

# Aelina's Journey

Erik Priemer, 78725  
Nicolas Ostermann, 82796

# Spielidee



- **Spielkonzept:**
  - Entwicklung eines 2D Jump-and-Run-Spiels.
  - Verschiedene Level, die im Schwierigkeitsgrad zunehmen.
  - Anfängliche Sperre aller Level außer dem ersten; Freischaltung durch erfolgreiche Absolvierung vorheriger Level.
- **Hauptcharakter & Story:**
  - Hauptcharakter: Aeliana.
  - Aelianas Reise durch unbekannte Welten, beginnend in ihrem Heimatdorf auf einer großen Insel.
  - Jedes Level repräsentiert einen Abschnitt ihrer Reise.
  - Rückkehr zum Heimatdorf am Ende des Spiels, Abschluss ihrer Reise.

# Aufgaben

- Hauptmenü-Design
  - Ziel: Entwicklung eines einladenden und ansprechenden Hauptmenüs.
  - Zweck: Erster Eindruck des Spiels, Einführung in die Spielwelt.
  - Elemente: Visuelle Gestaltung, Menüoptionen, Benutzerinteraktion.
- Level-Design
  - Ziel: Kreative und sorgfältige Gestaltung jedes Levels.
  - Herausforderung: Schaffung einer ansprechenden und herausfordernden Spielerfahrung.
  - Aspekte: Level-Thematik, Hindernisse, Gameplay-Elemente.
- Programmierung des Hauptcharakters
  - Charakter: Aeliana.
  - Ziel: Nahtlose und intuitive Spielsteuerung.
  - Verknüpfung: Enge Integration von Charakterbewegungen und Spielfunktionen.
- Leaderboard und Datenbank
  - Aufgabe: Implementierung und Hosting einer Leaderboard-Datenbank.
  - Zweck: Speicherung der Spielzeiten und Förderung des Wettbewerbs.
  - Technische Aspekte: Datenbankmanagement, Sicherheit, Zugänglichkeit.

# Zeitplan

Hauptmenü	Grundkonzept Entwicklung	Entwicklung Charakter	Erstellung einzelner Level	Implementierung Leaderboard
-----------	-----------------------------	--------------------------	-------------------------------	--------------------------------

# Tools und Technologien

- Unity
  - Hauptentwicklungstool für das Spiel.
  - Vorteile:
    - Flexibles und leistungsstarkes 2D-Rendering-System.
    - Plattformübergreifende Entwicklungsfähigkeiten.
    - Integriertes Asset-Management-System.
- Visual Studio
  - Code-Editor.
  - Vorteile:
    - Ermöglicht direktes Schreiben und Debuggen von Skripten.
    - Nahtlose Integration in den Entwicklungsprozess.

- Firebase
  - Für Datenbankerstellung und -hosting.
  - Vorteile:
    - Einfaches Hosting und Management von Datenbanken.
    - Echtzeit-Datenbanksynchronisation.
    - Geeignet für dynamische Anwendungen wie Spiele.
- Unity Asset Store
  - Zusätzliche Ressource.
  - Nutzung:
    - Import vorgefertigter Assets für beschleunigte Entwicklung.

# Entstandene Herausforderung

- Innovation in jedem Level
  - Herausforderung: Integration neuer und spannender Elemente in jedem der drei Level.
  - Ziel: Erhaltung eines frischen und fesselnden Spielerlebnisses.
  - Wichtigkeit: Motivation und Interesse der Spieler im zweiten Level aufrechterhalten.
- Integration aller Elemente und Funktionen
  - Herausforderung: Zusammenführung aller Spielkomponenten ohne umfangreiches Tutorial.
  - Kontext: Begrenzte Vorerfahrung mit Unity.
  - Prozess: Eigenständiges Erlernen und Anwenden der Unity-Funktionen.
  - Ergebnis: Fordernde, aber lohnende Lernerfahrung.

# Spielablauf

- Start und Hauptmenü
  - Erster Eindruck: Aeliana-Bild beim Spielstart.
  - Hauptmenü-Optionen:
    - „Options“ für Einstellungen (Lautstärke, Grafik, Benutzername).
    - „Levels“ für zugängliche Level.
    - „Exit“-Button mit Bestätigungspopup.
- Benutzername und Leaderboard
  - Benutzername: Wesentlich für Rekordzeiten.
  - Spezieller Button zur Eingabe des Benutzernamens.
  - Leaderboard-Zugang oben rechts im Menü.
- Spielatmosphäre
  - Hintergrundmusik für einladende Atmosphäre.
- Erstes Level und Leben
  - Lebensanzeige oben links.
  - Sammelbare Herzen (bis zu drei) im Spielverlauf.



- Spielfeatures im ersten Level
  - Hindernisse: Bomben, Holzstäbe, Schluchten, Plattformen.
  - Hinweise zu gefährlichen Objekten und Spielfunktionen.
  - Zugang zum „Hidden Level“ („MoonLands“).
- Hidden Level und Extras
  - Features: Schneller Laufen, Höher Springen.
  - Belohnung: Aeliana's Zauberstab.
- Levelabschluss und Fortschritt
  - Teleporter und Popup bei Levelabschluss.
  - Buttons: „Okay“ (nächstes Level) und „Upload“ (Zeit hochladen).
- Fortgeschrittene Spielmechaniken
  - „Delayed Jumping“ für Level 2 und 3.
  - Notwendigkeit von präzisiertem Timing.
- Audiovisuelle Gestaltung
  - Jedes Level: Einzigartiges Hintergrundbild und Soundtrack.
  - Abwechslungsreiche und motivierende Spielerfahrung.

# Quellen

## Bilder

[fantasy-forest-background-3000-x-1688-rfzhsvs9xabtkiaj.webp \(900×506\) \(wallpapers.com\)](#)  
[2207930658.jpg \(1920×1080\) \(cutewallpaper.org\)](#)  
[392007-sepik\\_2560x1440.jpg \(2560×1440\) \(1zoom.me\)](#)  
[Downloaden Schönheitskunst Alles Beste Wallpaper | Wallpapers.com](#)

## Soundeffekte und Musik

[Fantasy Medieval/Tavern Music - Relaxing Music for Deep Sleep \(youtube.com\)](#)  
[The Void - Dark Ambient Music - Immersive Lovecraftian Horror Atmosphere \(youtube.com\)](#)  
[Baldurs Gate 3 - Harpy Song Extended & "Rearranged" \(youtube.com\)](#)  
[Mystic Melodies \(youtube.com\)](#)

## Assets

[2D Pixel Item Asset Pack | 2D Icons | Unity Asset Store](#)  
[SciFi-CultistsPack | 2D Environments | Unity Asset Store](#)  
[SunnyLand House Props Expansion Pack | 2D Building | Unity Asset Store](#)  
[Pixel Art Platformer - Village Props | 2D Environments | Unity Asset Store](#)  
[Cute 2D Girl - Wizard | 2D Characters | Unity Asset Store](#)  
[PlayerPrefs Editor | Utilities Tools | Unity Asset Store](#)