A pixel art of a helmet

Description automatically generatedSommerprojekt Plan

## Thema: Soul Knight Catalogue

Die Seite beinhaltet alles, was man benötigt, um das Video-Spiel „Soul Knight“ ohne Probleme zu starten. Die Seite soll interaktiv Informationen herzeigen, und zugleich nicht damit überfüllt sein.

### Inhalt

* Cover: Einführung in das Spiel
* Charaktere: Liste mit allen Charakteren und Fähigkeiten
* Welten: Pro Level Je zwei verschiedene Welten zeigen (dazu eine Geheimwelt)
* \*Eventuell\* Skins Hall of Fame: Die besten Skins im Spiel

## Pages:

* Cover: Titel, Einführung, Navigation
* Characters: Charaktere, Fähigkeiten, Starterwaffe
* Welten: Insgesamt acht Biome zum herzeigen
* \*Eventuell\* Hall Of Fame für die besten (teuersten) Skins

### Anmerkungen

Die Webapp sollte bei allen Seiten einen Pixel Retro-Look einbehalten, da dies auch der Look des Spiels ist.

### Website Gestaltung

A paper with a drawing on it

Description automatically generated

#### Hauptquellen

* Google.com (Gifs, Bilder, Playthrough)
* Soul-knight.fandom.com (Hauptinformationen, restliches)

# Homepage

Auf dem Homescreen sollten folgende Knöpfe sichtbar sein:

* Titel
* Info
* Darüber
* Sonstiges

Diese werden als Knöpfe angezeigt, wo man via Knopfdruck auf die korrespondierende Info kommt

Info: Diese Seite soll dem Benutzer eine generelle Idee des Spiels geben, indem man das Objektiv des Spiels erklärt (Finde deinen Weg durch je drei Welten, während du Monster und Bosse bezwingst. Mit etwas Glück kannst du den magischen Stein wieder zum Altar bringen…).

Darüber: Dies erklärt die Definition des Spiels (action-rpg) und sagt etwas über die Firma, ChillyRoom. Es werden auch noch ähnliche Spiele von denen sichtbar sein, als Empfehlung.

Sonstiges: Dieses Fenster zeigt zufälliges von dem Spiel, wie zum Beispiel Fanart, Speedruns usw...

# Charaktere

Auf dem Charakter-Page sollten folgende Infos sichtbar sein:

* Statistiken der Figur
* Fähigkeiten (Aktivierbar sowie Passiv)
* Skins

Statistiken: In einem ähnlichen Stil wie im Spiel werden Sachen wie KP, HP etc. angezeigt. Da sieht man auch ein volles Bild der Figur.

Fähigkeiten: Dies zeigt an, was für „Abilities“ die Figur verwenden kann (Wenn mir Zeit übrigbleibt, baue ich eine Demo ein, welches es zeigt). Passive Fähigkeiten sollten auch angezeigt sein.

Skins: Hier werden um die zwei bis drei Skins des Charakters angezeigt (Diese Skins werden nicht verdoppelt, in der Hall of Fame vorkommen).

# Welten

Hier zeigt es je zwei Welten pro Level an (insg. 4\*2), und gibt kleine Infos über was man machen kann (nämlich, weil es Easter Eggs gibt in Einige).

Folgende Infos sollten pro Welt angezeigt sein

* Szenerie/ Ausschauen als Hintergrund (diese wird nicht zu 100% gleich sein, aufgrund Verfügbarkeit)
* Monster / Schwäche
* Boss (Endgegner)

Monster: Hier werden ein Paar Bilder zu den Welt-zugehörigen Gegner angezeigt, und wogegen sie schwach/resistent sind. Infos, über was diese fallen lassen, wenn sie auf 0 fallen, wird auch inkludiert.

Boss: Obwohl es viele Bosse gibt pro Welt, werde ich nur einen einfügen. Dafür ist es aber ein sogenannter Elite-Boss (stärker und nerviger zu besiegen). Es zeigt Info über seine Attacken und was er hinterlässt, wenn er besiegt wird.

# Hall of Fame der Skins

Einfach erklärt, dies zeigt eine Galerie mit (meiner Meinung nach) die besten Skins zum Kaufen an.

Der Benutzer kann diese filtrieren, und zwar nach Zahlungsart (Echtes oder In-game Geld), und Gruppe (jeder Skin gehört zu einer korrespondierenden Klasse: e.g: „Tears of time“ oder „Celestial? Or bestial“)