

Dungeons and Knights – D&K

Das Spiel ist ein 2D Dungeon Crawler mit Pixel art Design, bei dem der Spieler den Helden durch Horden von Gegnern kämpft, Schätze sammelt und Rätsel löst. Umgesetzt ist das Projekt mit der Godot-Engine, die Pixel art Grafiken sind aus einem öffentlich zugänglichen Artset.

Features:

- UI
 - Splashscreen
 - Startmenu
 - Credits-Screen
 - Game-Over Screen
 - Endscreen
- Visuals
 - Asset-Integration
 - Spieler- und Gegner-Animationen
- Gameplay
 - Verschiedene Gegner mit unterschiedlichen Lebenspunkten, Waffen, etc.
 - Gegner haben minimale AI: Pfadplanung zum Spieler, wenn dieser in den Sichtbarkeitsbereich läuft und Angriff wenn der Gegner nahe genug ist.
 - Kampfsystem mit verschiedenen Waffen und Soundeffekten
 - Truhen mit konfigurierbarem Inhalt und mit Sound
 - Knöpfe für Puzzles mit Sound
 - Timed Speerfallen mit Sound
 - Sammelbare Münzen mit Sound
 - Konsumierbare Heiltränke mit Sound
 - Sammelbare Schlüssel um Türen zu öffnen und mit Sound
 - Inventar: Anzeige der gesammelten Münzen, Tränke und Schlüssel
- Level-Design
 - Mehrere Levels, die über Leitern erreicht werden können
 - Tileset inkl. Kollisionsshapes für Leveldesign
 - Verschiedene Dekorationselemente
 - Hintergrundsound

Github: <https://github.com/LukasSeglias/DungeonsAndKnights>