

Thema: Pokémon

Szenen

Szene 1: Anfang

- Ein Ei muss ausgebrütet werden
- Dahinter versteckt sich eins von drei Starterpokémon, die random ausbrüten
 - (Glumanda, Bisasam, Schiggy)
- Das Ei schlüpft

Szene 2: Allgemeines

- Man kann sein Starterpokémon einen Namen geben
- Ressourcen: Hunger, HP (health points)
- Inventar
 - Kategorien: Essen, Tränke, Kleidung
- Ziel ist es, das Pokémon am Leben zu erhalten
- Wenn das Pokémon stirbt beginnt das Spiel wieder von vorne
 - keine HP mehr oder Hunger zu groß
- Es gibt einen Score, wie viele Pokémon man besiegt hat, ohne seins sterben zu lassen

Szene 3: Kämpfe

- Man kann mit Pokémon kämpfen (siehe Tränke/Inventar/HP)
- Indem man „Gassi geht“ begegnet man anderen Pokémon und tritt gegen sie an
 - Dabei gibt es 5 weitere Pokémon, die random spawnen
 - Bspw. Pikachu, Evoli, Pummeluff
- Pokémon können grundsätzlich nicht gefangen werden!

Szene 4: Tod des Pokémon

- Wenn der HP- oder Hunger-Wert bei 0 liegt, stirbt das eigene Pokémon unwiederbringlich
 - Der HP-Wert liegt immer bei 100 und verändert sich nur während eines Kampfes. Man kann nicht HP über die 100 hinaus dazugewinnen
 - Das Spiel startet neu mit einem neuen Ei und einer neuen Chance, ein anderes Starterpokémon zu brüten (Dabei liegen die werte immer zufällig, welches brütet)

Code Vorstellung

- Klassen für die Pokémon (Starter und Gegner)
 - Pokémon als Objekte
- States für die Szenen
- Klassen für das Inventar und die Attacken
- Jedes Pokémon wird einzeln gezeichnet (image)
 - Kein spezifischer Code für jedes einzelne Pokémon
- Aufteilung in Dateien
 - Bspw. Pokémon, states, Hintergrundbilder, buttons

Gestaltung

- Ein statisches Bild um den Canvas im Pokédex-Motiv
- Innerhalb des Canvas gibt es Buttons
 - Inventar: Tränke, Klamottone, Essen
 - Gassi gehen
 - Beim Kampf: Attacken oder Flucht
 - Bei Tod des Pokémon: Spiel Neustart
- Hintergründe, Items, Pokémon usw. sind als image einbezogen und selbstgezeichnet

Sonstiges/Anregungen/Anmerkungen

- Die Kampf-Methodik ist noch in der Überlegung
 - Evtl. zu viel Aufwand



Die drei möglichen Starterpokémon



Die drei möglichen Gegnerpokémon



Das Pokémon Ei



Der Pokédex

(die Buttons sollen dann als Touchscreen interaktiv sein und nicht außerhalb des Pokédex liegen)

Anmerkung: Die Bilder werden alle von Hand gezeichnet. Die Bilder oben sind aus dem Internet zur Veranschaulichung