

Informatik Projekt

Projektskizze

Nach ausführlicher Ideensammlung hat sich unsere Gruppe dafür entschieden, ein Labyrinth umzusetzen. Der Spielverlauf ist unten noch ausführlicher erklärt. (Bei = *Spielverlauf und die Sieg- / Endbedingungen des Spiels*). Hauptsächlich geht es aber darum, trotz des automatisch programmierten Gegners, (die entgegenkommenden Bälle) die Spielfigur ins Zielfeld zu lenken und so zu gewinnen. Unser Ziel bei diesem Projekt ist es, ein Spiel zu kreieren was gut machbar ist, aber trotzdem einen gewissen Nervenkitzel bietet. Es soll ein schnelles Spiel sein für Zwischendurch!

Spielverlauf und die Sieg- / Endbedingungen des Spiels

Dadurch dass eine beliebige Taste gepresst wurde, ist das Spiel nun gestartet. Das Spiel ist nur für einen Einzelspieler gedacht. Die Spielfigur befindet sich noch ausserhalb des Labyrinths. Um die Spielfigur zu lenken und zu bewegen, werden die Pfeiltasten verwendet. Das heisst, die Spielfigur wird sich nach oben, nach unten, rechts und links bewegen können. Der Spieler muss die Figur nun lenken, und das markierte Ziel inmitten des Labyrinths erreichen. Das wäre aber zu einfach! So wird die Spielfigur also gejagt von einem Gegner. Aus der Mitte des Labyrinths schießen nämlich alle paar Sekunden Bälle, diesen muss man entkommen, was den Schwierigkeitsgrad des Spieles steigert. Wird man von einem Ball getroffen, so ist das Spiel auf der Stelle beendet. Man kann durch das Drücken einer beliebigen Taste einen neuen Durchgang starten. Schafft man es hingegen in die Mitte des Labyrinths zu gelangen, erscheint eine Gratulation.

Um das Spiel zusammenzufassen: Man drückt eine beliebige Taste und das Spiel beginnt. Die Spielfigur muss nun von dem Spieler gelenkt werden durch das vorhandene Labyrinth, und zwar mit der Hilfe der Pfeiltasten. Ziel ist die Spielfigur zum Zielfeld zu führen. Gleichzeitig wird man aber von Bällen verfolgt, welchen man entkommen muss.

Siegbedingung → Man hat das Zielfeld erreicht und wurde währenddessen nicht von einem Ball getötet.

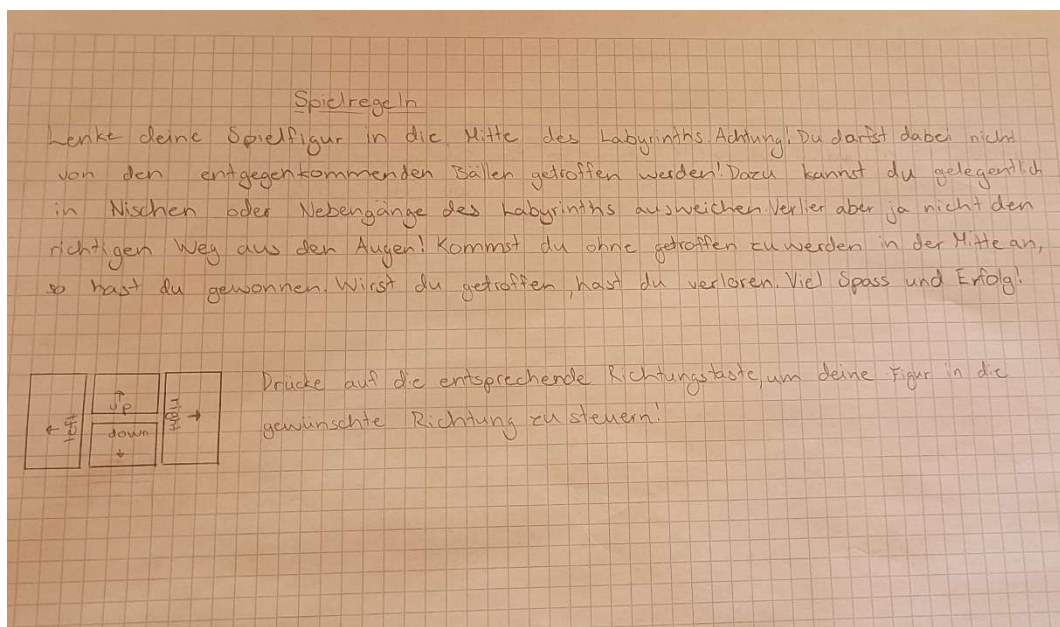
Endbedingung → Man wurde von einem Ball getroffen und getötet, weshalb das Spiel beendet wurde.

Skizzen der verschiedenen Spiel-Ansichten

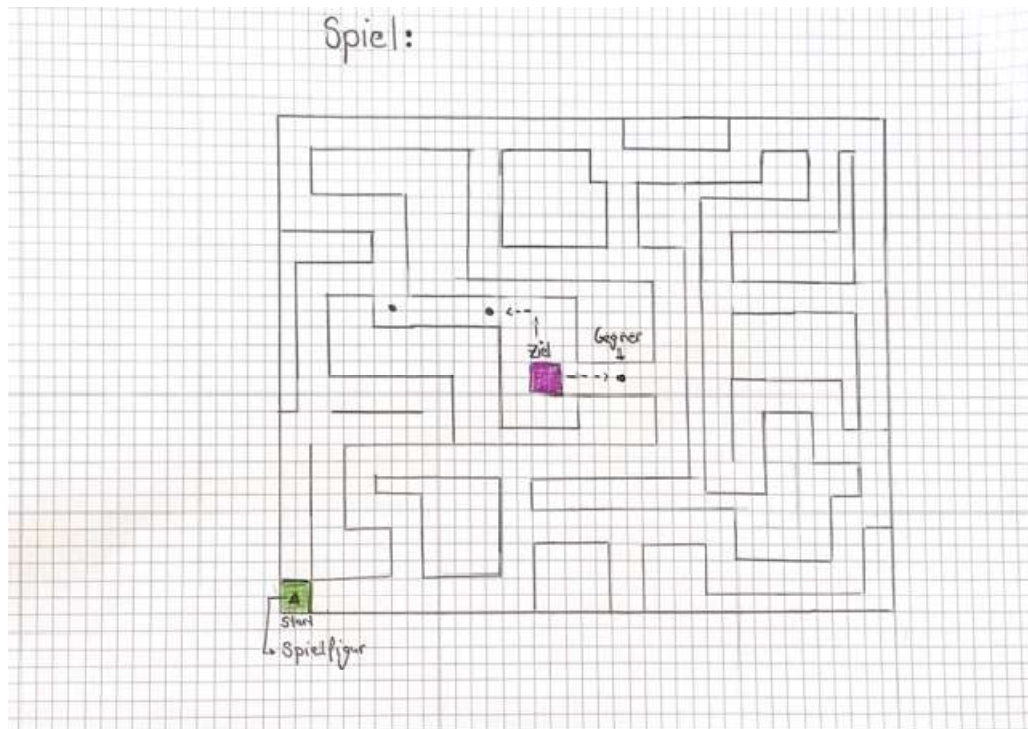
Anbei finden Sie die Skizzen, die wir angefertigt haben bezüglich des Projekts. Es sind, wie der Name schon sagt, nur Skizzen. Sie sollen schlicht als grober Entwurf dienen und werden natürlich im Schlussprojekt anders aussehen.



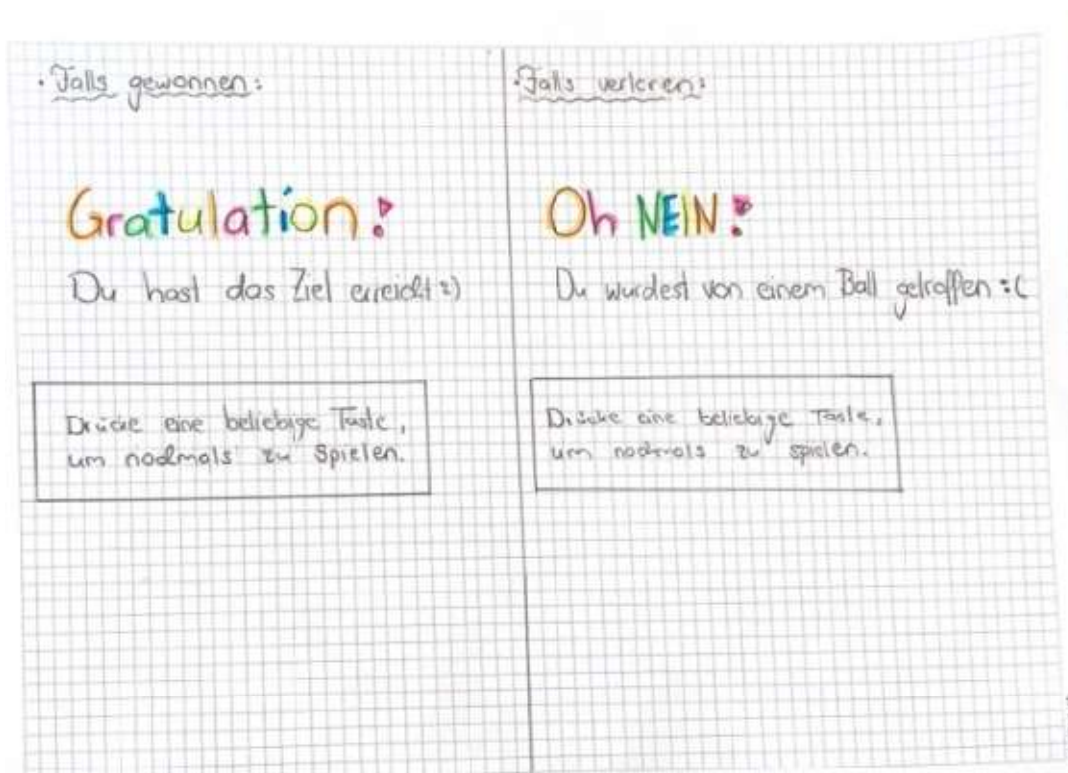
Hier sehen Sie einen groben Entwurf davon, wie die Startseite des Spieles aussehen könnte. In den Hintergrund werden noch Dekorationen passend zum Spiel hinzugefügt.



Diese Spielansicht zeigt, wie die Regeln erklärt werden. Sie listen klar und deutlich die Bedingungen, die der Spieler erfüllen muss, um zu gewinnen.



Auf diesem Bild ist ein Beispiel eines Labyrinths. So könnte man sich den Spielverlauf vorstellen. Es gibt mehrere Auswege und Kurven, wo sich die Spielfigur verstecken kann vor den Bällen. Startfeld und Zielfeld sind ebenfalls markiert.



Diese Spielansicht demonstriert, was angezeigt wird, wenn die Endbedingung/Siegbedingung erfüllt ist. Ebenso steht eine Anweisung wie der Spieler das Spiel erneut starten kann.

Zeitplan und Rollenverteilung

16.03	Treffen zur Ideensammlung und Projektbesprechung, Anfertigung Projektskizze
20.03	Abgabe Projektskizze, Kontrolle aller Gruppenmitglieder
27.03	Beenden des Labyrinths
03.04	Bearbeitung des Spielablaufs (entgegenkommenden Bälle, Musikvorschläge, etc.)
10.04	Alles zusammensetzen (individuellen Teile zu einem Spiel zusammenfügen)
17.04	Webseite (anfertigen, hochladen, etc.)
24.04	Abgabe Projekt

Rumejsa: Start-/Endbildschirm & Spielfigur

Zoé: Labyrinth

Sarah: Spielablauf

→(Die Rollenverteilung ist sehr schlicht gehalten da Sachen wie Sound, Website, etc. von allen gemeinsam gemacht werden. Allgemein wird sowieso alles von jedem einzelnen kontrolliert und bearbeitet.)