

Projektskizze

Gruppe: Lena, Svenja, Theo

Klasse: 2A



Wir werden ein 2D, 8-bit «Plattformer» Spiel mit dem Thema Harry Potter erstellen. Es ist ein Einzelspieler Spiel. Das Ziel des Spiels ist es, vom Bahnhof in Hogsmeade so schnell wie möglich zum Schloss Hogwarts zu gelangen. Dabei muss man sich nach einer Weile entscheiden, welchen Weg man nimmt. Man kann entweder den Weg durch die Kammer des Schreckens nehmen, einen Abstecher durch den verbotenen Wald machen, oder sich durch das Chaos in einem Quidditch Spiel schleichen. Die Hindernisse ändern sich je nach Weg, den man nimmt. Auf dem Weg kann man «coins» sammeln, welche zusätzliche Punkte geben. Auf dem Weg nach Hogwarts kann man an einigen Hindernissen scheitern und das Spiel ist vorbei. Dann kann man erneut einen Durchgang starten. Die Spielfigur ist mit den Pfeiltasten und Space steuerbar. Die rechte und linke Pfeiltaste bewegen die Figur vor und zurück. Mit der Space-Taste kann die Figur springen. Es wird ein Timer sichtbar sein, der die Spielzeit anzeigt. Wenn man das Ziel erreicht hat, sieht man seine Punkte auf einer Punktetafel. Je schneller man ins Ziel gelangt und je mehr Coins man sammelt, desto höher ist die Punktzahl.

Spielansichten:

- Startseite: Auf der Startseite gibt es eine Spielanleitung, und den Startbutton
- Game Over-Seite: auf der Game Over Seite gibt es eine Grafik, einen lustigen Spruch, einen Knopf, der zur Startseite führt und einen, der einen neuen Versuch startet.
- Spielseite: Die Ansicht (Hintergrund) ändert sich je nach Weg, den man wählt. Es gibt Hindernisse, die man umgehen muss und Coins die man sammeln kann.
- Score Seite: Auf einer Punktetafel wird die Punktzahl angezeigt. Es gibt einen Knopf, der zurück zur Startseite führt und einen der einen neuen Versuch startet.

Inhalte:

- Als «Coins» werden wir die Münzen der Zauberer Bank Gringotts verwenden.
- Hindernisse wird es bei jedem Weg verschiedene geben. Einige davon sind: Klatscher, Abgrund, Pfütze, Schlange und ein Torreifen.
- Wir werden auch Hintergrundmusik einfügen, die zum Thema Harry Potter passt.
- Die Spielfigur wird eine Figur aus dem Harry Potter Universum sein.

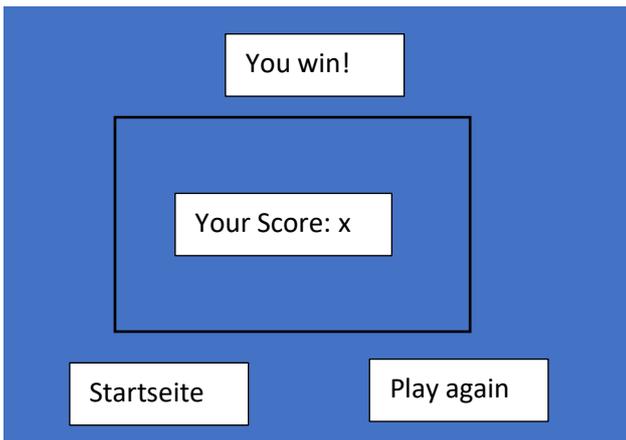
Spielansicht

* Grafiken sind Placeholder

Spielansicht (Verändert sich je nach Ort)



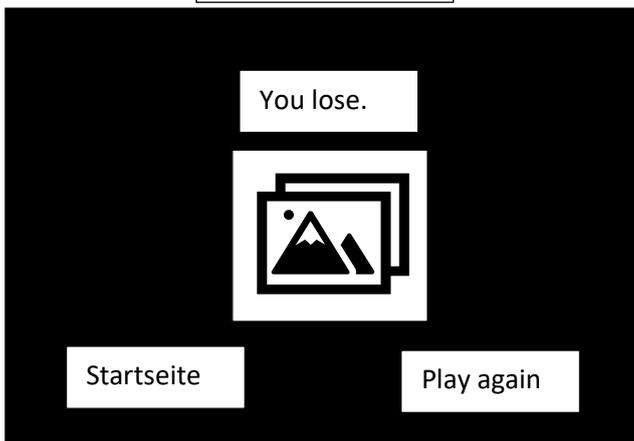
Score-Seite



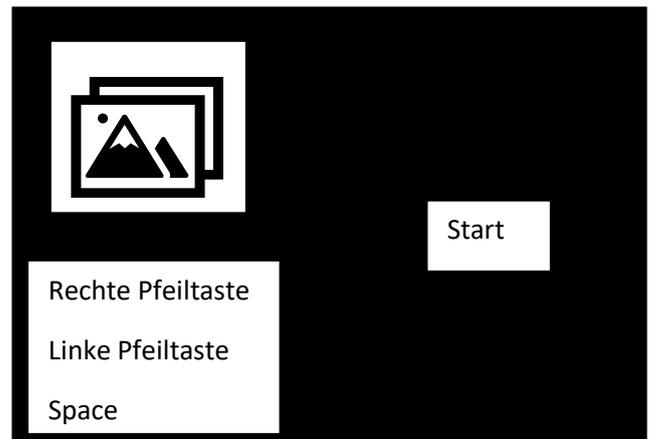
Coins:



Game Over Seite



Startseite



Zeitplan

Woche	Ziel
27.03.23	Hintergrund
03.04.23	Grafiken + Anfänge des «Grundegerüsts» (Framework)
10.04.23	Framework / Bewegung fertig programmieren
17.04.23	Spiel aufpolieren (+ erweitern)
24.04.23	Sound und Animation

Rollenverteilung:

Theo: Grafiken (und Animation)

Lena und Svenja: Bewegung (durch Eingaben), Sound und Design