Jumalien:

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

Wie kamen wir eigentlich 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 erstellt. Der Plan half uns sehr, denn wir orientierten uns immer danach und konnten so effektiv und alles sauber nach der Reihe erledigen.

Die Technischen Hilfsmittel.

Welche Programme haben wir eigentlich benutzt? Die Entwicklungsumgebung war Unity, dort entstand das ganze Spiel mit dem Design und allem rund herum. Mit Visual Studio und schrieben wir den Code für unser Spiel. GitHub half uns sehr, 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 zuerst nichs und nach langem probieren und wieder keinem Ergebnis, begannen wir nach neuen Ideen zu suchen. Dann kamen wir auf die Idee ein Jump & Run spiel zu entwickeln, und wir fingen mit dem Ganzen an.

In unserem Spiel gibt es einen Charakter, der hier auf jedem Bild zu sehen ist. Das Ziel des Spiels 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 Hindernissen, die schwer zu überwinden sind. Stirbt man einmal kommt man wieder an den Start im jeweiligen Level zurück und beginnt von vorne. Hat man alle drei Leben verloren, ist das Spiel zu Ende und Game Over. Man kann es entweder noch einmal spielen, oder man verlässt das Spiel.

Die Steuerung unseres Spiels.

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. Die Leertaste dient zum Springen.