

JUNGLE JUMPER



OOSE PROJEKT

EREN EROGLU

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Die Spielidee dreht sich um einen Affen, der durch einen Dschungel rennt. Dabei kann er entweder Bananen sammeln, um seine Gesundheit zu steigern, oder durch Hindernisse wie Bäume Schaden erleiden.

Es gibt kein festes Spielziel außer dem Versuch, einen möglichst hohen Punktestand zu erreichen. Ein Punktezähler wird nach dem Game Over angezeigt. Im Prinzip ein Jump 'n' Run...



STEUERUNG UND FEATURES

Durch das sich nähernde Umfeld steuert man den Charakter lediglich mit der Leertaste, um die Springmethode zu aktivieren, die ich aus dem Falling-Image übernommen habe.

Es existiert sowohl ein Punktestand- als auch ein Gesundheitsanzeiger; fällt die Gesundheit unter 0, bedeutet dies das Ende des Spiels.

Das Hintergrundbild bewegt sich kontinuierlich. Prinzipiell habe ich ein breites Bild gestaltet und nur einen Ausschnitt davon angezeigt.

Wenn die Gesundheit unter null sinkt, erscheint ein Fenster mit der Option, das Spiel fortzusetzen oder zu beenden.

Zusätzlich habe ich eine Sprunganimation implementiert.

Bei meinen Code habe ich mich am Spiel Simple orientiert, jedoch anstelle eines Rekords eine Klasse verwendet.

Des Weiteren sind Hintergrundmusik, Sprunggeräusche, Schadensounds und Game-Over-Sounds integriert.

DESIGN UND ERKLÄRUNG



Dank meiner umfangreichen Erfahrung mit Photoshop und Illustrator fällt mir das Designen leicht.
Alle von mir genutzten Ressourcen stammen von freepik.com. Da ich über eine Mitgliedschaft verfüge,
besitze ich Lizenzen für sämtliche verwendeten Ressourcen.
Die Lizenzdokumente sind im Spieleordner unter "Design > Lizenzen" zu finden.

Das Projekt habe ich, Eren Eroglu selbstständig und nur mit den angegebenen Hilfen gelöst.
Bei den Features habe ich mich im Internet erkundigt.

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature appears to read "Eren Eroglu".

Unterschrift