
BOMBERPAC

Sabine Schleise, 259013

[DATUM]
[FIRMENNAME]
[Firmenadresse]

Inhaltsverzeichnis

- 1. Allgemeines
 - a. Konzept
 - b. Spiel
- 2. Mechaniken und Gameplay
 - a. Mechaniken
 - b. Gameplay
 - c. Level
- 3. Interface
 - a. Hauptmenü
 - b. Controls
 - c. Settings
 - d. Audio, Musik und Soundeffekte

Allgemeines

Konzept

Bomberpac ist ein 2D Spiel, in welchem man in die Rolle des Pacman schlüpft und sich in einem Spielfeld mit Hindernissen, Essen und Items befindet. Es gibt mehrere Gegner, die den Pacman zurück an den Ursprungsplatz setzen. Damit wird verhindert, dass man ans Ziel gelangt. Das Ziel ist das Item „Schlüssel“ am anderen Ende des Spielfelds. Die Items erschweren es zum Ziel zu gelangen, indem sich der Pacman beim Essen schneller, langsamer oder gar nicht bewegt oder an eine andere Stelle teleportiert wird. Gewonnen hat man, wenn man zum Schlüssel gelangt. Das Spiel ist für zwei Spieler ausgelegt. Die Spieler können sich gegenseitig wieder an den Ursprung teleportieren, wenn sie eine Bombe legen.

Spiel

Die Spieler bewegen sich durch das Laufen fort. Er kollidiert mit Hindernissen, die es ihm erschweren, ans Ziel zu gelangen. In der Map befinden sich verschiedene Gegner, die versuchen den Pacman wieder an den Ursprungsort zu versetzen. Diesen Gegnern muss ausgewichen werden. Der Spieler verliert automatisch, wenn der andere Spieler den Schlüssel erreicht.

Mechaniken und Gameplay

Mechaniken

Der Spieler hat verschiedene Möglichkeiten, um sich fortzubewegen. Er kann nach links, oben, unten und nach rechts gehen, um sich fortzubewegen. Er hat zudem die Möglichkeit mithilfe einer Taste (SHIFT_LEFT, SPACE) den anderen Spieler an den Ursprungsort zu versetzen. Es werden 5 Tasten pro Spieler benötigt. A/ARROW_LEFT, D/ARROW_RIGHT, W/ARROW_UP, S/ARROW_DOWN um zu laufen und SHIFT_LEFT/SPACE um eine Bombe zu legen.

Der Nutzer hat verschiedene Aktionsmöglichkeiten. Er kann nach links und nach rechts gehen und sich so fortbewegen. Zudem kann er springen, um erhöhte Plattformen zu erreichen. Er kann durch einen Angriff Gegnern Schaden hinzuzufügen aber auch durch das Schützen mit seinem Schild Schaden von Gegnern abwehren. Insgesamt werden lediglich 5 Tasten benötigt: A und D zum Laufen, W zum Springen, S um das Schild zu aktivieren und SPACE um einen Angriff auszuführen.

Der Spieler hat eine feste maximale Geschwindigkeit, mit der er sich fortbewegt. Wird ein Spieler von einem Feind getroffen, so wird der Spieler wieder an den Ursprungsort gesetzt. Der Spieler verliert, indem der andere Spieler gewinnt und das Item „Schlüssel“ zuerst findet.

Gameplay

Der Spieler ist beim Start an einer festen Position. Er kann sich nach links, rechts, oben und nach unten bewegen, um so weiterzukommen. Dabei muss er den Hindernissen (Wände) ausweichen. Während er sich zum Ziel bewegt, sammelt er Essen und Items ein. Die Items haben verschiedene Wirkungen auf den Spieler. Sie verringern oder erhöhen die Geschwindigkeit, die setzen die Geschwindigkeit auf Null oder sie setzen den Spieler an eine andere Stelle.

Level

Der Prototyp besteht aus drei Leveln: In einer JSON Datei kann man die Level einstellen. Es gibt das Level: Leicht, Mittel, Hart. Diese Level können im Hauptmenü eingestellt werden. Dabei variieren die Anzahl der Hindernisse, die Anzahl des Essens und die Anzahl der Items. Je schwieriger das Level, desto weniger Items sind vorhanden und desto mehr Hindernisse sind zu überwinden.

Interface

Hauptmenü

Das Hauptmenü gibt dem Spieler die Möglichkeit unterschiedliche Einstellungen beim Spielstart vorzunehmen. Es gibt mehrere Buttons: Spielen, Steuerung, Musik, Sound und Credits. Zudem gibt es eine Select Option, mit der man die Schwierigkeit des Levels einstellen kann.

Controls

In dem Steuerung-Untermenü kann der Nutzer einsehen, wie die Steuerung des Games funktioniert.

W / UP – nach oben laufen

A / LEFT – nach links laufen

S / DOWN – nach unten laufen

D / RIGHT – nach rechts laufen

Space/SHIFT_LEFT – Bombe legen

Mit einem Zurück Button kommt man wieder zurück in das Hauptmenü.

Musik/Sound

In den Musikeinstellungen kann man wählen, ob man eine Hintergrundmusik möchte oder nicht. Die Hintergrundmusik, sowie die Sound Effekte ist anfangs automatisch ausgestellt.

Dazu kann man den Sound konfigurieren.

Audio, Musik und Soundeffekte

Die eingebundenen Sounds untermalen die Interaktionen im Spiel. Für jede Interaktion gibt es einen passenden Sound und stärkt somit die Wahrnehmung des Spiels beim Nutzer. Es gibt Soundeffekte für folgende Aktionen:

Player:

1. essen der Items
2. essen der Früchte
3. ein Spieler gewinnt

Das Spiel wird mit einer Hintergrundmusik unterstrichen.