

PLANET CRASHER



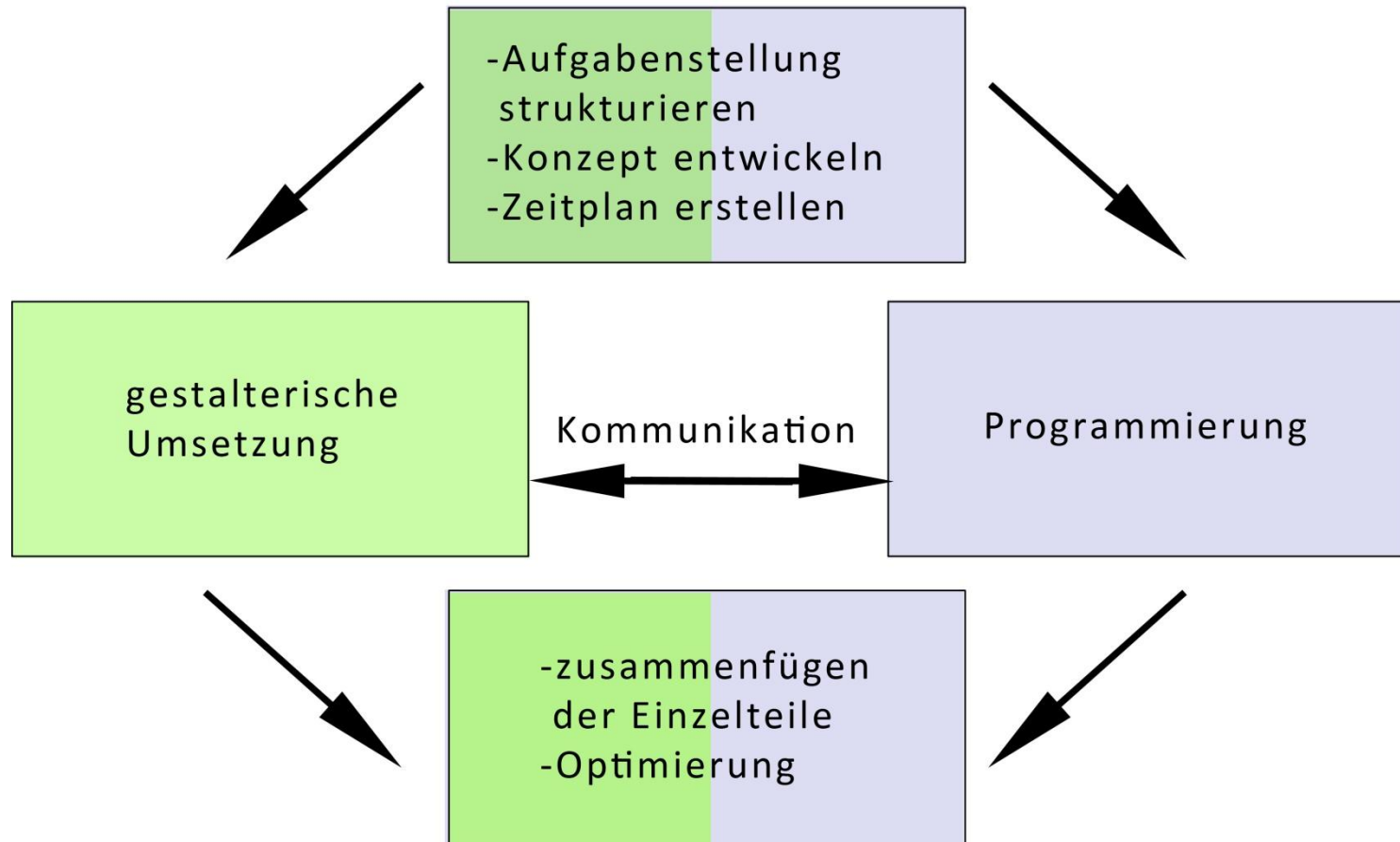
GLIEDERUNG

- Arbeit im Team
- Konzept
- Paperprototyping
- Umsetzung
 - Gestaltung
 - Programmierung
- Herausforderungen
 - Gestaltung
 - Programmierung
- LIVE DEMO





ARBEIT IM TEAM



SPIELKONZEPT

Ein Astronaut stürzt mit seinem Raumschiff auf einem Planeten ab. Das Raumschiff ist völlig zerstört! Nun muss er sich auf die Suche nach Ersatzteilen für sein Raumschiff machen.



Außer den unbedingt benötigten Ersatzteilen findet der Astronaut noch weiter hilfreiche Dinge

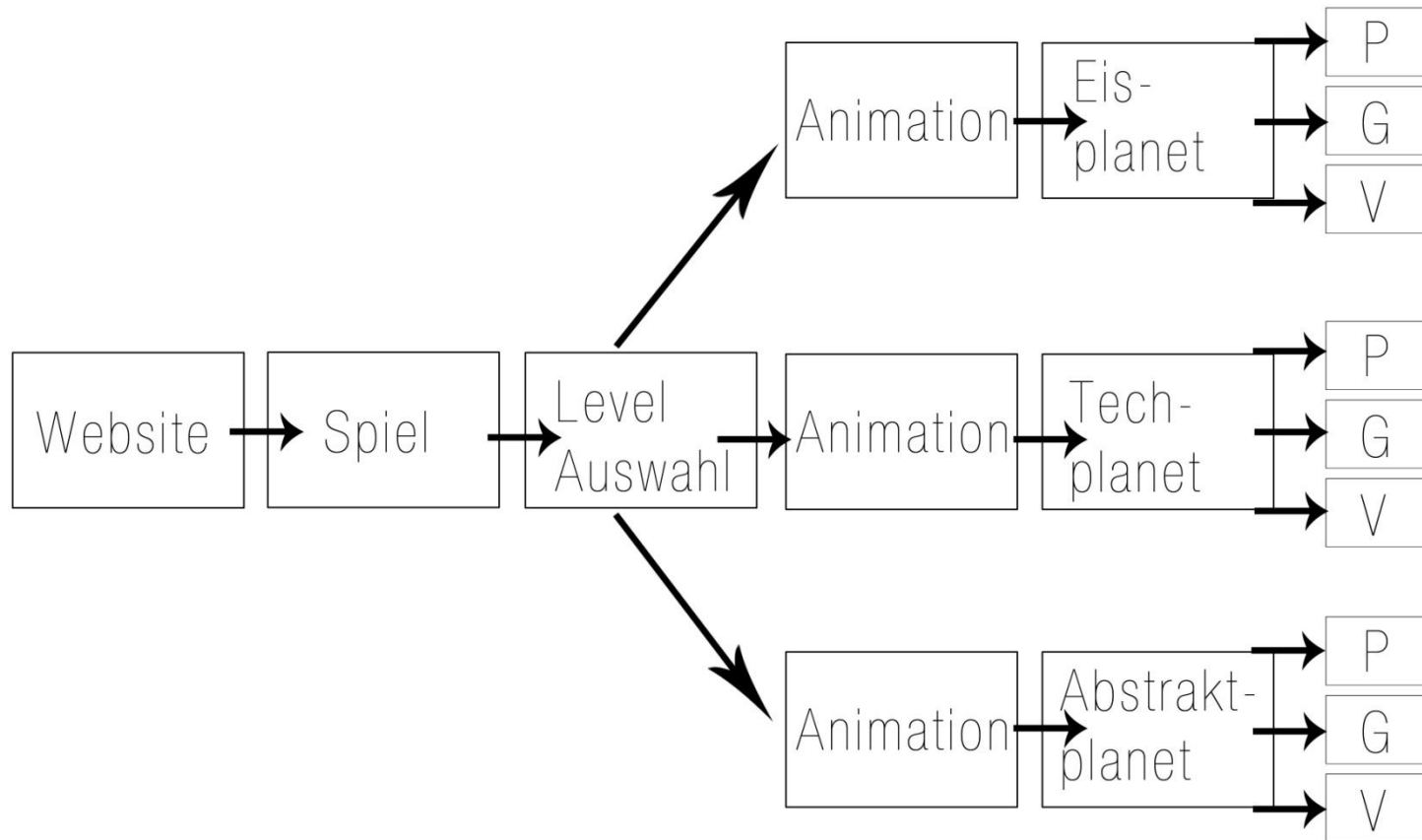


„Superkraft“ „Superschnell“ Motoröl Ersatzteile

Auf seinem Weg muss der Astronaut natürlich noch gegen Außerirdische kämpfen!



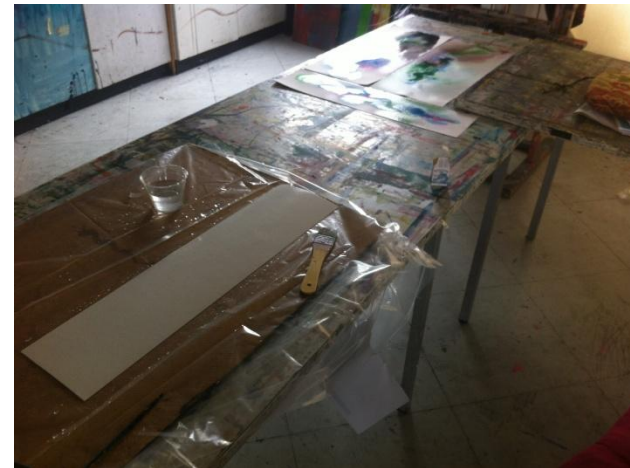
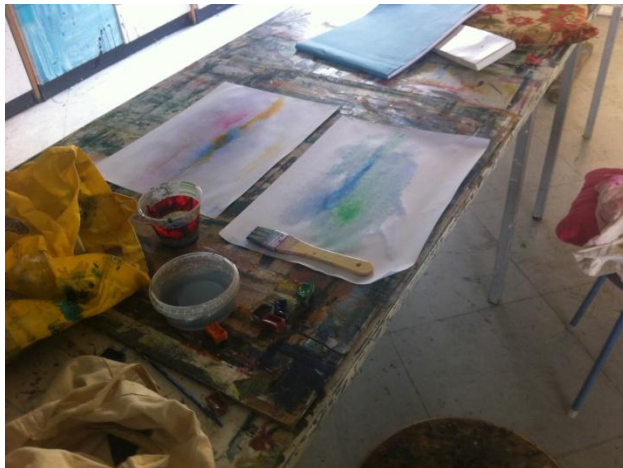
PAPERPROTOTYPING



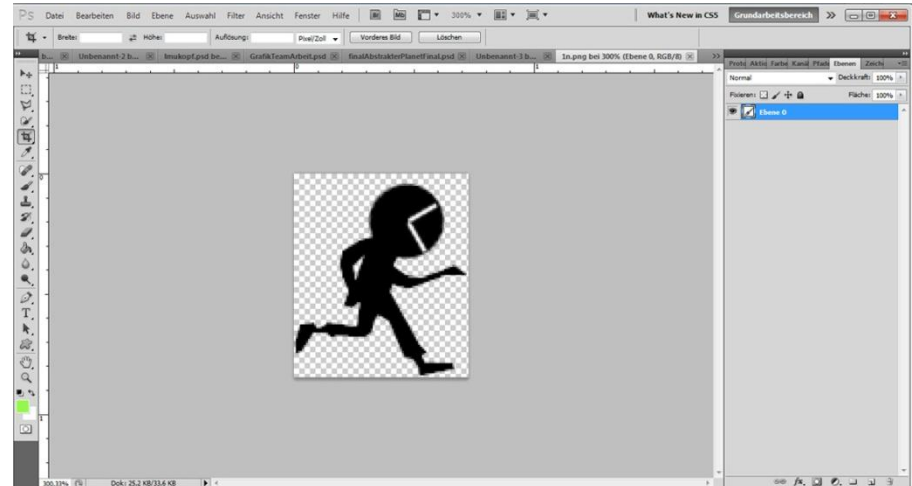
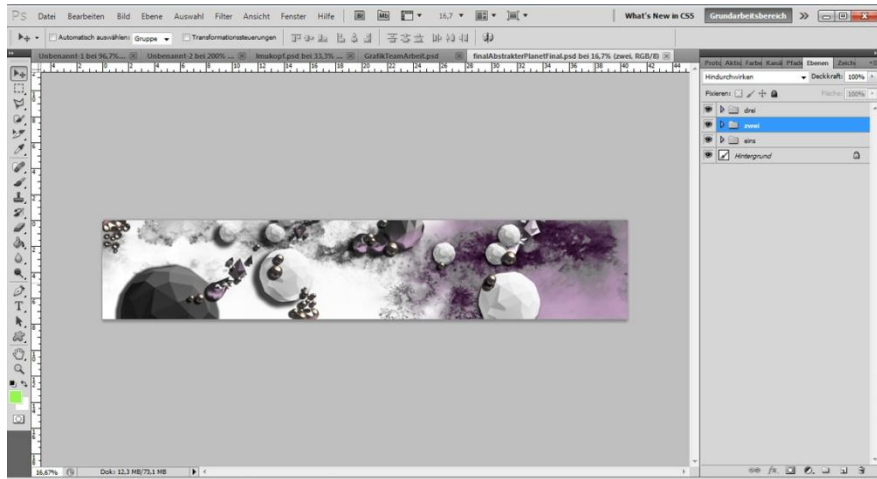


GESTALTUNGSMEDIUM

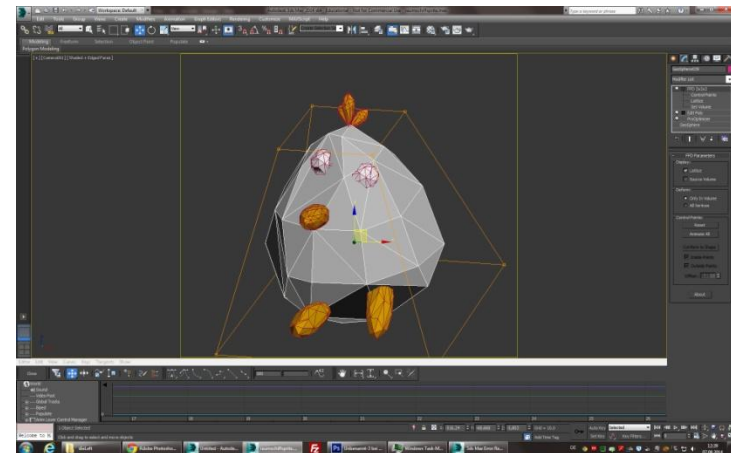
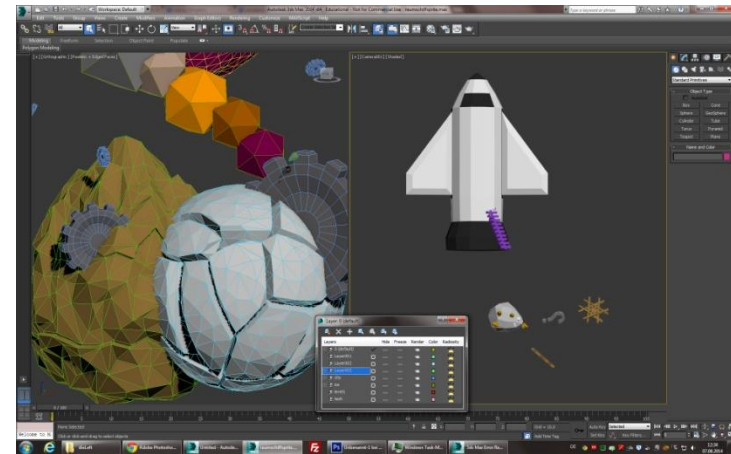
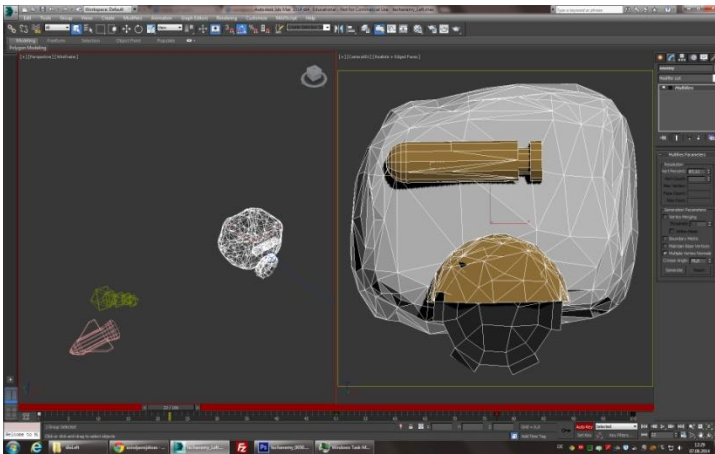
MALEREI



GESTALTUNGSMEDIUM BILDBEARBEITUNG



GESTALTUNGSMEDIUM 3D SOFTWARE

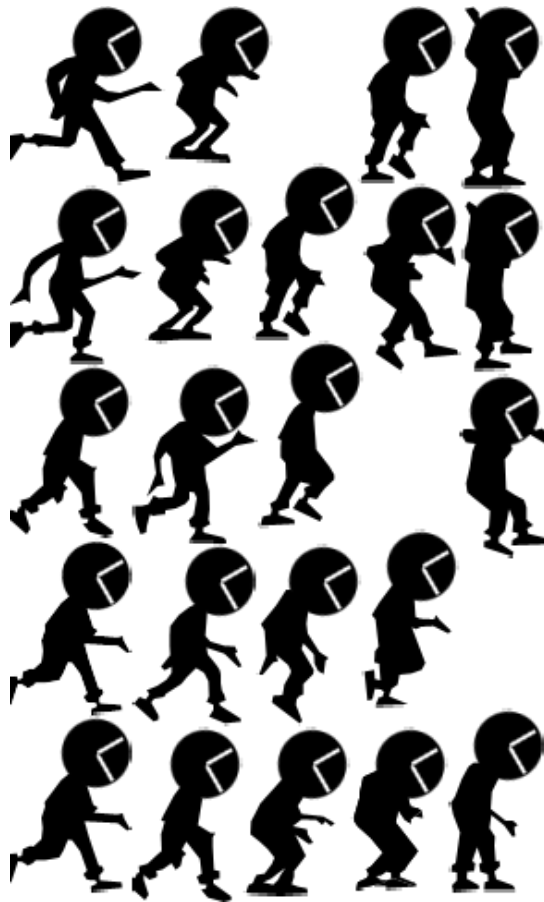


PROGRAMMIERUNG

- Pair Programming
- Verwendete Technologien
 - Git
 - Dropbox
- Vorgehen
 - Festlegung der Struktur und der Spielobjekte
 - Grundfunktionen (Steuerung, Collision)
 - Level-Setup, Fein-Tuning



HERAUSFORDERUNGEN GESTALTUNG



HERAUSFORDERUNGEN PROGRAMMIERUNG

- Debugging
- Mangelhafte Phaser-Dokumentation
- Physics Engine
- Tilemap Layers



LIVE DEMO



PLANETCRUSHER

