

Hinweis: Bevor Sie spielen können, überprüfen Sie bitte, ob sie die neuste Java-Version und OpenJDK24 haben.

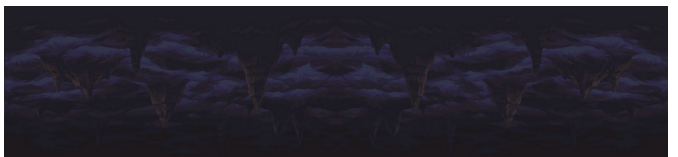
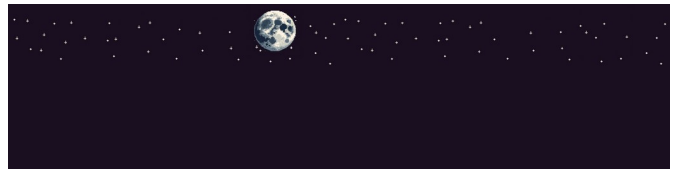
Projekt: Jump and Run and Moor

„Jump and Run and Moor“ ist ein zweidimensionales Jump-and-Run-Spiel für zwei Spieler. Beide steuern ihre eigene Figur auf einem geteilten Bildschirm durch verschiedene Level mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Nach dem Jump-and-Run folgt eine zweite Spielphase, in der der Gewinner als Hühnchen den Schüssen des Verlierers ausweichen muss, wenn es dem Verlierer gelingt 3 von 5 Schüssen zu treffen, hat er trotz seiner Niederlage im Jump-and-Run gewonnen.

Levelstruktur

Das Spiel umfasst drei Schwierigkeitsstufen:

- Leicht: Ideal für den Einstieg – mit einfachen Hindernissen, normaler Gravitation und der Möglichkeit, nach einem Sturz direkt auf der letzten **normalen** Plattform weiterzuspielen.
- Mittel: Anspruchsvoller – mit weiten Sprüngen bei mondähnlicher Gravitation. Stürzt man hier, wird man auf den letzten **Checkpoint** zurückgesetzt.
- Schwer: Für Profis – mit **anspruchsvollen** Sprüngen und flambierender Lava.



Interaktive Plattformen

Die Spielwelt enthält verschiedene Plattfortmtypen:

- Boost-Plattform: Beschleunigt die Spielfigur nach vorne.
- Checkpoint-Plattform: Speichert den Fortschritt und ermöglicht Neustarts ab diesem Punkt.
- Death-Plattform: Lässt die Spielfigur sterben und teleportiert sie zurück.
- Jump-Plattform: Katapultiert die Figur in die Höhe.
- Moving-Plattform: Bewegt sich dynamisch hin und her.

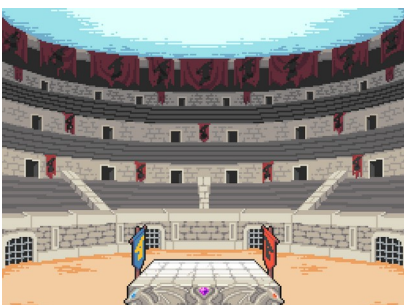
Entity

Die Entities bewegen sich auf Plattformen. Wenn man diese berührt, dann wird man zurück teleportiert.

Übergang zur finalen Herausforderung – Das Chicken-Spiel

Nach dem Jump-and-Run geht es direkt in die Kampfarena, in der der Gewinner ein wendiges Chicken spielt! In der Auseinandersetzung, inspiriert vom klassischen Moorhuhn-Spiel, muss das Chicken den Schüssen des Verlierers ausweichen. Doch trifft der Verlierer mindestens 3 von 5 Schüssen, dreht sich das Blatt und er hat das gesamte Spiel für sich entschieden!

So bleibt das Spiel bis zum Ende spannend und nicht vorhersehbar.



Audio und Soundeffekte

Jedes Level wird durch passende Musik und Soundeffekte unterstützt, die die Spannung und Dynamik des Spiels verstärken. Die Klänge passen sich der Umgebung und den Interaktionen an, um ein immersives Spielerlebnis zu schaffen. Beim Chicken-Spiel wird ein Sound abgespielt wenn ein Schuss fällt und wenn das Hühnchen getroffen wird.

Bestenliste und Speicherung

Nach jedem Lauf werden die Spielzeit und der Name des Spielers in die Bestenliste eingetragen und in einer per Netzwerk verbundenen Datenbank gespeichert. Schlägt ein Spieler seine eigene Bestzeit, wird automatisch nur die neue Zeit übernommen. Dadurch entsteht ein zusätzlicher Anreiz, die eigene Leistung zu steigern und sich mit anderen zu messen.

Steuerung und Bildschirmaufteilung

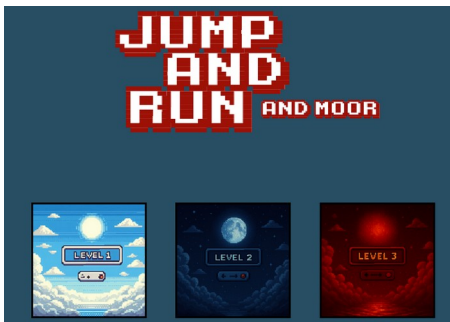
Das Spiel ist als lokaler Multiplayer aufgebaut:

- Der linke Spieler steuert seine Figur mit WASD.
- Der rechte Spieler nutzt die Pfeiltasten zur Steuerung.

Der Bildschirm ist mittig geteilt, sodass beide Spieler ihre Spielhälfte sehen und kontrollieren können.

Menu

Im Menü kann man zwischen drei Leveln wählen. Zu jedem Level gibt es eine kleine Vorschau, die zeigt, was einen dort erwarten kann.



Fortschrittsbalken

Über den Fortschrittsbalken kann gesehen werden, wie weit man schon im Level ist. Außerdem kann man sehen, wann der nächste Checkpoint kommt. Der Checkpoint wird im Balken grün angezeigt.



Mit Hilfe von KI erstellt:

- Levelbilder im Menu
- Titelbild