Jumalien:

Herzlich Willkommen zu meiner und Brians Präsentation über unser eigenes Spiel Jumalien.

Wie kamen wir auf den Namen? Da unser Spiel ein Jump & Run Game ist und wir einen Alien als Spielfigur haben, entschieden wir uns für Jumalien eine Abkürzung von Jumping Alien.

Kommen wir nun zum Organisatorischem, der Projektleiter ist Brian Feurstein und ich, Lukas Schneider bin das Projektmitglied.

Hier sehen wir noch den PSP, den wir erstellt haben. Wir haben die kategorien Design, Entwicklung und Test & Dokumentation. Der Plan half uns sehr, denn wir orientierten uns immer danach und konnten so effektiv und gut alles nach der Reihe erledigen.

Welche Programme haben wir eigentlich benutzt. Das Hauptprogramm war Unity, dort entstand das ganze Spiel. Mit Visual Studio programmierten und schrieben wir unseren Code. Github half uns, das Spiel untereinander zu verteilen, sodass wir beide gleichzeitig daran arbeiten konnten. Word, Excel und Xmind haben wir für die ganzen Pläne verwendet.

Wie alles begann.

Zuerst hatten brian und ich die Idee ein Autospiel zu machen. Als wir anfingen klappte nichs und wird begannen nach neuen Ideen zu suchen. Dann kamen wir auf die Idee ein Jump & Run spiel zu entwickeln, dann begannen wir mit dem ganzen.

In unserem Spiel gibt es einen Charakter, den wir hier auf jedem Bild sehen und das ist ein Alien. Das Ziel ist es in jedem Level 3 Diamanten aufzusammeln, sodass wir ins nächste level aufsteigen können. Doch dies ist nicht ganz so einfach. Denn auf unserem Weg begegnen wir vielen Gegnern und schweren Hindernissen, die wir zu überwinden haben. Stirbt man einmal kommt man wieder an den Start im jeweiligen Level zurück und beginnt wie von vorne. Hat man alle drei Leben verloren, ist das Spiel zu Ende und Game over.

Den Spieler steuert man mit den Tasten W A S D und mit der Leertaste.

Mit A und D kann man sich horizontal bewegen und mit W und S Hinauf und runter.