunden werden und dabei können auch Münzen gesammelt werden. Außerdem können Gegner bekämpft werden. Der Spieler bzw. die Spielerin hat insgesamt 3 Leben, die durch bestimmte Items auch wieder aufgefüllt werden können. Das Ziel ist es, bis ans Ende des Levels zu gelangen und dabei einen möglichst hohen Score zu erzielen.



Story

Maria befindet sich im Sumpfland. Sie muss einen wertvollen Gegenstand finden und dabei sicher durch die sumpfige Umgebung gelangen. Das Sumpfland wird von großen Giftfröschen bewohnt. Diese können Maria Schaden zufügen.

Interaktionsmöglichkeiten durch den Spieler / die Spielerin

Die Spielfigur „Maria“ kann sowohl mittels den Pfeiltasten nach rechts und links bewegt werden, als auch mit den Tasten A und D. Durch die Leertaste kann Maria springen und mit der Pfeiltaste nach oben oder der W Taste kann sie Gegner attackieren.

Durch die ESC Taste kann vom Spiel aus wieder ins Menü gewechselt werden. Dabei wird der Spielstatus allerdings nicht gespeichert. Im Menü kann sowohl die Hintergrundmusik, als auch die allgemeinen Sounds ein- bzw. ausgeschaltet werden. Außerdem findet man dort nochmal eine kleine Anleitung und die Story zum Spiel.

Assets

Die verwendeten Sounds stammen von [OpenGameArt](https://opengameart.org/), sowie einige der Item Sprites.

Die Charakter Figur wurde bei itch.io heruntergeladen und wurde von „Fat Berry“ erstellt. Weitere Item Sprites sind ebenfalls von itch.io.

Die Sprites für die Sumpfwelt stammen von [gameart2d](https://gameart2d.com/).

Klassendiagramme

