

GAME DESIGN

Jump'n'Run Level2

Leitung: Gemma Kim, Game Designerin

Bruno Jarawka
Florian Windholz
Keanu Dreier
Lena Spörri
Shania Walker
Tim Bürgisser

Animation und Parallax-Effekt

Im Level 1 Kurs haben wir Figuren entworfen und die Grundlagen gelernt, um im „Game Maker Studio 2“ ein eigenes Jump'n'Run Spiel zu programmieren. In Level 2 Kurs fokussieren wir uns auf das Character- und Level-Design. Wir animieren unsere Sprites und programmieren einen Parallax-Effekt.

Individuelle Funktionen programmieren

Wir haben eine genauere Vorstellung davon, was der Spieler im Spiel machen kann oder soll. Wir überlegen uns, wie unser Spiel noch mehr Spass macht. Es werden Ideen ausgetauscht und wir setzen individuelle Konzepte um. Das gegenseitige Spiele-Testen inspiriert uns und bringt uns vielleicht auf ganz neue Ideen.

Ausgestaltung des Graphical User Interfaces

Der Spieler muss Gegenstände einsammeln: z.B. mit Münzen erhöht man die Punktzahl und mit einem Schlüssel muss man ein Portal aufschliessen. Welche Informationen werden dem Spieler angezeigt und wie?

Soundeffekte

Nachdem wir uns intensiv mit Grafiken beschäftigt haben, fügen wir Sounds und Musik in unser Spiel ein. Am Ende des Kurses haben wir unsere Game Design Skills verbessert und ein Spiel, das noch mehr Spass macht!