



# Project\_Ball

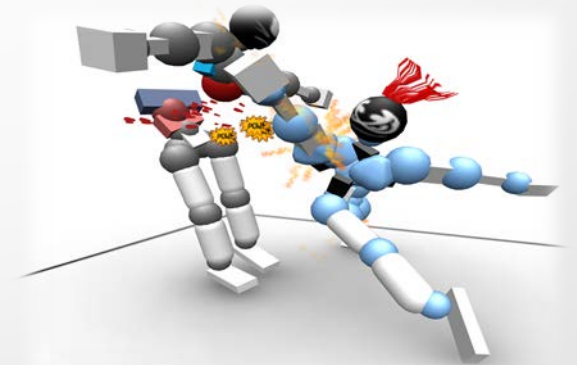
Von Tobias Schwarz, Benjamin Kowatsch und Stephan Dittmann

# Gliederung

- Inspirationen
- Game-Design
- Level-Design
- Umsetzung
- Fazit

# Qual der Wahl

- Andere Ideen
- Mit wenig Mitteln, viel Spielspaß



# Inspirationen

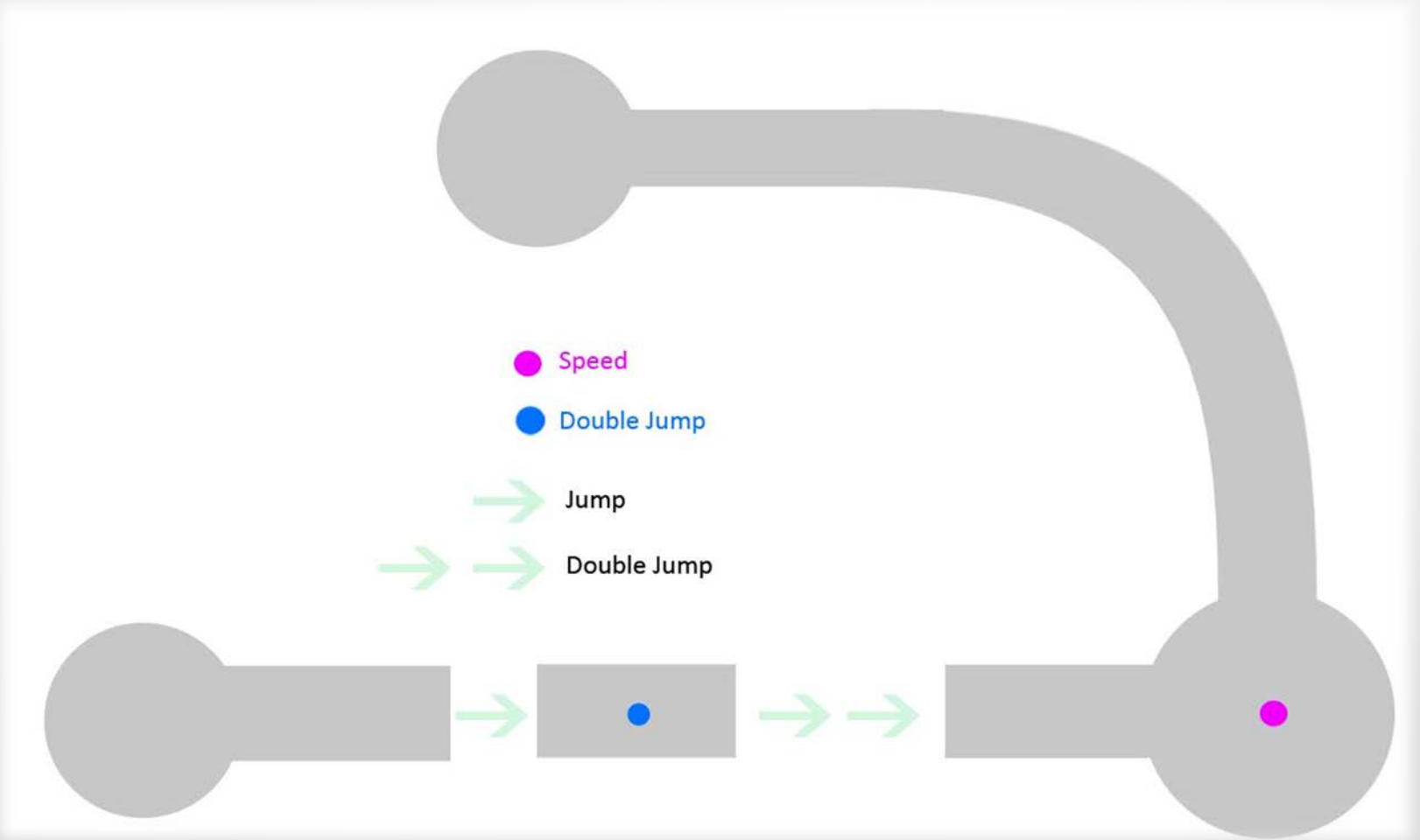


# Game-Design

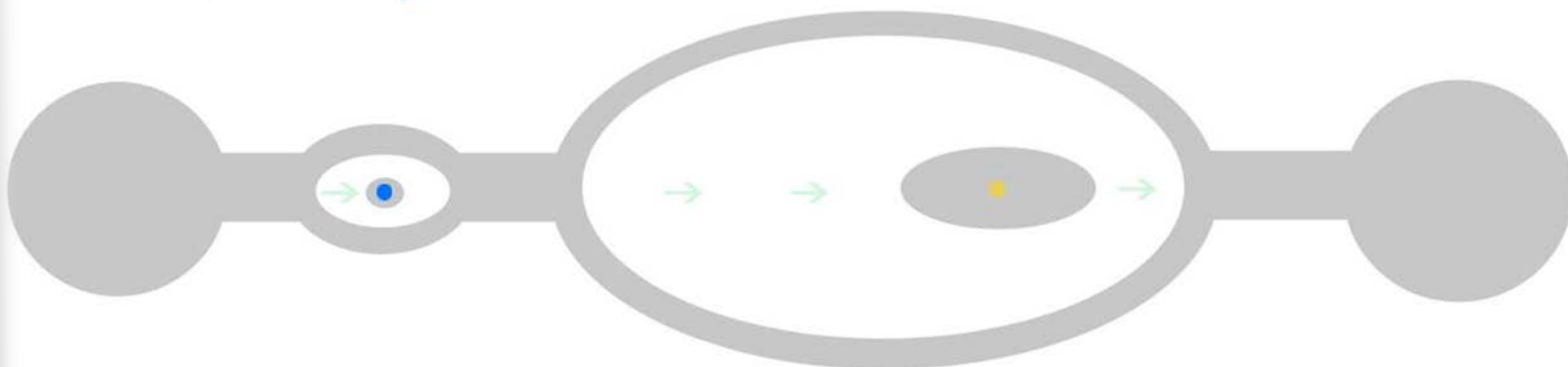
- Power-Ups:
  - Double-Jump
  - Speed
- Gameplay
  - Kamera-Perspektive
  - Spielspaß sehr stark von Level-Design abhängig

# Level-Design

- Worauf musste geachtet werden?
  - Schwierigkeit
  - Motivation
  - Pick-Up-Placement

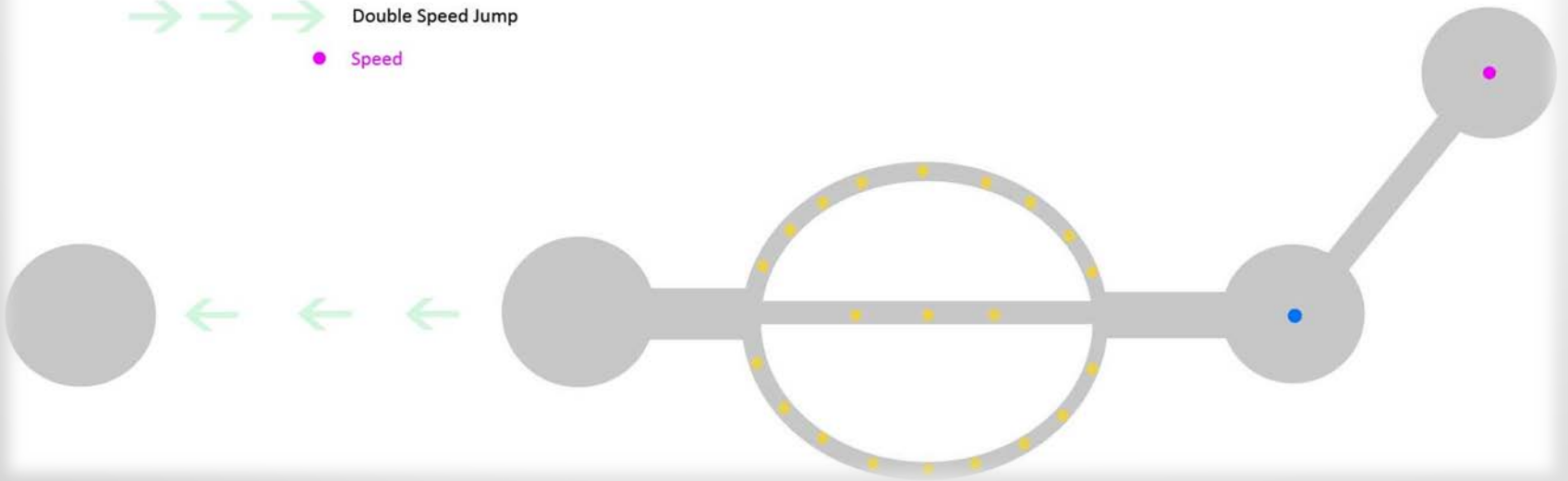


- Jump
- → Double Jump
- Coin
- Double Jump





→ → → Double Speed Jump  
● Speed



# Umsetzung

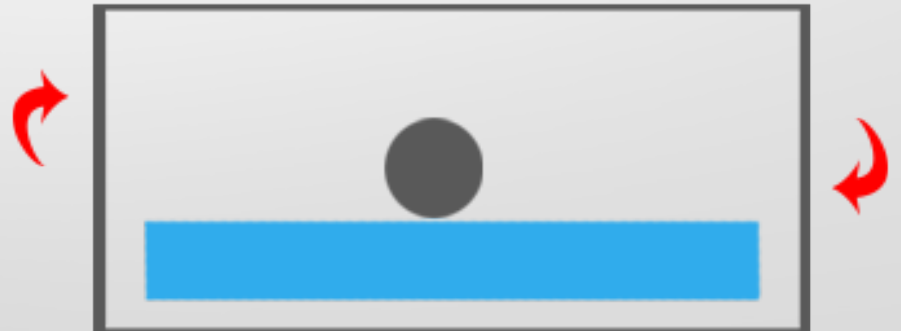
- Steuerung
- Kamera
- Pick-Ups

# Steuerung

- Erster Ansatz

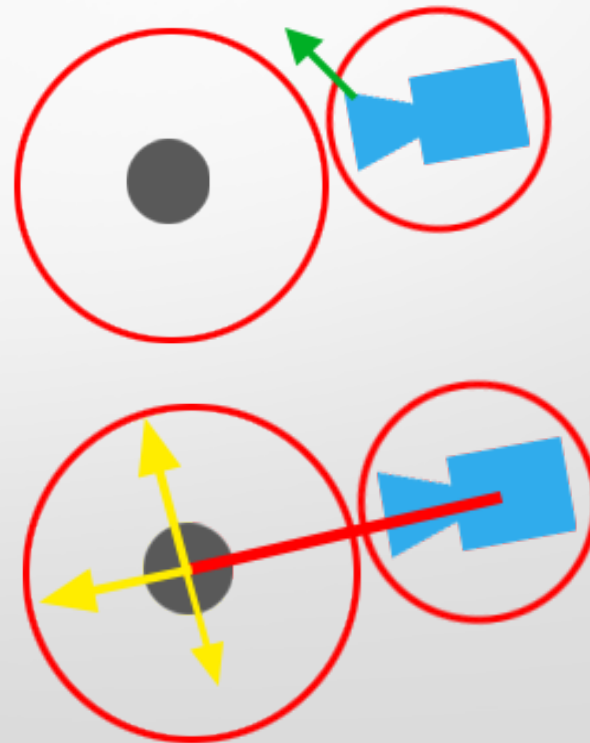


- Lösung



# Kamera

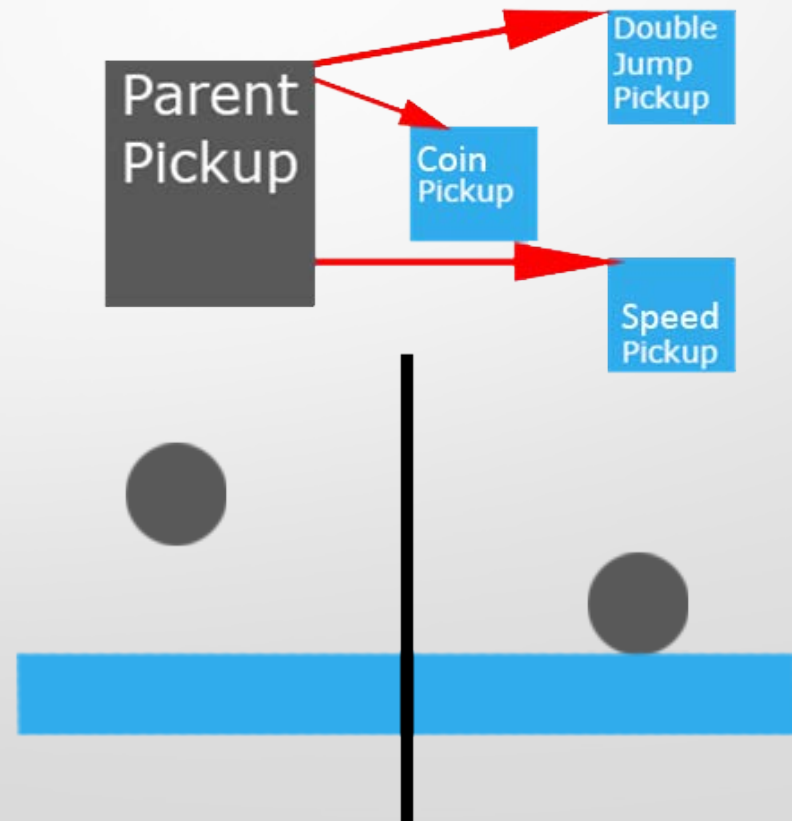
- 3rd Person Kamera
- Relative Steuerung



# Pick-Ups

- Vererbung

- Double Jump Pick-Up



# Vorläufiges Fazit

- Schwierigkeiten
  - 3DS Max
  - Dokumentation
- Zukunft
  - Tutorials
- Vergleich „The Inner Journey“ - „Project\_Ball“
  - Lua und Blueprints