

Endabgabe – „There is always a bigger fish“

Funktionale Analyse

Das Spiel handelt von einem kleinen Fisch, dessen Traum zu wachsen mindestens so groß ist, wie der Ozean selbst. Es liegt nun an dem Spieler ob es der kleine Fisch schafft oder selber gefressen wird.

Als zusätzlichen Ansporn dient die Punktzahl, die man mit dem Essen von anderen Fischen manipulieren kann. Doch muss man sich von den fiesen giftigen grünen Fischen in Acht nehmen, da diese den Fisch wieder schrumpfen lassen und ihn wieder viele Punkte abzieht.

Als Plattform der Interaktion ist der PC mit modernem Webbrowser vorgesehen, diese Plattform stellt eine Tastatur zur Eingabe bereit, sowie einen größeren Anzeigebereich, wodurch der Spielspaß maximiert wird.

Spielablauf & Interaktion

Die Steuerung innerhalb des Menüs erfolgt durch Mauseingabe auf dem Spielfeld, im Spiel wird mit den Pfeiltasten auf der Tastatur in die entsprechende Richtung gesteuert.

Wird ein kleinerer Fisch mit dem Mund berührt, wird dieser gefressen und der Spielerfisch wächst ein bisschen, zusätzlich gewährt das Spiel für das erfolgreiche fressen eines Fisches 5 Punkte. Nach dem fressen eines Objektes wird auf dem Spielfeld ein neuer Fisch der gleichen Art generiert.

Sollte der Spielerfisch einen größeren Fisch berühren, wird dieser im Umkehrschluss gefressen und die Meldung „Game Over“ wird dem steuernden Spieler angezeigt.

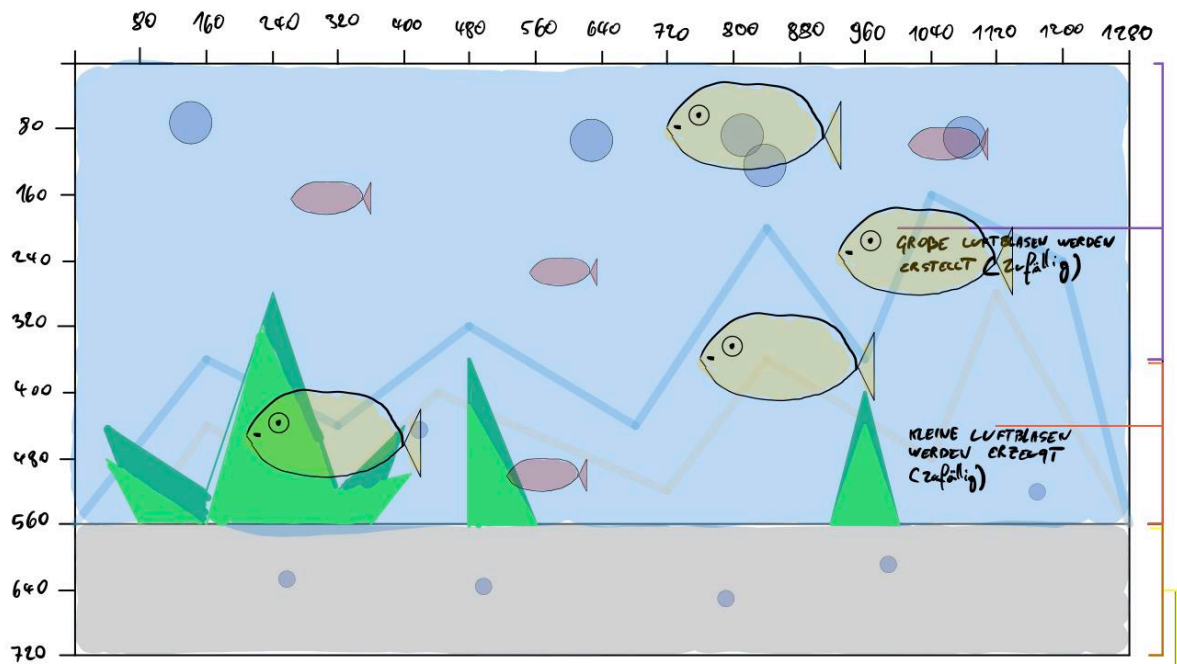
Eine Sonderregel wurde in dem Spiel implementiert um es etwas anspruchsvoller zu gestalten: Sollte der Spieler einen giftigen grünen Fisch berühren, wird er um die Hälfte geschrumpft und es werden 50 Punkte von der momentanen Punktzahl abgezogen. Sollte der Spielerfisch eine gewisse Größe unterschreiten, wird ebenfalls die „Game Over“ Meldung angezeigt.

Der Spielerfisch hat nicht die Möglichkeit den Spielbereich (Canvas) zu verlassen.

Nach Spielende hat der Spieler die Möglichkeit seinen Namen einzugeben, welcher dann samt seiner finalen Punktzahl auf den Highscore-Server hochgeladen wird.

Installation: Die ZIP-Datei entpacken und die index.html im bevorzugten Browser öffnen.

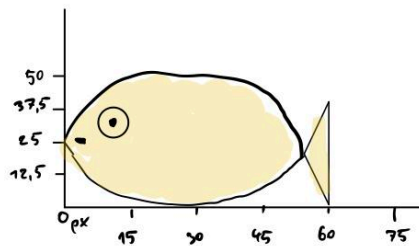
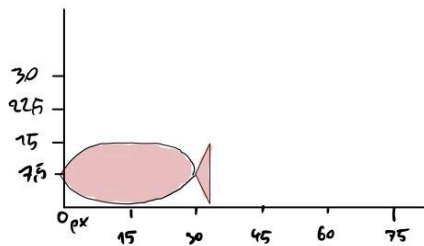
(getestet unter Chrome & Firefox)



OZEANBEWONNER

VON 560 BIS 720 WERDEN
SAND/ KIESEL STEINE ERZEUGT.
MIT `SAND.RECT(x, -y, 7, 7)`

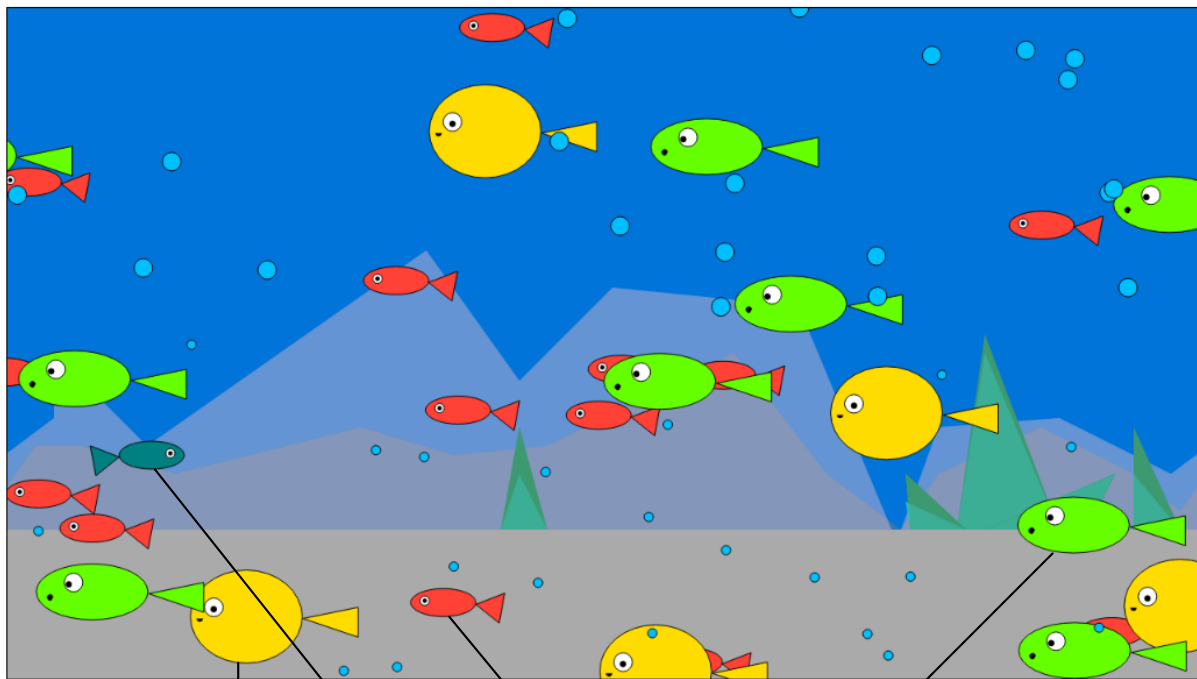
CANVASGRÖßE:
1280px * 720px



MENÜ - Steuerung mit Maus



Im Spiel - Steuerung mit Pfeiltasten

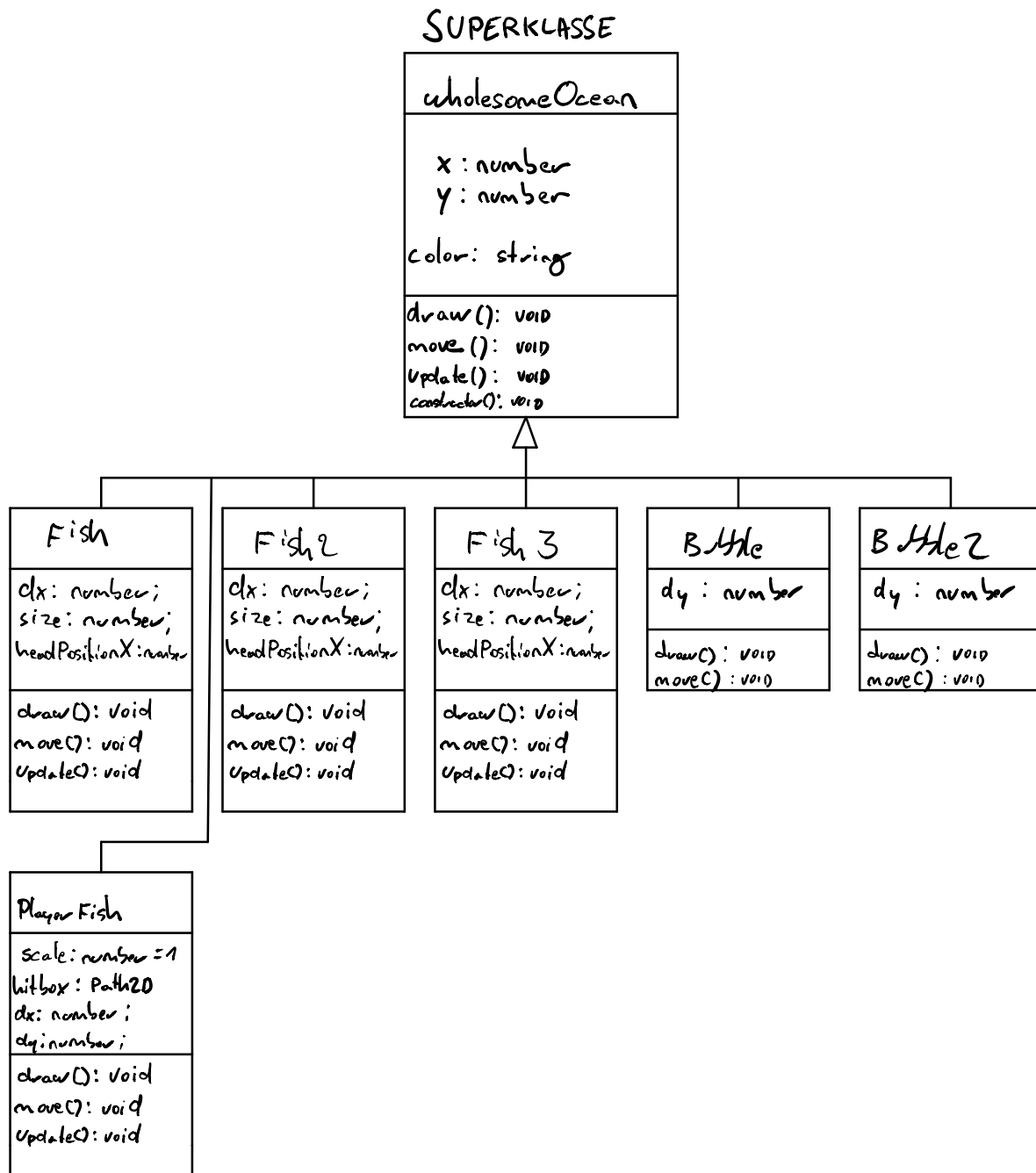


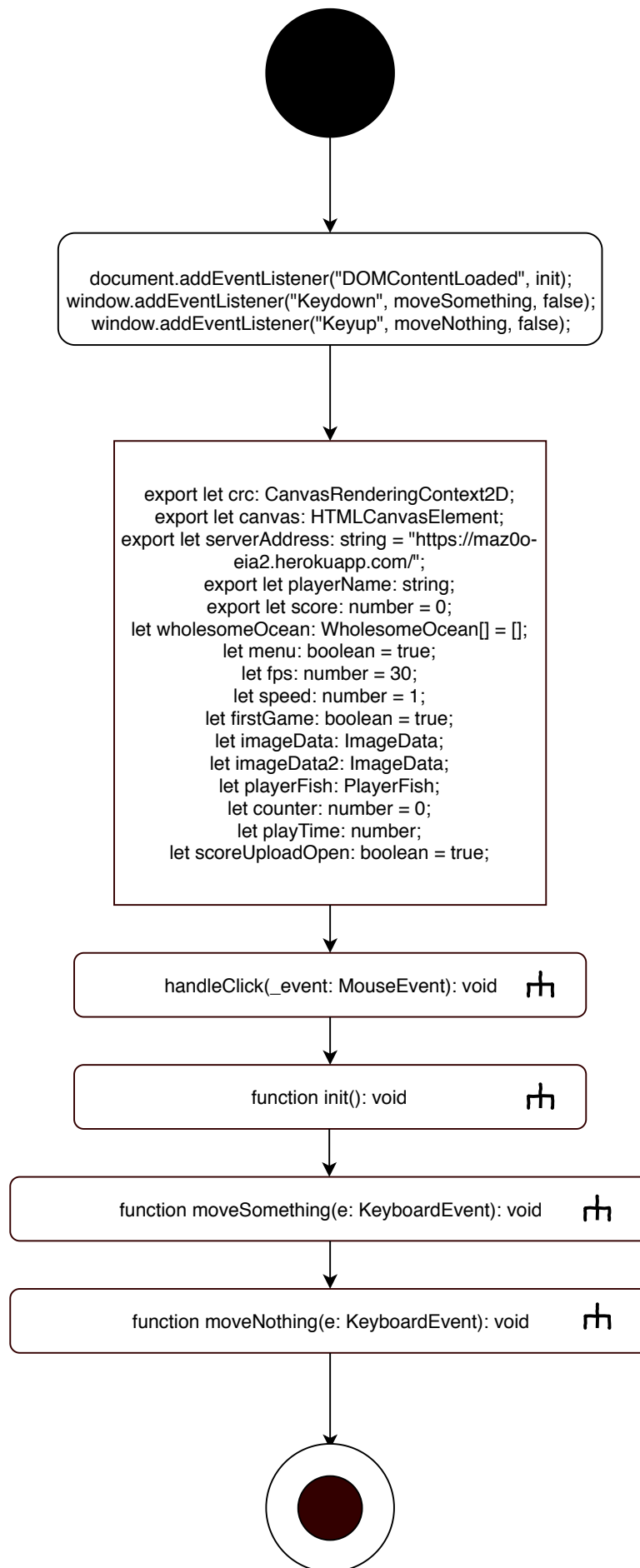
Essbarer Fisch #2

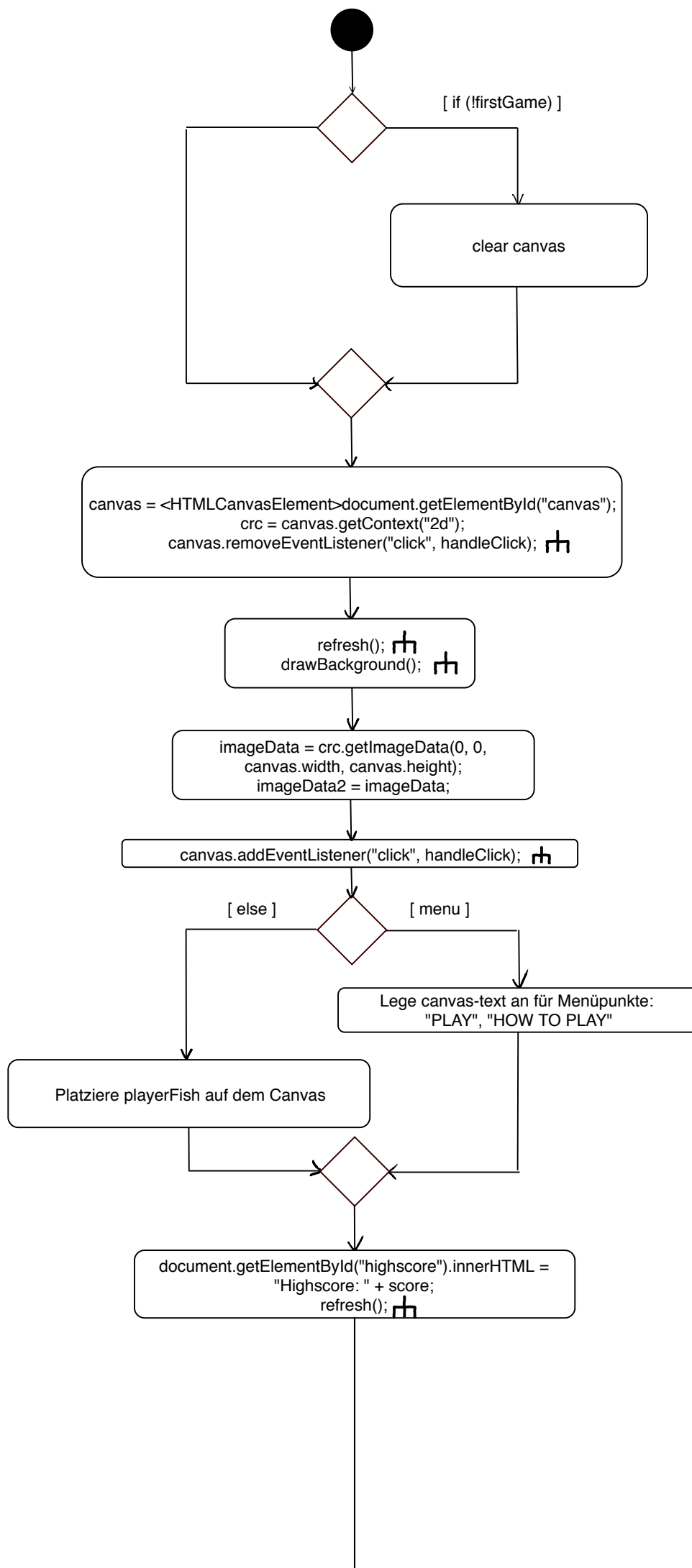
Spielfisch

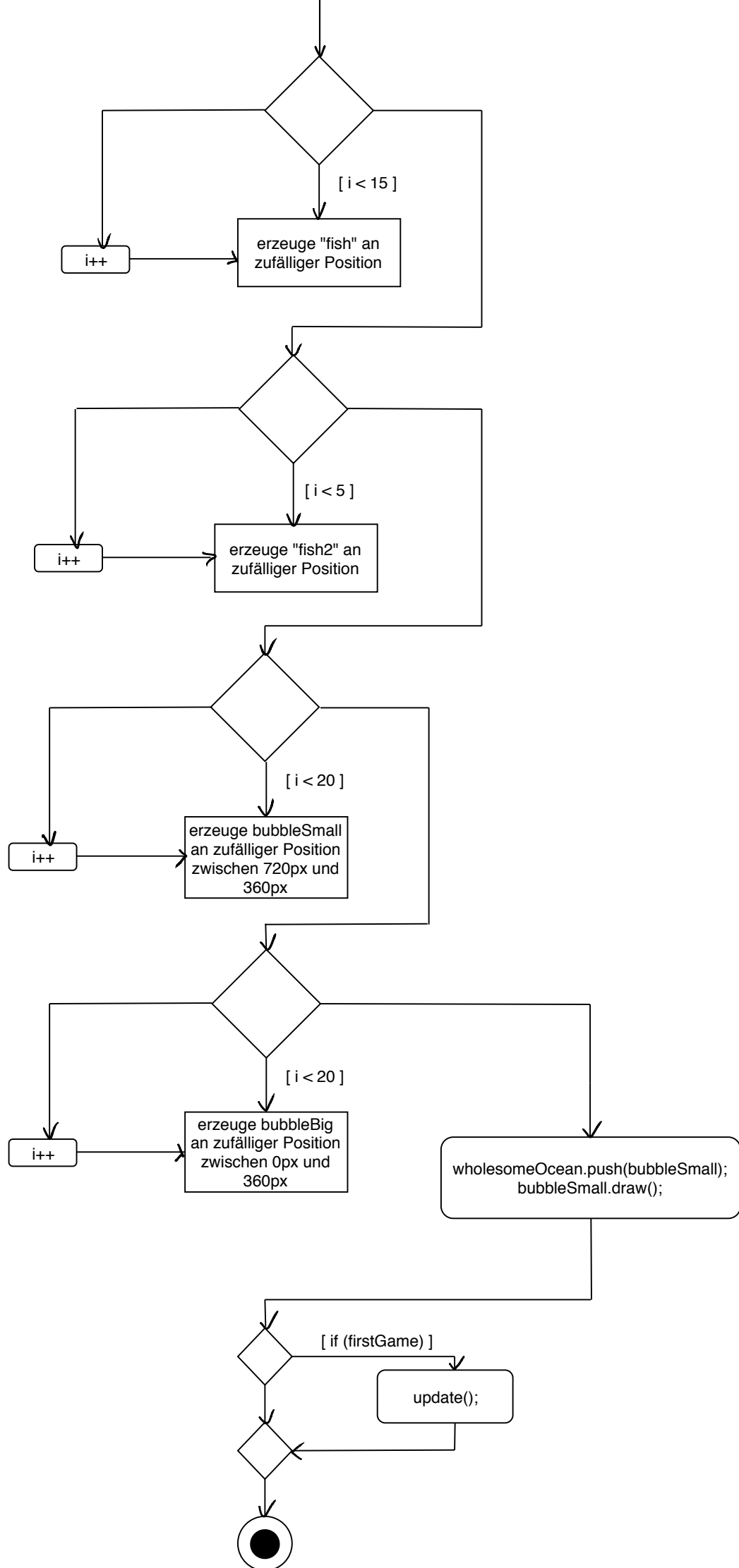
Essbarer Fisch #1

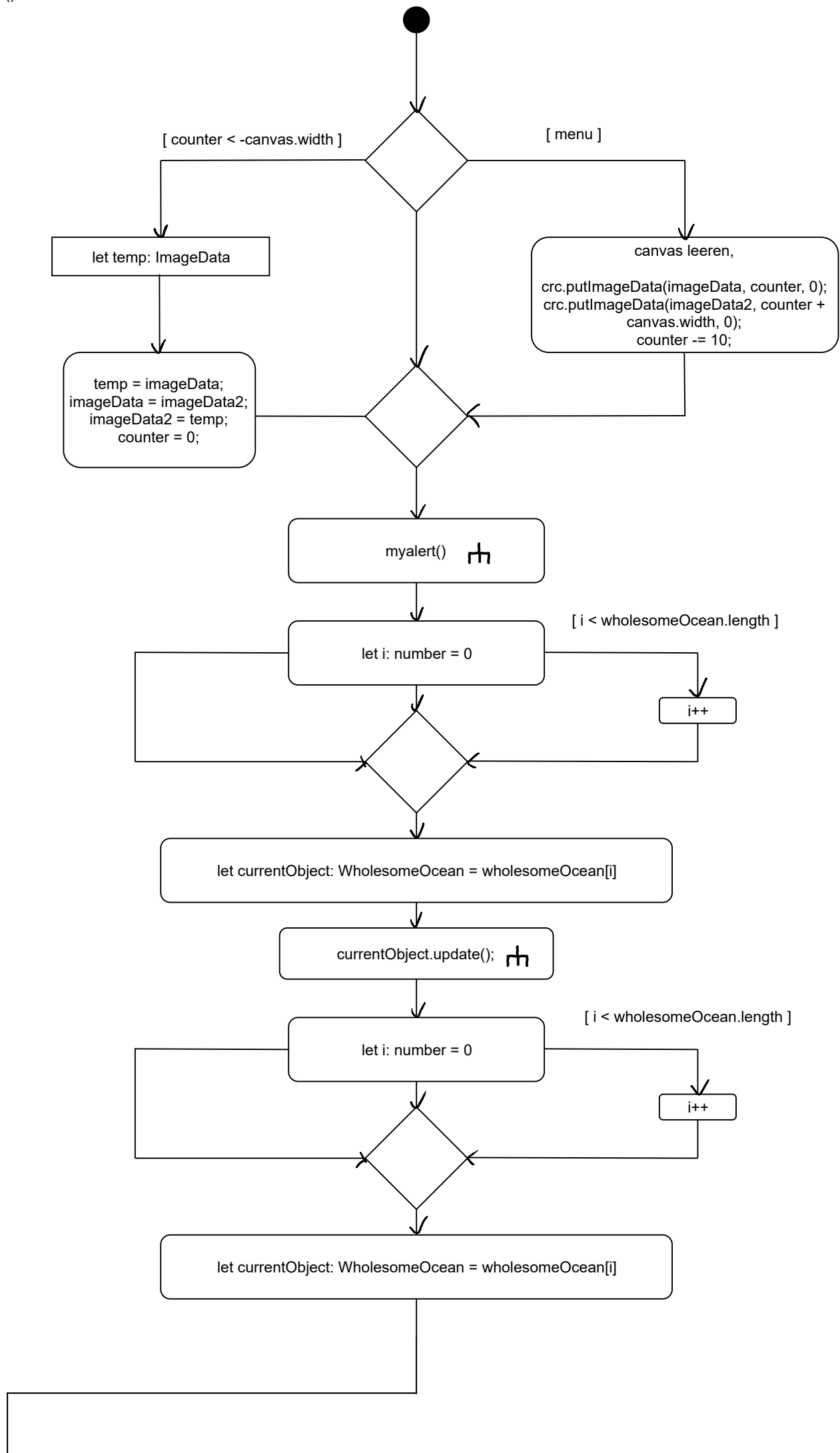
giftiger Fisch

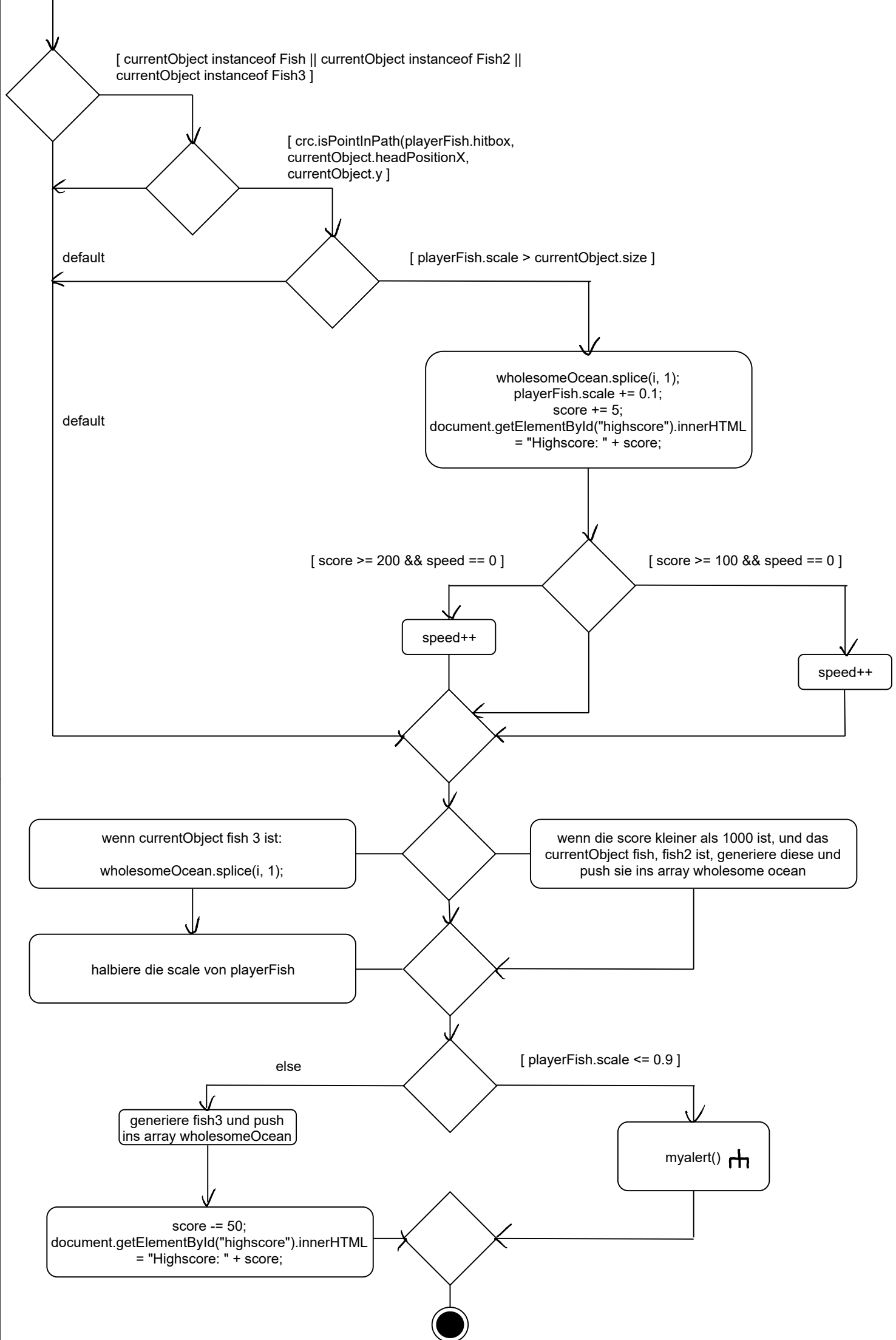


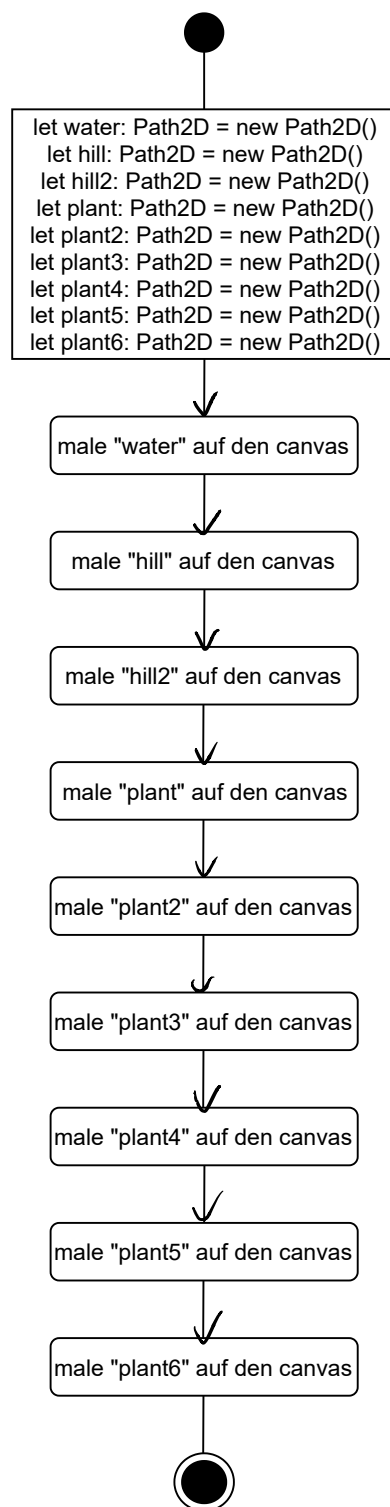




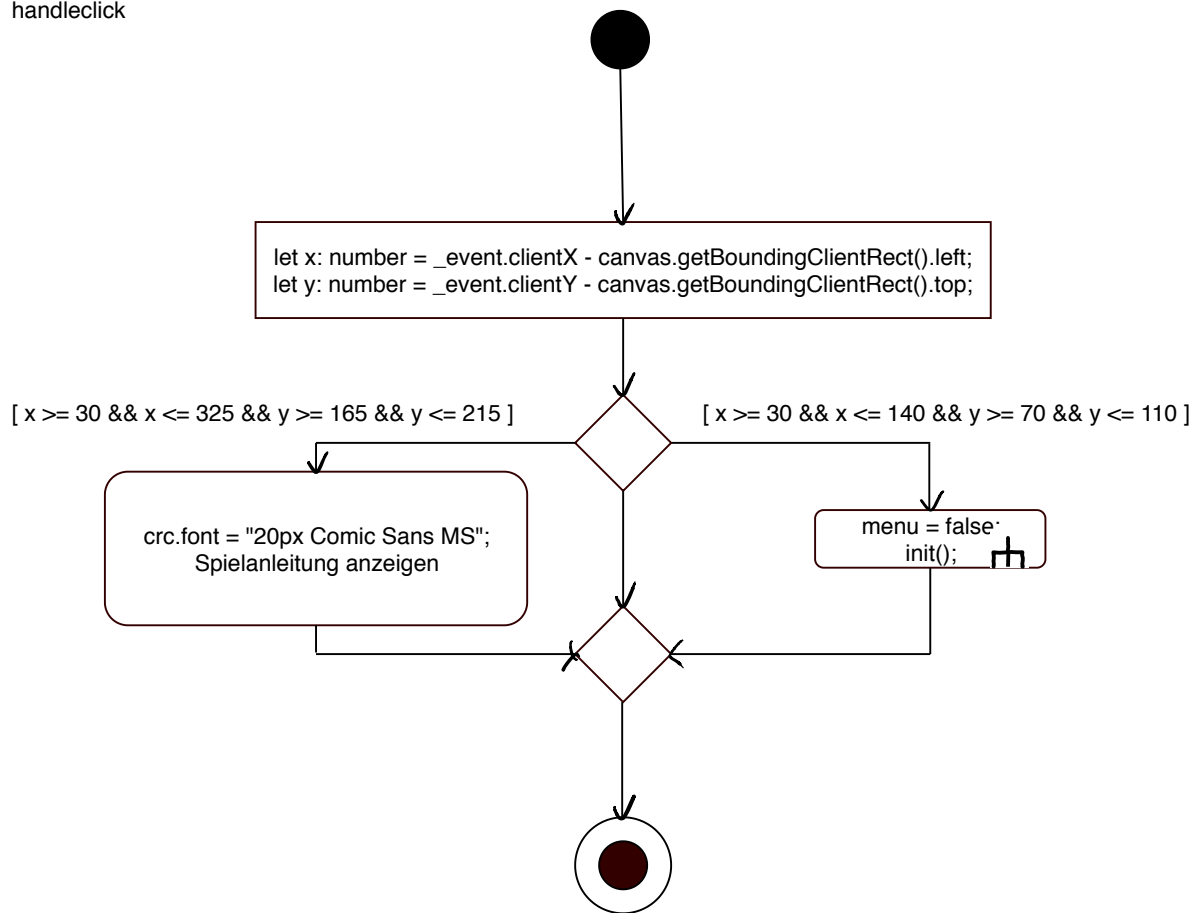




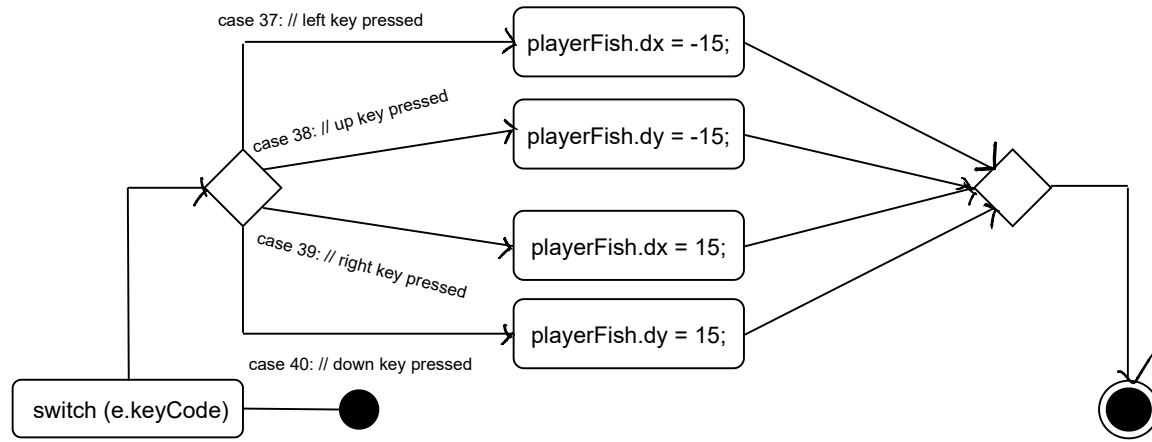




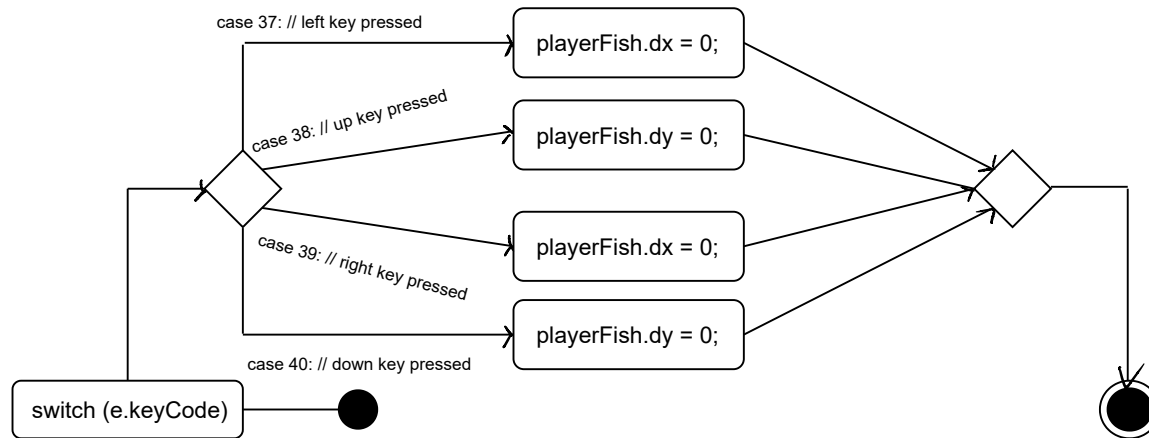
handleclick

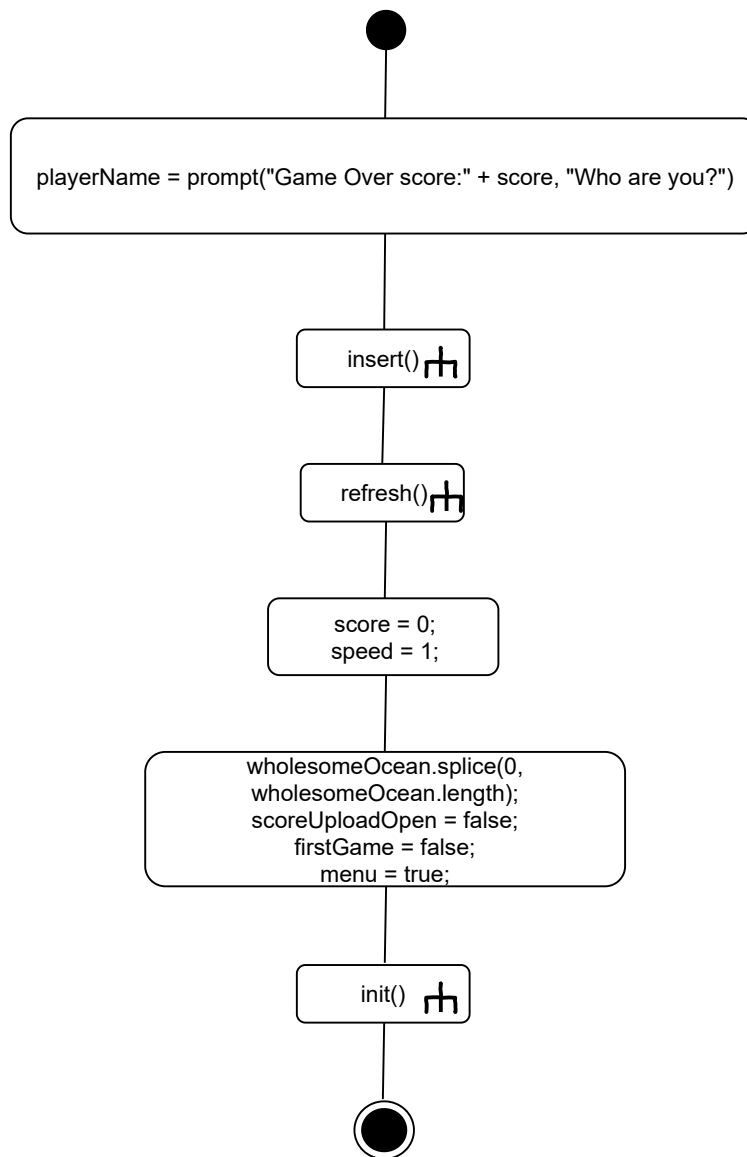


moveSomething



moveNothing





Datenbank

Interface

Highscore

[key: string]: string;

Interface

PlayerData

name: string;
score: number;

refresh()

let query: string = "command=refresh"

sendRequest(query, handleFindResponse)

insert()

let query: string = "command=insert"

query += "&name=" + playerName;
query += "&score=" + score;

sendRequest()

handleFindResponse

_event:ProgressEvent

let xhr: XMLHttpRequest = (<XMLHttpRequest>_event.target)

[xhr.readyState == XMLHttpRequest.DONE]

let scoresPlayerArray: PlayerData[] = JSON.parse(xhr.response)

let i: number = 0

[i < scoresPlayerArray.length]

Element mit id:
"scoreList"
aktualisieren

scoresPlayerArray.sort(bestScores)

i++

let i: number = 0

[i++]

erstelle neues div-Element
und fülle dies mit werten "name" und "score"
aus und trage es in scoresPlayerArray ein

i++

