

Übungszettel 12

Name: Timm Albers, Timo Schuchmann

Bearbeitungszeit: 30 Stunden

Datum: 01.03.2021

Aufgabe: Programmiert euer Spielkonzept aus Übung 9

Unser Spiel trägt den Titel Mole Miner. Auf dem Startbildschirm befinden sich der Name des Spiels, ein Hinweis zum Spiel, eine Erklärung zur Steuerung und ein Button, um das Spiel zu starten. Durch den leicht transparenten Startscreen ist im Hintergrund bereits das erste Level zu sehen.



Hat der Spieler den Button zum Starten gedrückt, befindet er sich im ersten Level des Spiels. Der Spielcharakter ist ein kleiner Maulwurf. Rechts vom Maulwurf befindet sich sein Zuhause. Über dem Haus befinden sich die Counter für das gesammelte Gold und die gesammelten Diamanten. Wenn der Spieler sich in die Erde buddelt, betritt er die Spielwelt. Dort muss er so viel Gold und Diamanten wie möglich sammeln. Er muss dabei den zufällig auftauchenden Skeletten und Fledermäusen ausweichen. Schafft der Spieler dies nicht, ist das Spiel verloren. Wenn der Spieler in ein zu tiefes Loch fällt, ist das Spiel ebenfalls verloren. Das Ziel dieses Levels ist es, das Portal unten links zu erreichen. Das Portal ist der Weg zum nächsten Level. Damit das Buddeln des Spielers realistischer wirkt, entstehen in den Erdblöcken nach dem Buddeln Löcher und Partikel aus Erde.



Im zweiten Level des Spiels müssen ebenfalls so viel Gold und Diamanten wie möglich gesammelt werden. Es muss auch den Gegnern ausgewichen werden und zu tiefe Löcher sollten vermieden werden. Das Ziel des zweiten Levels ist es die Schatztruhe in der Mitte zu erreichen, um das Spiel erfolgreich abzuschließen.



Hat der Spieler die Schatztruhe erreicht, erscheint der Victory-Screen. Im Victory-Screen wird angezeigt, wieviel Gold und Diamanten insgesamt gesammelt wurden. Durch das Drücken der Leertaste kann das Spiel erneut von vorne gespielt werden. Das beste Ergebnis ist das, bei dem das meiste Gold und die meisten Diamanten gesammelt wurden.



Gewonnen!

Gold: 5

Diamanten: 2

Drücke die <Leertaste> zum Starten

Kommt der Spieler einem Skelett oder einer Fledermaus zu nahe oder fällt in ein zu tiefes Loch, erscheint der Game Over Screen. Durch das Drücken der Leertaste kann das Spiel erneut von vorne gespielt werden.



Weitergabe und Veröffentlichung

Wir stimmen der Weitergabe des Spiels und des Source Codes an andere Teilnehmer*innen dieses und zukünftiger Kurse zu.

Copyright

Alle verwendeten Grafiken und Sounds wurden von uns erstellt.

Das Spiel verwendet den Font Fira Code:

- Fira Code, SIL Open Font License 1.1, <https://github.com/tonsky/FiraCode/blob/master/LICENSE>