



SPACE JUMP



MAIK THIELEN AND MICHAEL ZIMMERMANN

Ursprüngliche Idee: Multiplayer Fighting Game in Unity

- Multiplayerfähiges Fighting Game
- Onlinemodus sollte vorhanden sein
- Ein spielbares Level
- Mindestens zwei Spielbare Charaktere mit folgenden Grundmechaniken:
 - Laufen
 - Springen
 - Angreifen
 - Sterben
 - Kollisionserkennung
- Attackenkombinationen



Ursprüngliche Idee: Probleme

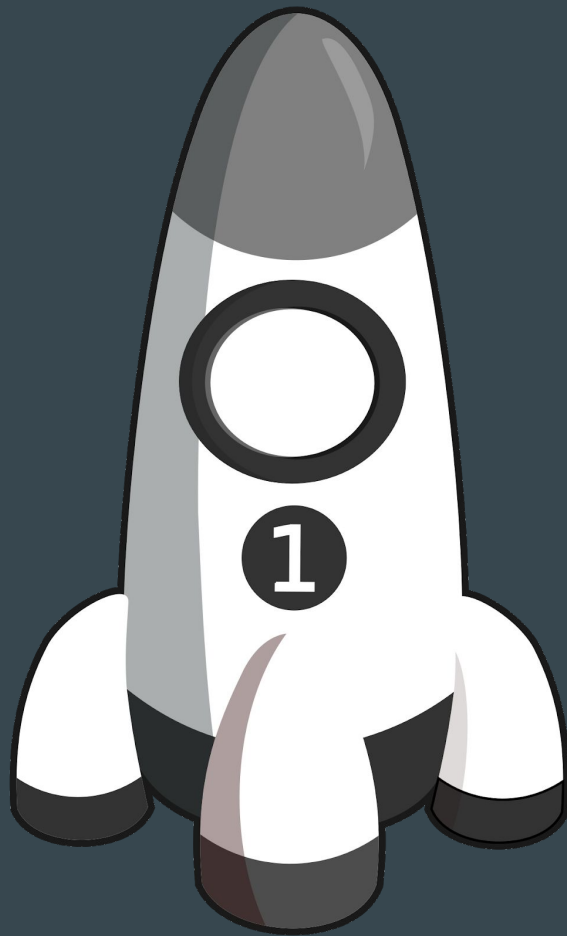
- Keine Designer im Team
- Einschränkung durch vorhandene käuflich erworbenen Grafiken
 - Unterschiedliche Animationen der Figuren
 - Fehlende Animationen
- Animationen nicht realisierbar

Neue Idee: Jump'n'Run



Spielkonzept

- 2D Jump'n'Run mit space setting
- Kurze Story
- Der Spieler reist mit der Rakete durch das Universum
- Hauptcharakter: Trooper, the Explorer,
- Verschiedene Gegner passend zur Level-Story
- Begehbare Objekte (Asteroiden o.ä.)



Spieler: Trooper

- Attacken: Schlag und Laser
- Bewegung: Gehen, Springen
- Kann im Sprung Attacken machen
- Gesundheit kann über Items aufgefrischt werden



Level



Spielkonzept: Tutorial-Level

- Einleitung in die Story
- Tutorial für die Steuerung
- Am ende fliegt die Rakete zum Eis-Level

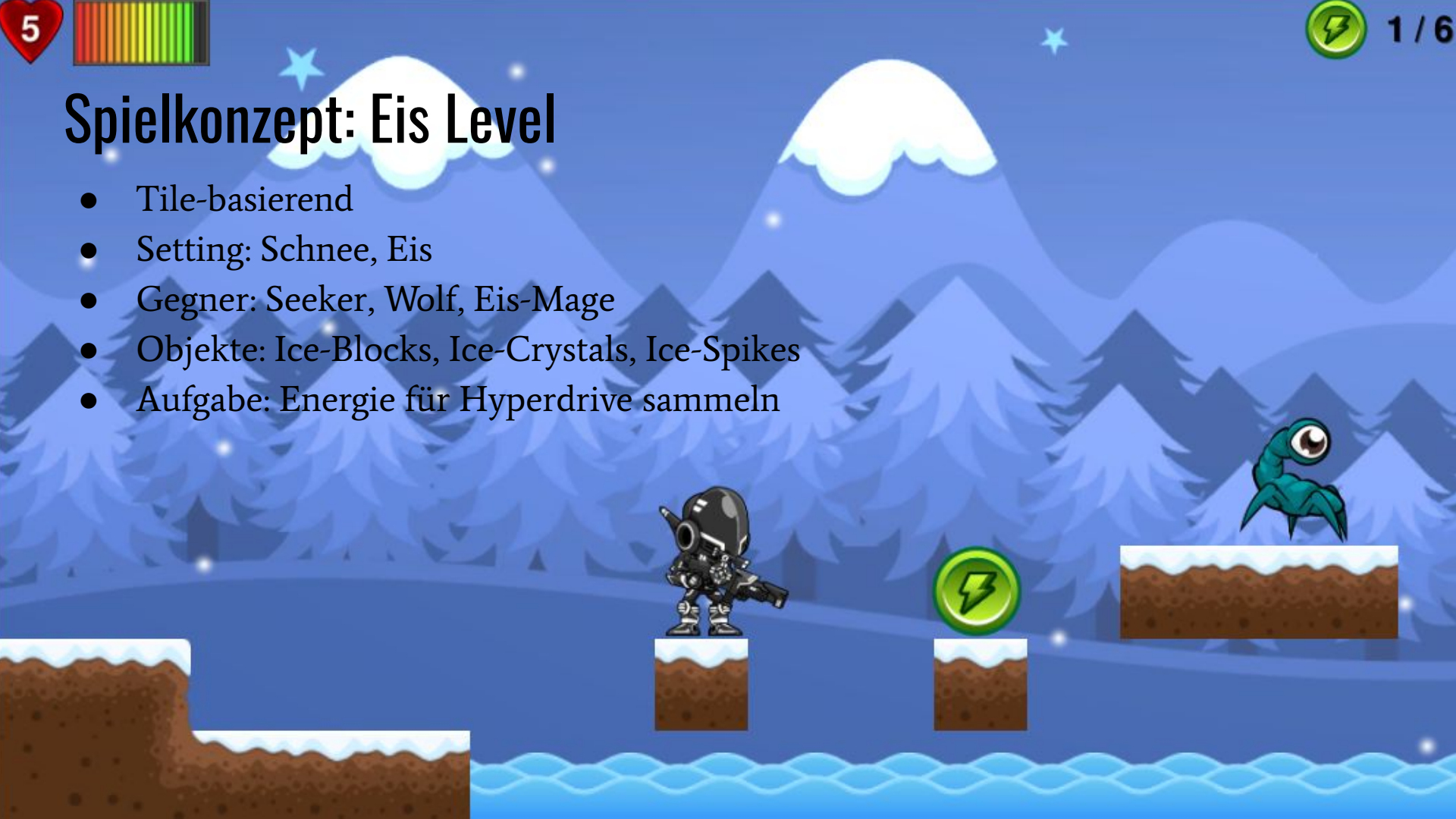




1 / 6

Spielkonzept: Eis Level

- Tile-basierend
- Setting: Schnee, Eis
- Gegner: Seeker, Wolf, Eis-Mage
- Objekte: Ice-Blocks, Ice-Crystals, Ice-Spikes
- Aufgabe: Energie für Hyperdrive sammeln





0 / 6

Spielkonzept: Weltall Level

- Setting: Weltall, Asteroiden
- Gegner: Golem, Seeker
- Objekte: Minen
- Aufgabe: Reparaturteile sammeln (die Banjo Kazooie Puzzleteile)



Gegner

Gegner: Seeker

- Kann zwischen 2 Punkten hin- und herlaufen, in den Abgrund laufen oder einfach still stehen
- Berührungsschaden
- Kann mit einem Schuss oder Schlag besiegt werden



Gegner: Golem

- Läuft zwischen zwei Punkten hin- und her
- Sieht lustig aus
- Schlägt den Spieler und verursacht sehr viel Schaden
- Dreht sich um sobald der Spieler seinen Rücken berührt
- Ist sehr stark und braucht lange um besiegt zu werden



Gegner: Ice Mage

- Bleibt in seiner Position und bewegt sich nicht
- Hat einen sehr großen Angriffsradius und attackiert den Spieler sobald dieser in diesen Radius eindringt
- Dreht sich immer Richtung des Spielers
- Schießt ein Eisprojektil auf den Spieler
- Macht mittelmäßigen Schaden
- Hat viel Leben



Gegner: Wolf

- Patrouilliert
- Hör-Range: Umdrehen
- Sicht-Range: Rennt auf Spieler zu
- Attack-Range: Nahkampfangriff
- Attacke kann ausgewichen werden
- Bewegt sich sehr schnell
- Hat mittelmäßig viel Leben



Fazit

- Gute Planung wichtig (Fehlervorbeugung)
- Unity einfach zu erlernen - schwer zu meistern
- Unerwartete Fehler treten auf
- Bewährte Techniken helfen oft

Demo