Spielinformationen

Infos:

Name des Spiels: Male nicht den Teufel and die Wand

Gruppe:

* Andrin Boog

Informationen zum Spiel

Beschrieb: Man ist eine Figur und muss in der Hölle von Teufel flüchten. Jedes Mal, wenn man getroffen wird, wird ein Herz abgezogen und wenn man zu oft(7x) von den Teufel getroffen wird, ist game Over.

Wenn man mehr als 30 sek. Es schafft nicht vom Teufel getroffen zu werden, kommt man für 10 sek in den Himmel, wo Engel eingesammelt werden können, und für jeden Engel wird ein Herz hinzugefügt. Insgesamt läuft ein Timer mit einem Highscore, welcher geknackt werden kann.

Bei überschüssiger Zeit werden noch zusätzliche Feathers hinzugefügt.

Ziel des Spiels: Möglichst lange überleben ohne das der Teufel gezeichnet wird.

Edit: Es gibt neu auch die Superteufel, wenn man von denen getroffen wird, verliert man sogar 2 Herzen, die Superteufel spawnen alle 20 normalen Teufel.

Steuerung

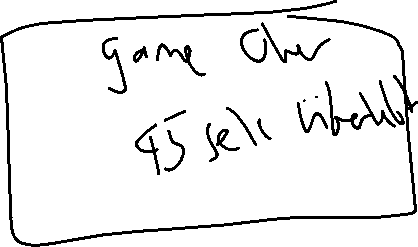
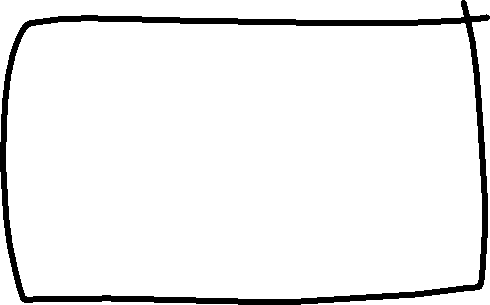
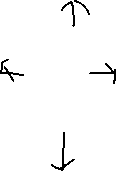
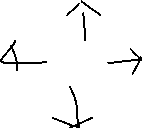
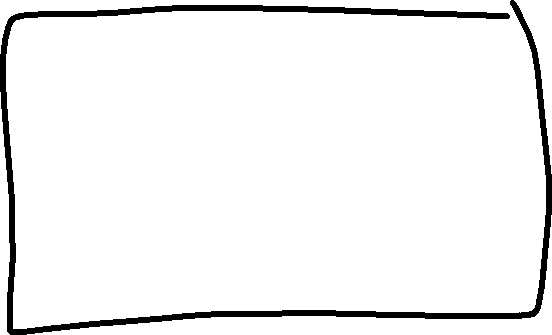
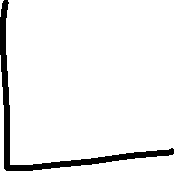
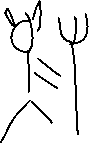
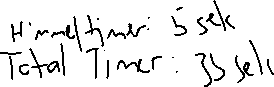
Mit den Pfeiltasten

Start des Spiels

Starten des Spiels: Das Spiel kann gestartet werden, indem das Dokument main.py laufen gelassen wird.

Libraries: Es müssen keine zusätzlichen Libraries installiert werden.

**Story Board**



## Features und Zeitplan

### Features

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 1: | Pad und Bewegung:  Figur wird mit Pfeiltasten bewegt. In alle Vier Richtungen. |
| Priorität: | Hoch |
| Zeit: | 45min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 2: | Teufelchen kommen von oben nach unten, unten nach oben, rechts nach links, links nach rechts. Sie werden ausserhalb des Spielerrandes gelöscht damit das Spiel nicht abstürzt. |
| Priorität: | Hoch |
| Zeit: | 60min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 3: | Zeitscore des gesamten Spieles in Sek, Timer (20 sek) die man überleben muss, um in die Himmelwelt zu kommen.  Timer für Himmel, wo man 5 oder 10 Sekunden Zeit hat um die Engel einzufangen. |
| Priorität: | Hoch |
| Zeit: | 30min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 4: | Leben des Spielers:  Sobald man von einem Teufel getroffen wird, verschwindet eines von 7 Leben in Form von einem Strich, welcher gezeichnet wird. Sobald man im Himmel ein Engel einfängt, wird dieser als zusätzliches Leben hinzugefügt. Dies passiert in der Form, dass ein Strich vom Teufel Bild entfernt wird. |
| Priorität: | Hoch |
| Zeit: | 30min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 5: | Score und Leben Anzeige:  Oben Links unter der Uhr ist ein Rechteckiges Feld, in welchem die Striche für jedes verlorene Game hinzugefügt werden. |
| Priorität: | Hoch |
| Zeit: | 45min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 6: | Sobald der Teufel gezeichnet wurde (also 7 Leben verloren hat), wechselt man in den Himmel (Engel Welt) |
| Priorität: | Mittel |
| Zeit: | 20min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 7: | Nach 10 Sek im Himmel wechselt man Automatisch wieder in die Hölle. |
| Priorität: | Mittel |
| Zeit: | 20min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 8: | Hölle besteht aus Flamen. |
| Priorität: | Mittel |
| Zeit: | 45min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 9: | Der Himmel besteht aus verschiedenen Wolken, also Klasse Wolken erstellen. |
| Priorität: | Mittel |
| Zeit: | 60min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 10: | Starbildschirm erstellen und Ende (Game over) erstellen. |
| Priorität: | Tief |
| Zeit: | 10min |

|  |  |
| --- | --- |
| Feature 11: | Soundeffekte einfügen. Hintergrundsound. Wenn von Teufel getroffen 🡪 Sound. Wenn Engel eingesammelt 🡪 Sound |
| Priorität: | Tief |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2025-01-22 | 2025-01-24 | HA | 2025-01-29 | 2025-01-31 | HA | 2025-02-19 | 2025-02-21 | HA |
| Feature 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Feature 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2025-02-26 | 2025-02-28 | HA | 2025-03-05 | 2025-03-07 | HA | 2025-03-12 | 2025-03-14 | HA | 2025-03-19 | 2025-03-21 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | Alles Anschauen, verbesserungen, |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | Fehler beheben (Je nach Zeitbudget) |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |