

# Jungle Fever - Designkonzept

## Spielprinzip:

- Simpler Platformer im Dschungel Stil



Abbildung 1 Screenshot des Spiels

- Als Erkennungsmerkmal war ein Enterhaken gedacht, mit dem man sich durch das Level schwingen kann. Da ich aber Probleme mit der Implementierung hatte ist er leider noch nicht funktionstüchtig.

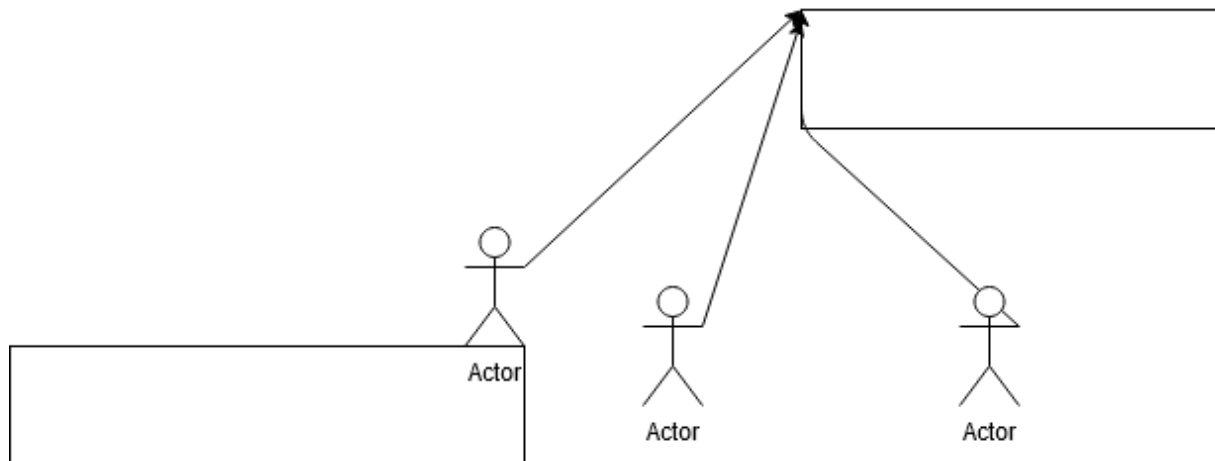


Abbildung 2 Mockup des Enterhakens

## Steuerung:

- A: Nach links bewegen
- D: Nach rechts bewegen
- W: Springen (Sprunghöhe variiert je nach Drückdauer)

- E: Enterhaken werfen (funktioniert noch nicht)

### Features:

- Parallaxer Hintergrund
- Verschiedene Animationen
  - Springen
  - Idle
  - Laufen
  - Fallen
- Hintergrundmusik (ausschaltbar)
- Wenn der Charakter herunterfällt wird er wieder an den Start gesetzt

### Bilder:

```
{
  "objects": [
    {
      "type": "Floor",
      "texture": "platform",
      "translation": {
        "x": 0,
        "y": 0
      },
      "scale": {
        "x": 5,
        "y": 0.4
      }
    },
    {
      "type": "Floor",
      "texture": "platform",
      "translation": {
        "x": 7,
        "y": 1.5
      },
      "scale": {
        "x": 5,
        "y": 0.4
      }
    }
  ]
}
```

Abbildung 3 Teil der Level.json in der das Levellayout gespeichert ist



Abbildung 4 Hintergrund des Spiels



Abbildung 5 Spritesheet für die Animationen des Charakters

## Quellen:

- Hintergrund und Sprites: <https://jesse-m.itch.io/jungle-pack>
- Hintergrundmusik: <https://www.youtube.com/watch?v=DYXsQuoQ-yk>