

Minesweeper – Aufgabe: Art 1

Für unser Minesweeper-Projekt benötigen wir verschiedene grafische Elemente. Zwar könnten wir kostenlose Skizzen oder Icons aus dem Internet verwenden, jedoch wäre es besser, diese selbst zu gestalten, um eine einheitliche und kreative Identität für unser Spiel zu schaffen.

Die Aufgabe von **Art 1** ist es, **statische Darstellungen** (keine Animationen) für die wichtigsten Spielelemente zu zeichnen. Nachfolgend sind die benötigten Elemente beschrieben:

1. Icon für die App

Für das App-Icon soll ein ansprechendes Design erstellt werden, das die App repräsentiert. Am besten eignet sich eine stilisierte Mine, die sich auch im Spiel wiederfindet, aber ansprechender und detailreicher gestaltet ist.



Abbildung 1 Beispielbild für eine Icon Mine

2. Mine / Bombe

Die Mine oder Bombe, die unter einem Spielfeld verborgen ist und nur erscheint, wenn ein Spieler auf ein falsches Feld klickt, sollte klar und einfach gezeichnet sein. Es ist wichtig, dass sie als Mine oder Bombe gut erkennbar ist.

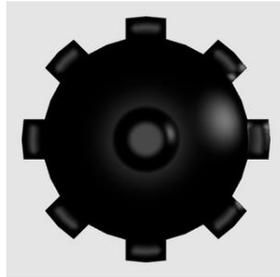


Abbildung 2 Beispielbild für eine Mine

3. Flagge

Die Flagge wird verwendet, um ein Feld als potenziell gefährlich zu markieren. Sie sollte als Flagge klar identifizierbar sein, bietet jedoch Spielraum für kreative und individuelle Designs, wie z. B. die österreichische Flagge oder ein FH-Campus-Motiv.

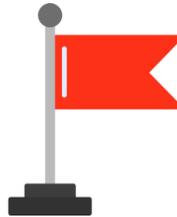


Abbildung 3 Beispielbild für die Flagge

4. Uhr

Die Uhr dient dazu, die bisherige Spieldauer anzuzeigen. Sie kann entweder analog oder digital dargestellt werden und sollte sich optisch gut in das Gesamtdesign des Spiels einfügen.



Abbildung 4 Beispielbild für eine Uhr

5. Smiley und Sadface

Smiley und Sadface werden als Reset-Knöpfe verwendet, um das Spielfeld zurückzusetzen. Während das Smiley-Gesicht ein laufendes, nicht verlorenes Spiel symbolisiert, zeigt das traurige Gesicht an, dass das Spiel verloren wurde. Diese Gesichter können klassisch gehalten oder humorvoll und kreativ gestaltet sein.

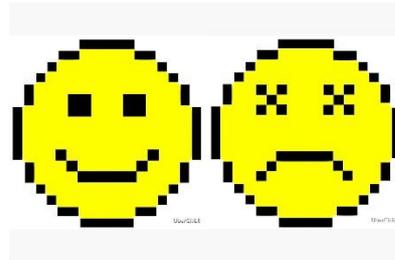


Abbildung 5 Beispielbild für einen Smileyface und Sadface

Motto: Spaß haben

Die Beispielbilder dienen nur als Orientierung – es ist nicht erforderlich, sie 1:1 nachzuzeichnen. Vielmehr sind Kreativität, Individualität und Humor gefragt.

Du kannst die Designs lustig, einzigartig oder thematisch anpassen. Denk daran, dass das Ziel des Spiels ist, Spaß zu haben – also gerne etwas, das sowohl Spieler als auch Entwickler zum Lachen bringt.