

Planung

Projekt: SpaceRunner

User Experience | Projekt aus Sicht des Users:

Oberfläche:

Zum Speichern der Daten wird man sich Registrieren können. Das Anzeigen von Statistiken, das Ändern des Passworts oder das Bearbeiten des Profils, sollte auch weiter möglich sein.

Inhalt:

Das Spiel bietet verschiedene Spielmodi an. Im Singleplayer-Modus kann der Spieler alleine spielen. Im Multiplayer-Modus kann der Spieler mit und auch gegen andere Spieler spielen und seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Das Spiel hat verschiedene Level der Spieler kann verschiedene Power-Ups sammeln, um seine Fähigkeiten zu verbessern.

Interaktion:

Der Spieler kann mit der Tastatur, Maus oder einem Touchscreen interagieren, um das Spiel zu steuern und somit laufen und springen. Der Spieler kann die Farben und andere Dinge personalisiert anpassen.

Coder Plan | Projekt aus Sicht des Entwicklers:

Technologien:

Das Spiel wird mit JavaScript, HTML und CSS entwickelt. Für die Datenbank wird MySQL verwendet. Für die Implementierung der Online-Multiplayer-Funktionalität werden WebSockets verwendet.

Umsetzung:

Die Level-Generierung wird angepasst und verfeinert. Die Datenbank wird alle Spielerdaten, einschließlich Profilinformationen und Ergebnissen, speichern. Die Kamerabewegung wird dynamisch sein und sich an den Spieler anpassen. Der Online-Multiplayer-Modus wird es den Spielern ermöglichen, sich zu verbinden und gegeneinander zu spielen. Für die mobile Integration wird das Spiel für Smartphones optimiert.

Datenbank:

Die Datenbank wird die Spielerdaten speichern, einschließlich Benutzername, Passwort, E-Mail-Adresse, Profilinformationen und Highscores.

Dynamische Inhalte:

Das ganze Spiel ist dynamisch und eventuelle Erweiterungen werden diesen Faktor noch mehr hervorbringen.