

.javy – Das Handygame



Angestrebt

- 2D Rollenspiel / Action Adventure
- Echtzeitkämpfe
- Fortlaufende Handlung



Features und Entwurf



Spielwelt

- Informationen über die Welt werden aus dem Leveleditor übernommen
- Wird in 2D-Pixelgrafik dargestellt
- Spieler kann mit der Spielwelt durch diverse Trigger auf Karten interagieren



Questsystem

- Besiegen von wichtigen Monstern
- Lösen von Rätseln
- Bewältigen von Minigames
- Belohnung
 - Stärkung des Charakters (kein „Level-Grind“)
 - Fortschreiten der Handlung (Schlüsselszenen in Bild- und Textsequenzen dargestellt)



Kampfsystem

- Alkoholpegel muss hochgehalten, Giftpegel der Monster auf null gebracht werden
- Echtzeit
- Combos, Zauber und Sonderfähigkeiten für mehr Abwechslung
- Gegner und Spieler können ihre Aktionen gegenseitig durch Treffer unterbrechen



.javy – Der Leveleditor



Anforderungen

- Ansicht der Karte wie im Spiel
- Setzen von Tiles
- Platzieren von Objekten (Gegner, Türen, Truhen, ...)
- Setzen von Kollisionsinformationen
- Hinzufügen von Sounds
- Verschiedene Brushes
- Undo-Funktion

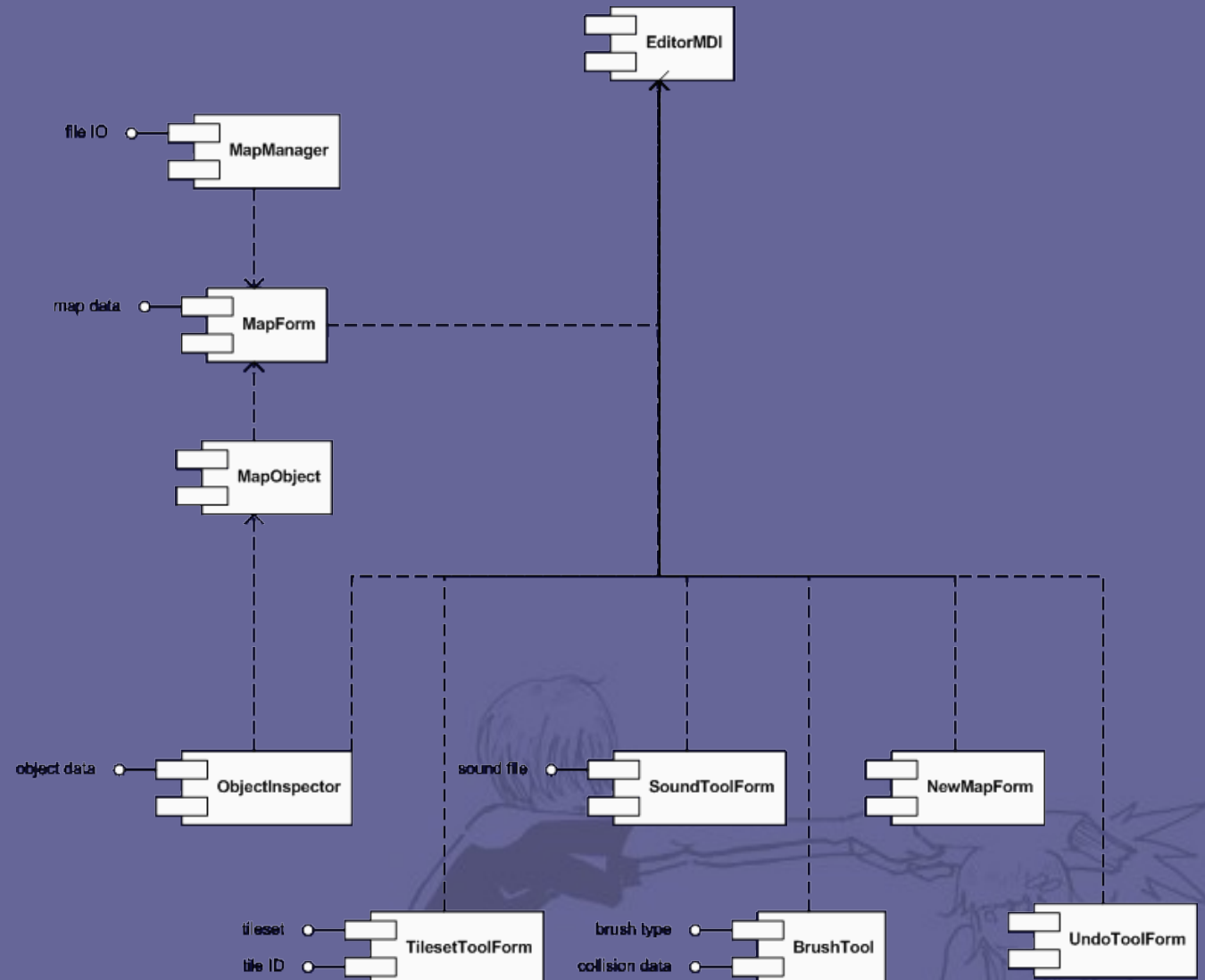


Entwurf

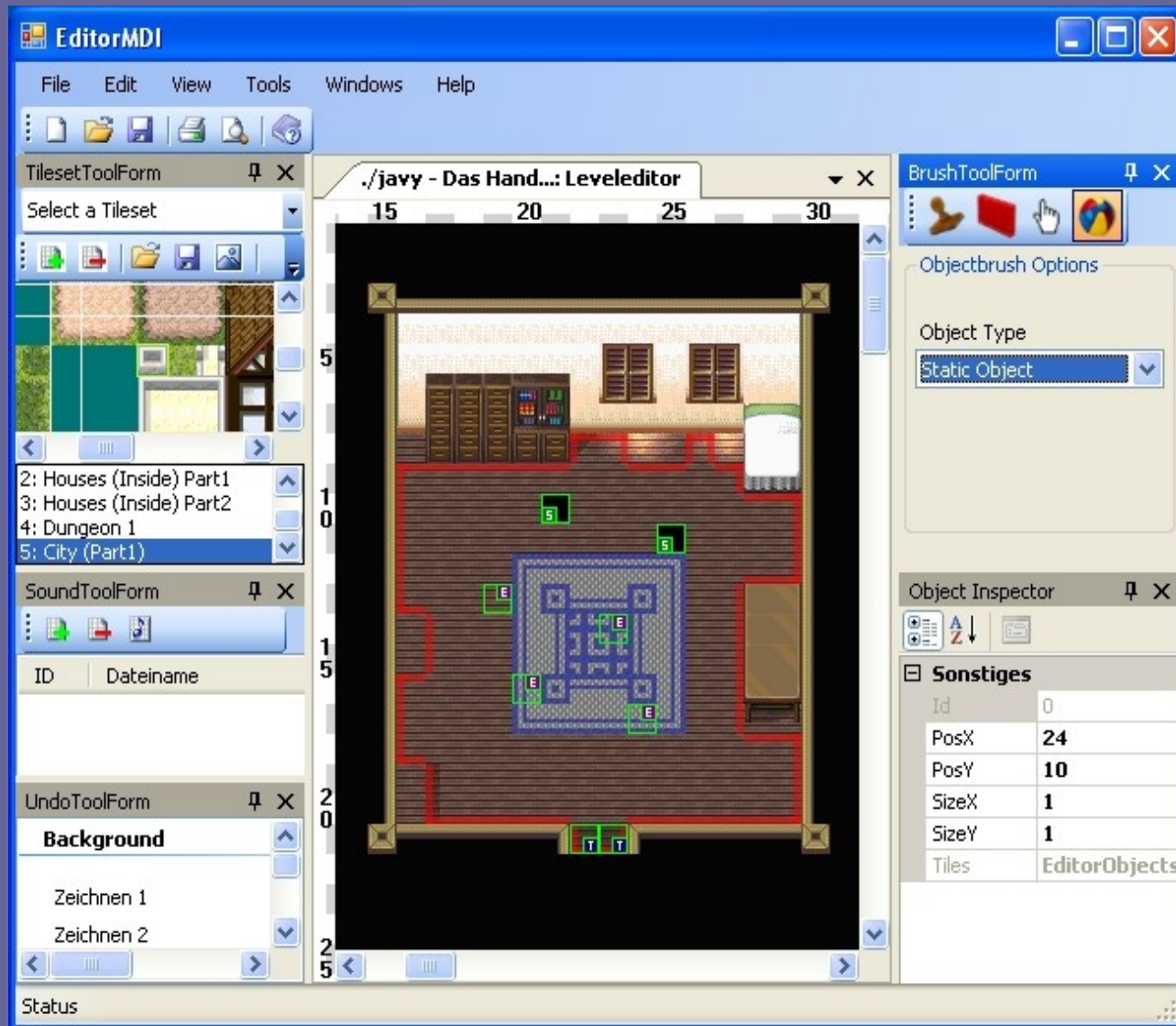


Aufteilung in Komponenten

- EditorMDI
- MapForm
- ObjectInspector
- TilesetToolForm
- BrushToolForm
- SoundToolForm
- UndoToolForm
- MapManager
- NewMapForm
- MapObject

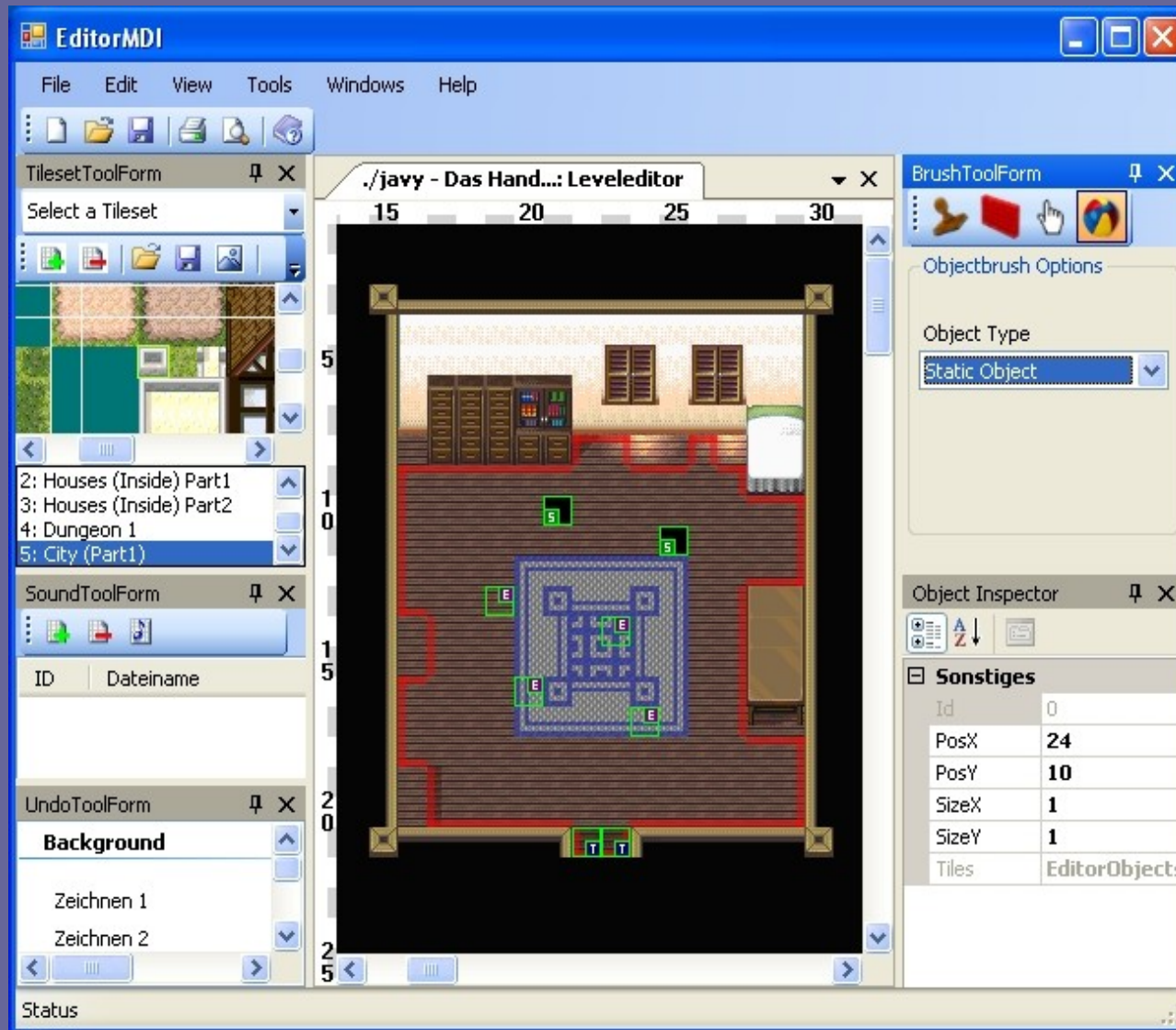


Bisheriger Prototyp



- Realisierung in C#
- Verwendung von .NET Framework

Bisheriger Prototyp



- Setzen von Hintergrund-Tiles
- Bietet verschiedene Brushes
- Tileset-Verwaltung
- Sound-Verwaltung
- Platzieren von Objekten
- Setzen von Kollisionsinformationen