

Analyse + GUI-Design

Abdel Kader, Schehat – 1630110

Spiele-Idee: World's Hardest Game

1. Anwendungsfälle

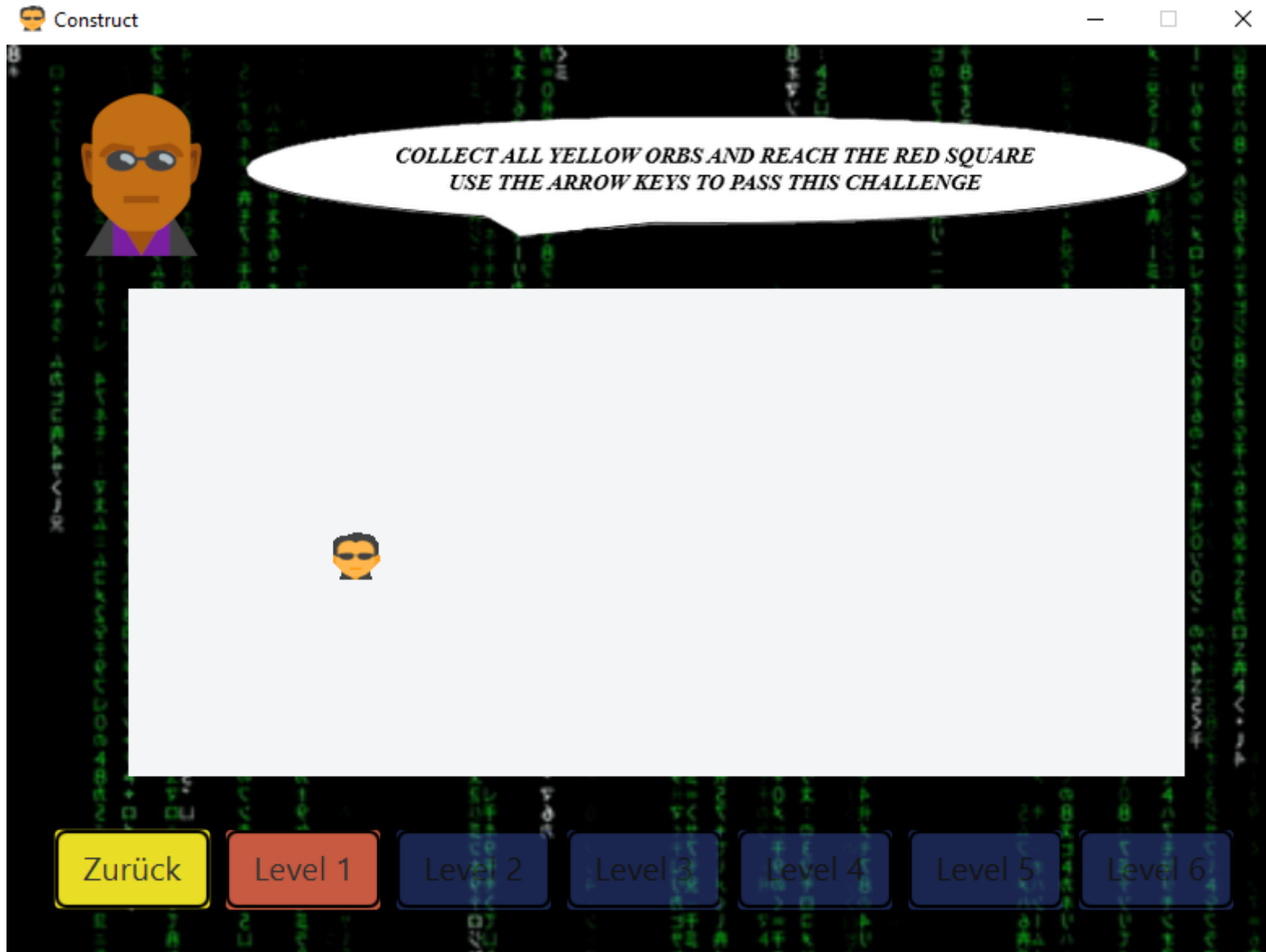
- Im Startbildschirm kann der Spieler durch das anklicken einer roten Pille das Spiel beginnen. Die Blaue Pille beendet das Spiel.
- In den Leveln kann der Spieler durch weitere Buttons im Spiel zwischen den verschiedenen Szenen (Startbildschirm & Levels) wechseln. Wobei der Spieler nicht zu höheren Leveln wechseln kann, wenn das aktuelle Level noch nicht abgeschlossen wurde.
- Der Spieler kann mit den Pfeiltasten sich in der Umgebung bewegen (nach links, rechts, oben und unten)
- Die Bewegungsfreiheit beschränkt sich auf ein/mehrere Kästchen, welcher der Spieler nicht verlassen kann
- In den Leveln befinden sich Gegner, die in der Umgebung nach vordefinierten Routen sich bewegen
- Falls die Hitbox vom Spieler mit die der Gegner kollidiert, wird der Spieler im Level zurückgesetzt. Ein Lebenssystem wird nicht implementiert.
- Insgesamt werden sechs Level angeboten

GUI-Prototyp

Startbildschirm

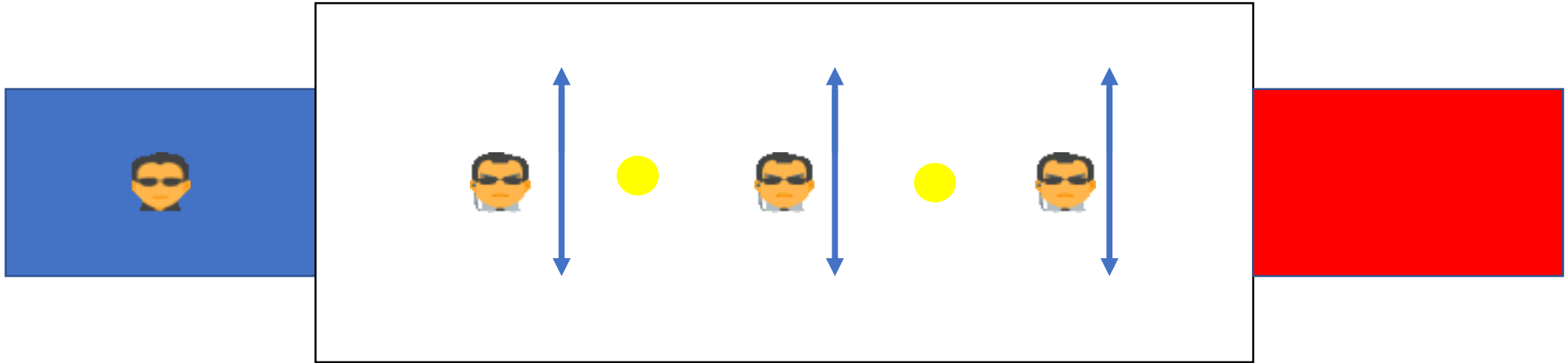


Level - Struktur



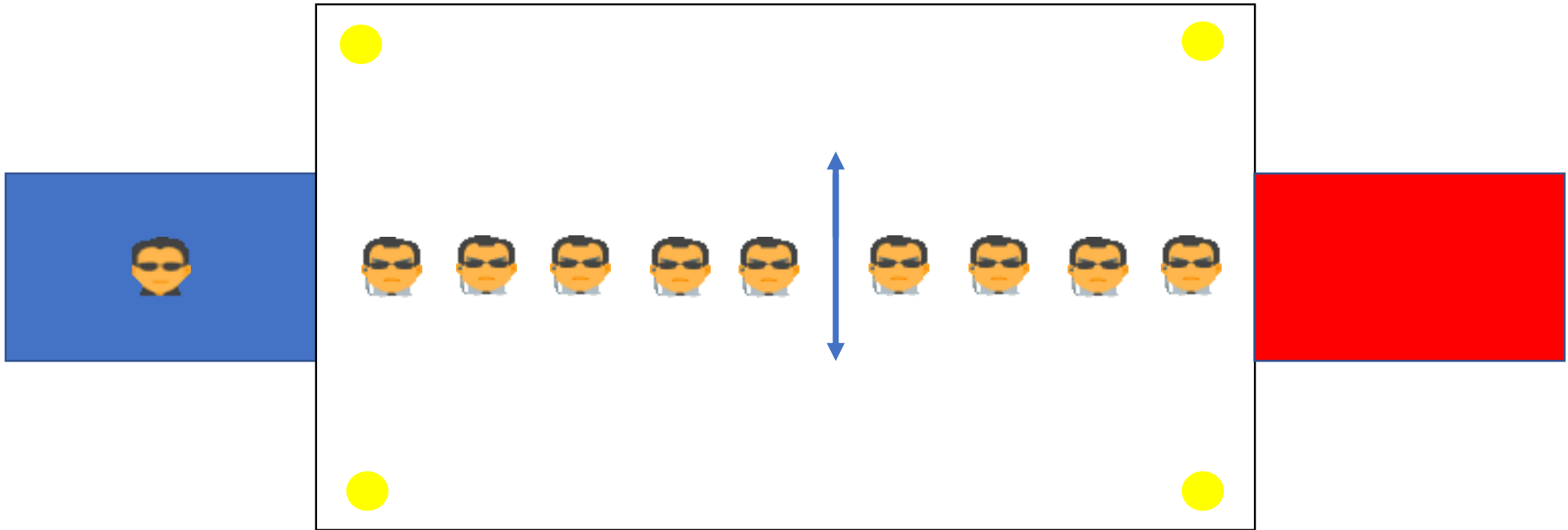
Level 1

Innerhalb der weißen Fläche in Level - Struktur



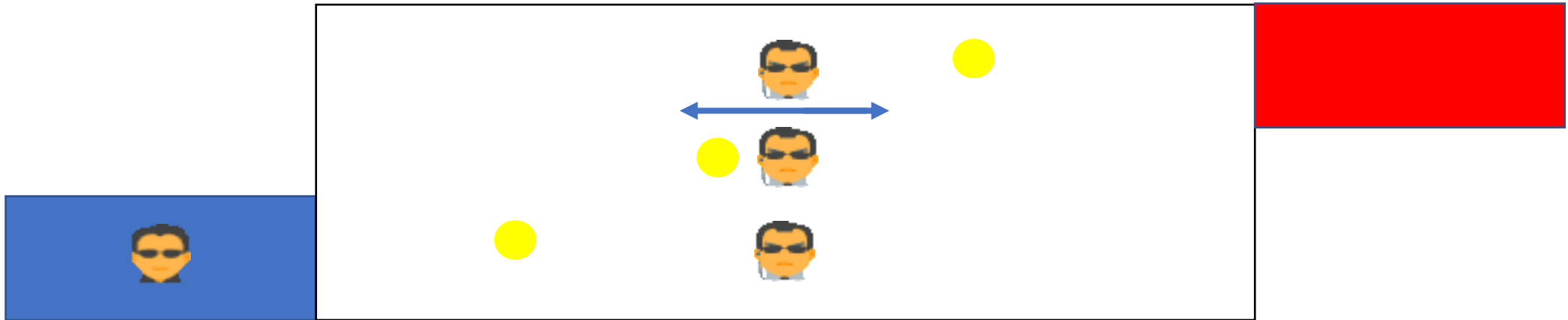
Level 2

Innerhalb der weißen Fläche in Level - Struktur



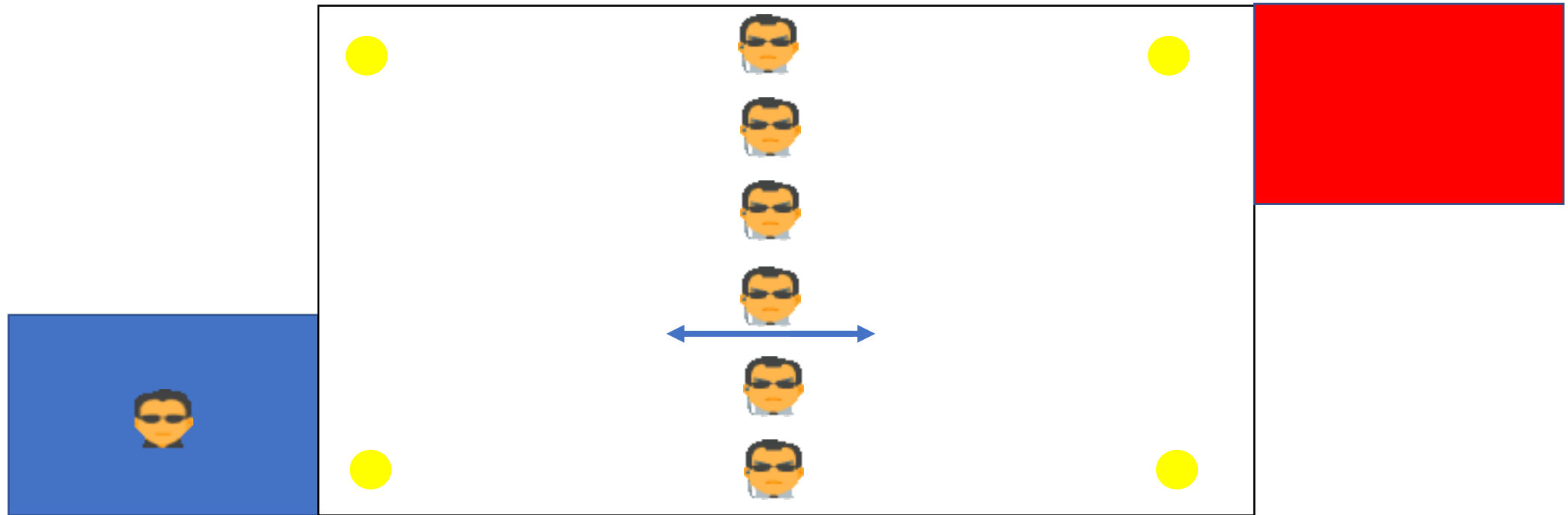
Level 3

Innerhalb der weißen Fläche in Level - Struktur



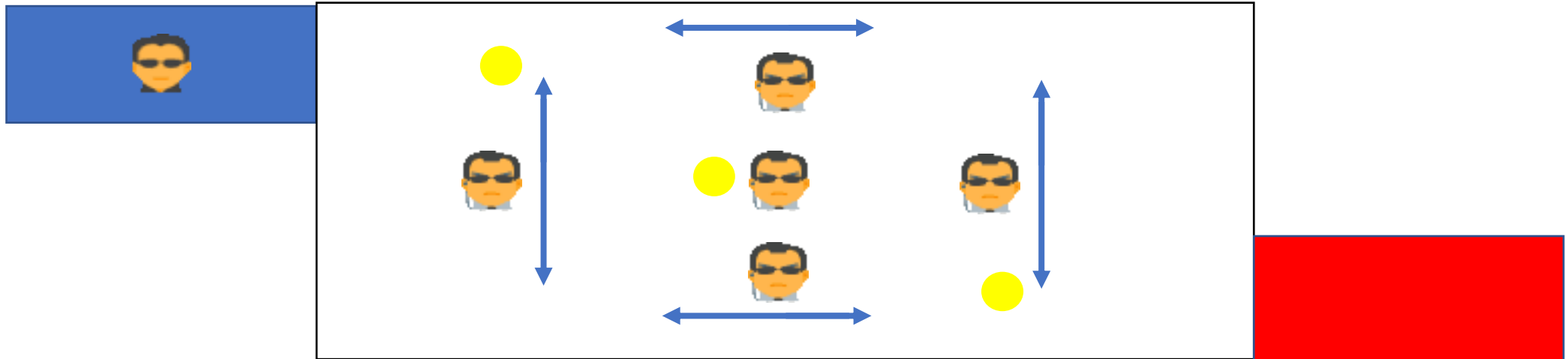
Level 4

Innerhalb der weißen Fläche in Level - Struktur



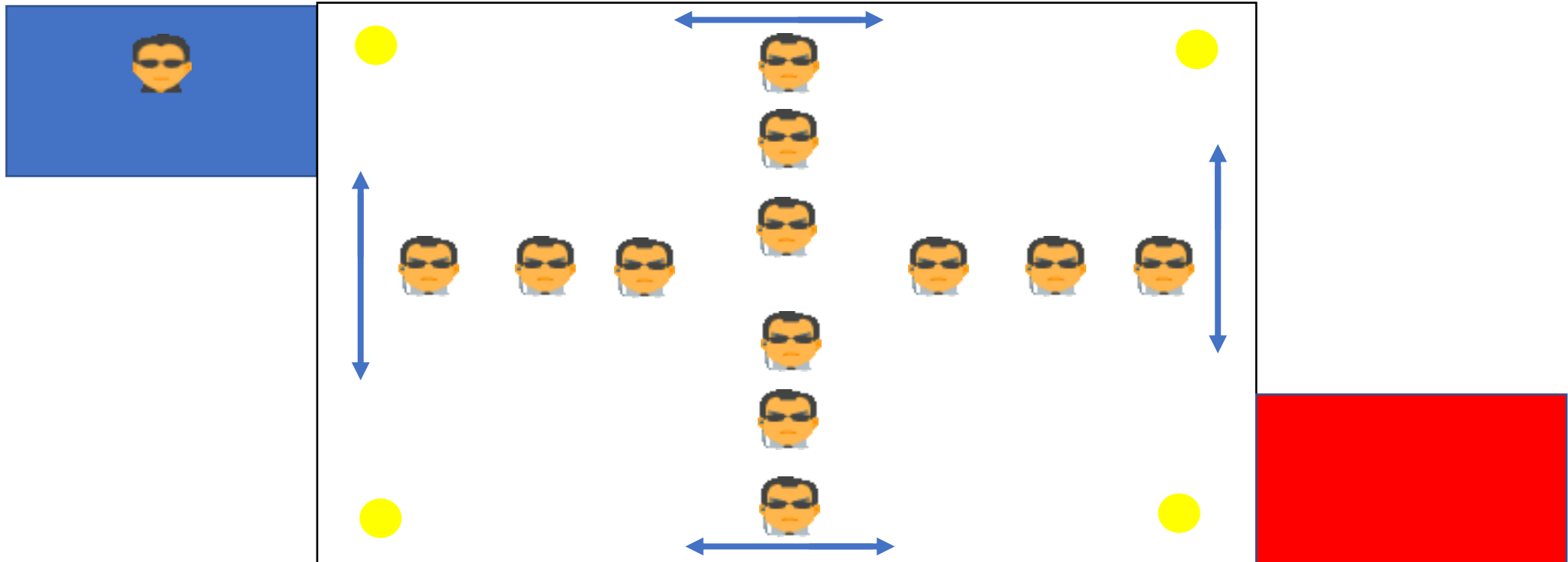
Level 5

Innerhalb der weißen Fläche in Level - Struktur



Level 6

Innerhalb der weißen Fläche in Level - Struktur



Sprechblase



***COLLECT ALL YELLOW ORBS AND REACH THE RED SQUARE
USE THE ARROW KEYS TO PASS THIS CHALLENGE***