

SAVE THE LIGHT – GAMEKONZEPT

WARUM – warum macht das spiel spaß?

beim spielen versetzt man sich in den player und erlebt die herausforderungen mit ihm.

eine einfache steuerung in der welt (nicht level) lässt sich schnell automatisieren damit man möglichst früh ins spiel abtaucht.

WIE – interaktivität

um dem verglühen zu entgehen ist man ständig auf der suche nach holz welches man verzerrt um sein leben zu verlängern.

mit den pfeiltasten steuert man den player durch das level. die pfeiltasten links und rechts sind zum laufen, pfeiltaste nach oben zum springen und mit der esc-taste geht man zurück ins menü.

WAS – spieleigenschaften

spielname	- save the light
genre	- jump'n'run
medium	- desktop
auflösung	- 800 x 520

WOMIT - programme

libgdx

<http://libgdx.badlogicgames.com/>
game development framework

blender

<http://www.blender.org/>
animationen des players

texturepacker

<https://www.codeandweb.com/texturepacker>
setz einzellbilder zu einem sprite zusammen

tiled

<http://www.mapeditor.org/>
map editor

WER – arbeitsaufteilung

nokolaj	- spielprogrammierung
johannes	- menüprogrammierung
jonny	- leveledesign und sound
artur	- characterdesign und animation

WIE – projektlauf

DEVELOPEMENT – entwicklungsphase

1. ideenfindung
2. elemente und spielregeln festlegen
3. player entwerfen
4. level entwerfen

PRODUCTION – realisierung

1. player animieren
 1. einzellbilder rendern
 2. sprite erstellen
2. level bauen
 1. tiles malen
 2. level aufbauen
 3. exportieren
3. programmierung
 1. kollision
 2. steuerung
 3. physik
 4. menü

POST PRODUCTION – feinschliff und abschluss

1. musik/ton
2. credits
 1. gamejam 2015
 2. teammitglieder
3. als .exe exportieren

