SPACE JAM

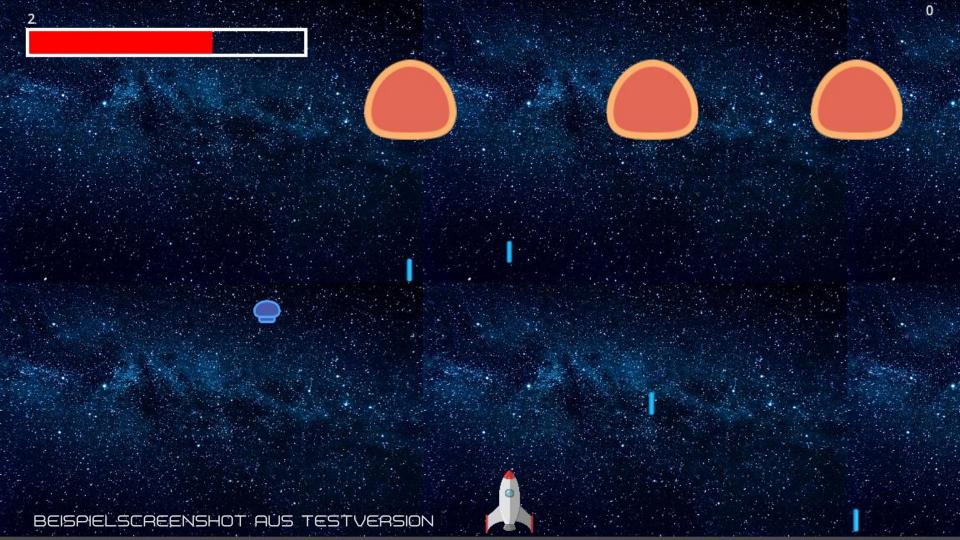
VON
FABIAN ESSER
JULIEN KEREKES
YAMEN MASMOUDI

WAS IST SPACE JAM?

- > SPACE THEMED 2D SPACE INVADER SPIEL
- > HIGH-TECH ROBOTER JAM-BOT ERHUNDET WELTALL
- > SAMMELN VON SPACE FRUITS -> SPACE JAM
- > SPACE JAMS → POWER-UPS U. UPGRADES
- > ZUNEHMEND GEFÄHRLICHERE PLANETEN

ERSTE VERSION

- > GRUNDFUNHTIONEN
- > TESTLEVEL MIT ZUFÄLLIGEN SPAWNS
- > TESTEN DER GRUNDFUNKTIONEN
 - BEWEGUNGEN
 - GEGNER ERSCHAFFEN
 - PUNHTE
 - GEGNER 'ZERSTÖREN'
 - EIGENSCHAFTEN DER 'JAMS'



ZIELVERSION: STORY MODE

- > ZUNÄCHST EINFACHE LEVEL ZUM LERNEN
- > ZUNEHMEND MEHR FEINDLICHE ALIENS, MEHR FRUITS
- > ALIENS WERDEN STÄRKER UND KOMPLEKER
- MEILENSTEIN-LEVEL MIT ENDGEGNERN
- > ZIELE: FEINDLICHE ALIENS ZERSTÖREN;

ALLE SPACE JAMS DES UNIVERSUMS KREIREN

MÖGLICHE ERWEITERUNG: ENDLESS SPACE

- > UNENDLICHES, ZUFÄLLIG GENERIERTES LEVEL
- > STEIGENDE GESCHWINDIGHEIT UND SCHWIERIGHEIT
- > MINIBOSSE U. HERAUSFORDERUNGEN
- > ÜBERLEBTE ZEIT + ZERSTÖRTE GEGNER
 - → HIGHSCORE LEADERBOARD
- > TEILEN DER LEVEL-ID ZUR HERAUSFORDERUNG VON ANDEREN

TECHNOLOGIEN

> PROGRAMMIERT IN GODOT ENGINE



> VERSIONSVERWALTUNG ÜBER GITHUB



> TEAMHOMMUNIKATION ÜBER DISCORD



NUN FOLGT

EINE HURZE DEMONSTRATION

SPACE JAM

DANKE FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

NOCH FRAGEN?

