

Julia Jaroch

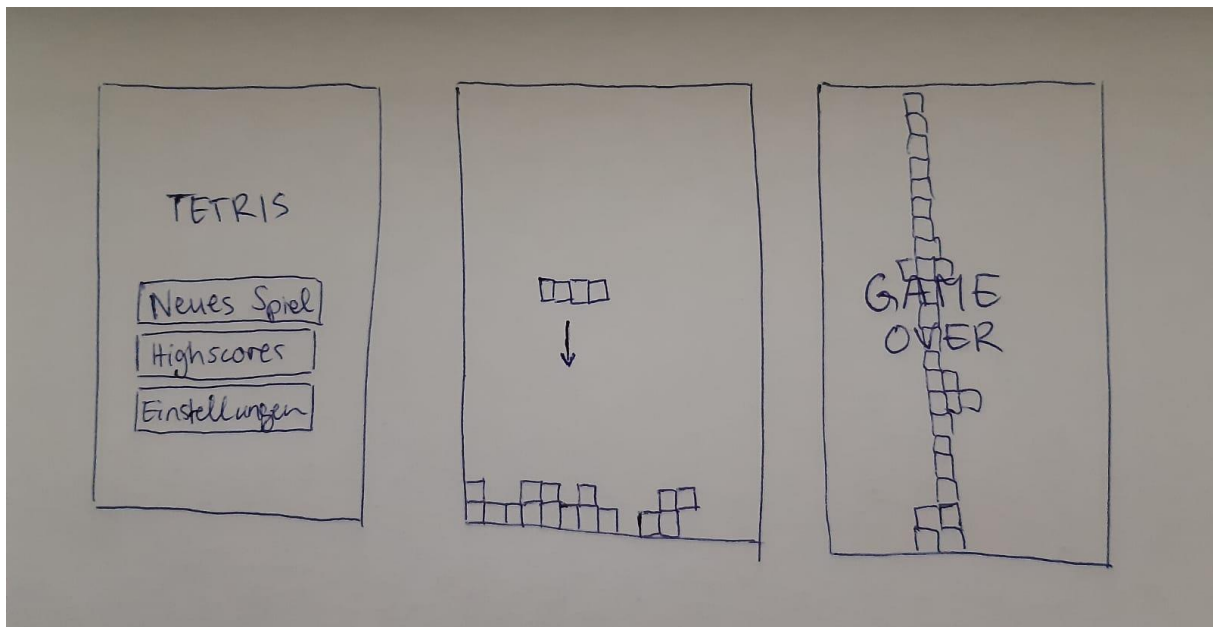
257914

PRIMA

Designdokument

Konzept

Nach langem Überlegen habe ich mich dazu entschlossen, Tetris zu programmieren. Es ist ein wahrer Klassiker unter den Spielen und hat für mich eine gute Herausforderung dargestellt. „Remastered“ ist das Spiel, da ich mich für ein größeres Spielfeld als beim klassischen Tetris entschieden habe.



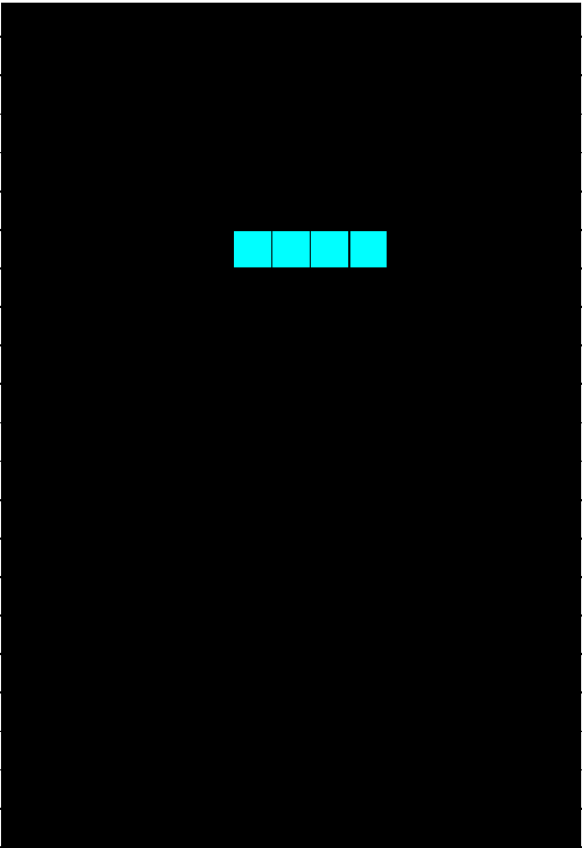
Gameplay

Bei Tetris handelt es sich um ein Puzzle-Spiel. Eine zufällig generierte Form taucht auf und bewegt sich auf dem Spielfeld nach unten. Der Spieler kann die Form rotieren und bewegen, um sie in eine gewünschte Position zu bringen. Wird eine Reihe gefüllt, verschwindet diese und schafft Platz für neue Formen. Ziel ist es, so lange wie möglich zu überleben und dabei so viele Reihen wie möglich zu vervollständigen, um den Highscore zu erhöhen. Gibt es auf dem Spielfeld keinen Platz mehr, um weitere Formen zu platzieren, wird das Spiel beendet.

Mit Hilfe der Einstellungen, kann die Geschwindigkeit der Formen erhöht und die Musik ein- oder ausgeschaltet werden.

Um die Schwierigkeit zusätzlich zu erhöhen und einen Unterschied zum normalen Tetris zu schaffen, müssen die Reihen von unten aus gefüllt werden.

User Interface



TETRIS REMASTERED

RESUME

NEW GAME

DIFFICULTY

Easy

ITEMS

1

ROWS

0

MUSIC


TURN OFF

CONTROLS

LEFT/RIGHT MOVEMENT: A / D

LEFT / RIGHT ROTATION: Q / E

DROP SHAPE: S



TETRIS REMASTERED

RESUME

NEW GAME

DIFFICULTY

Hard

ITEMS

53

ROWS

7

MUSIC

TURN OFF

CONTROLS

LEFT/RIGHT MOVEMENT: A / D

LEFT / RIGHT ROTATION: Q / E

DROP SHAPE: S