



GUARDIAN OF THE EARTH

DAS TEAM

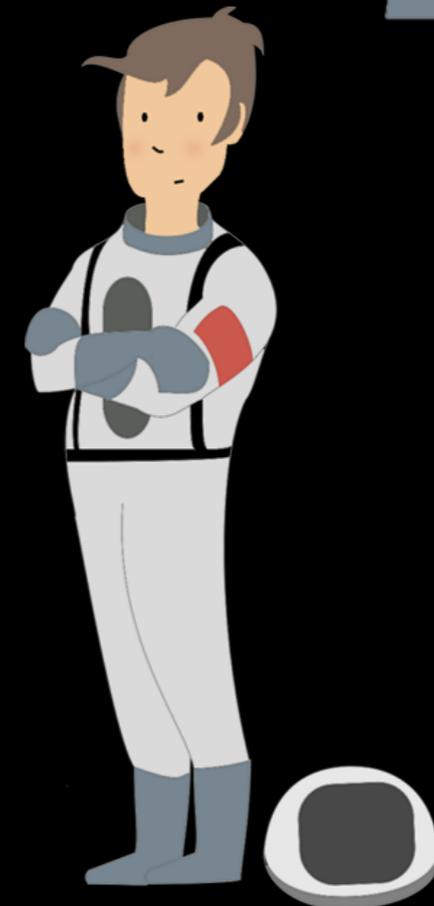
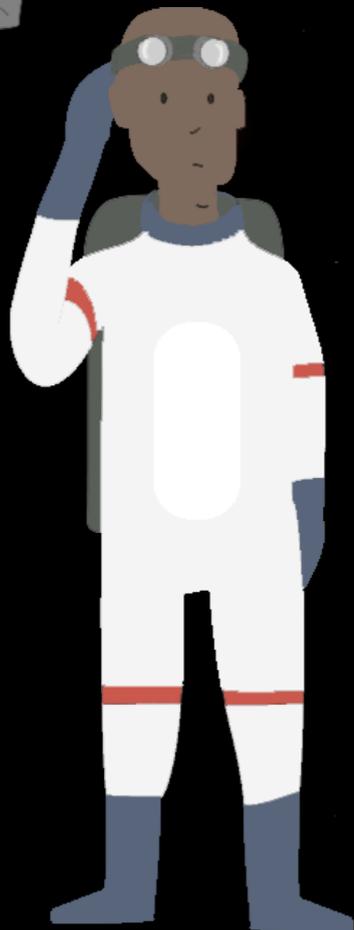
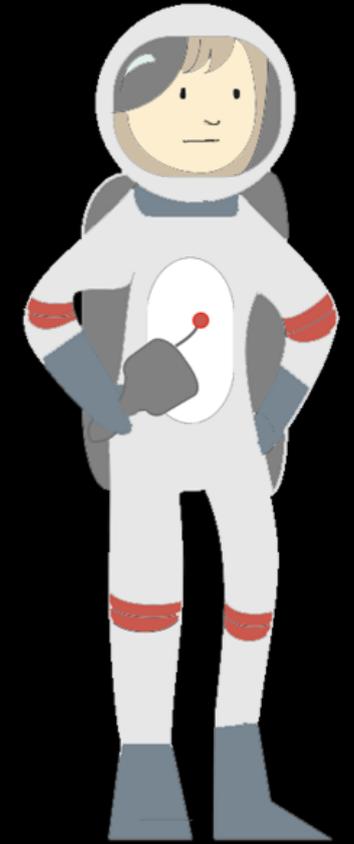
Jan Kaiser (Medieninformatik)

Janin Schroth (Medieninformatik)

Levina Wigianto (Informatik)

Svenja Dittrich (KuMM)

Vivien Bardosi (KuMM)



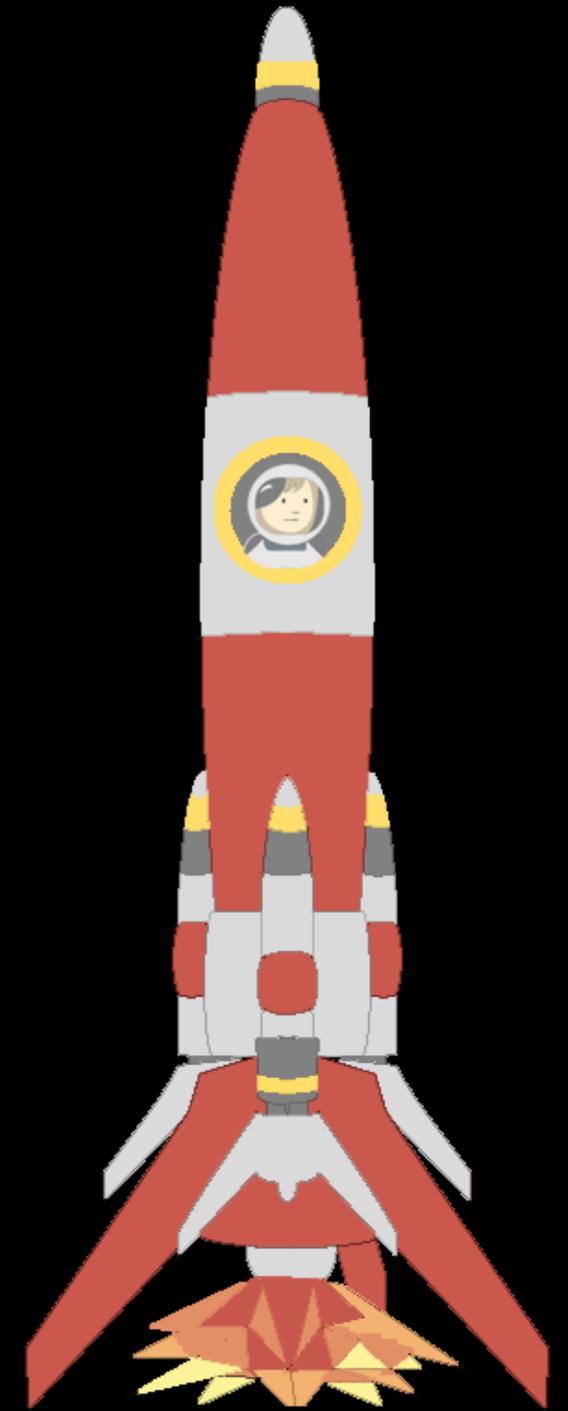
ENTWICKLUNGSIDEEN

Astronaut auf Planeten

Jump 'n' Run

Pacman

pazifistisch



GRUNDLEGENDE IDEE / ANSÄTZE

Astronaut auf Planeten

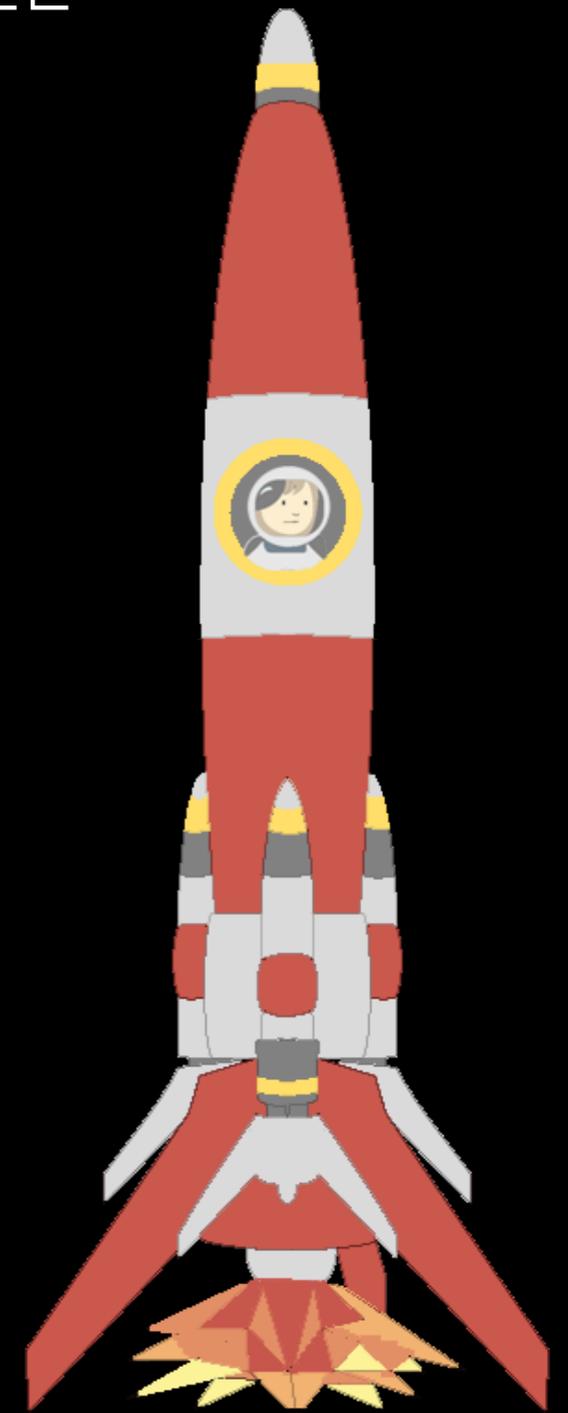
Jump 'n' Run

Platformer

Gegenstände einsammeln, um nächstes
Level zu erreichen

Timer

Score



VERWENDETE TECHNOLOGIEN

Phaser

Photoshop / Illustrator / After Effects / Premiere

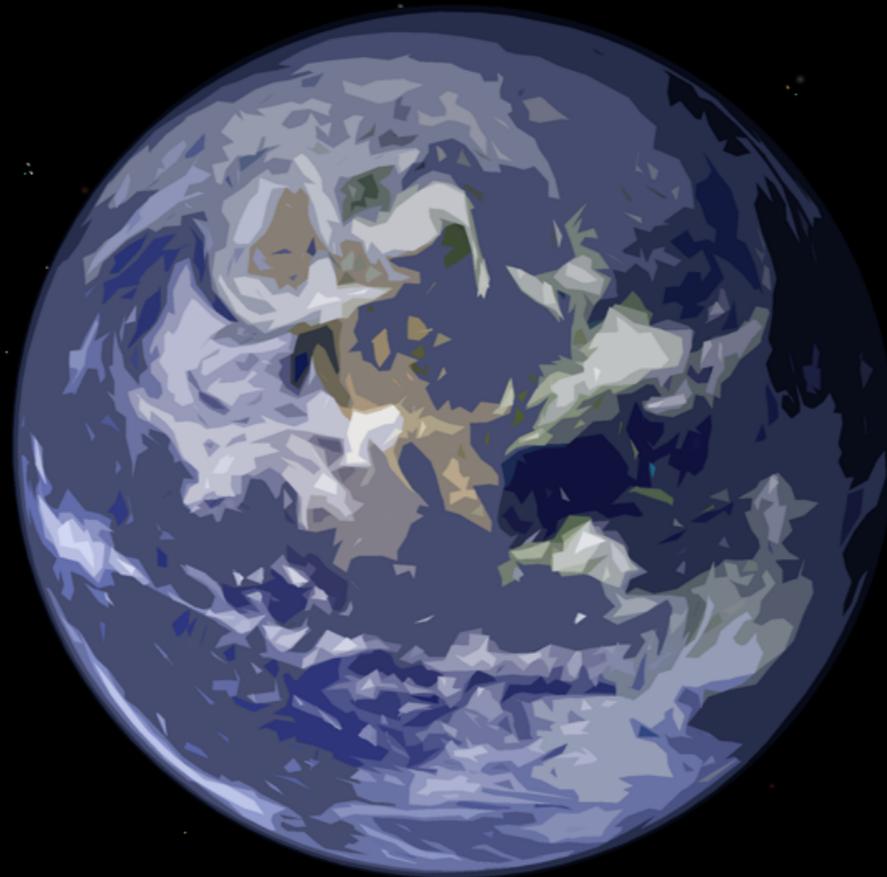
Programmiersprachen:

HTML5, Javascript, CSS3

Tiled

STORY

Die Erde hat durch eine Umweltkatastrophe wichtige Ressourcen verloren. Auf anderen Planeten müssen diese nun wieder zurück gebracht werden.



GUARDIAN OF THE EARTH

PLAYERNAME:



JENNIFER



PATRICK



CARLA



HECTOR

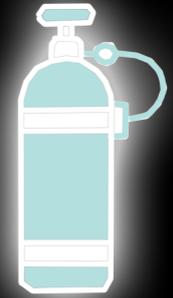


START



SPIELKONZEPT

- Sauerstoff zum Überleben des Levels (Timer)
→ Flaschen einsammeln



- Raumschiff muss in jedem Level repariert werden
→ Tools einsammeln

- Hindernisse durch Aliens und Schluchten

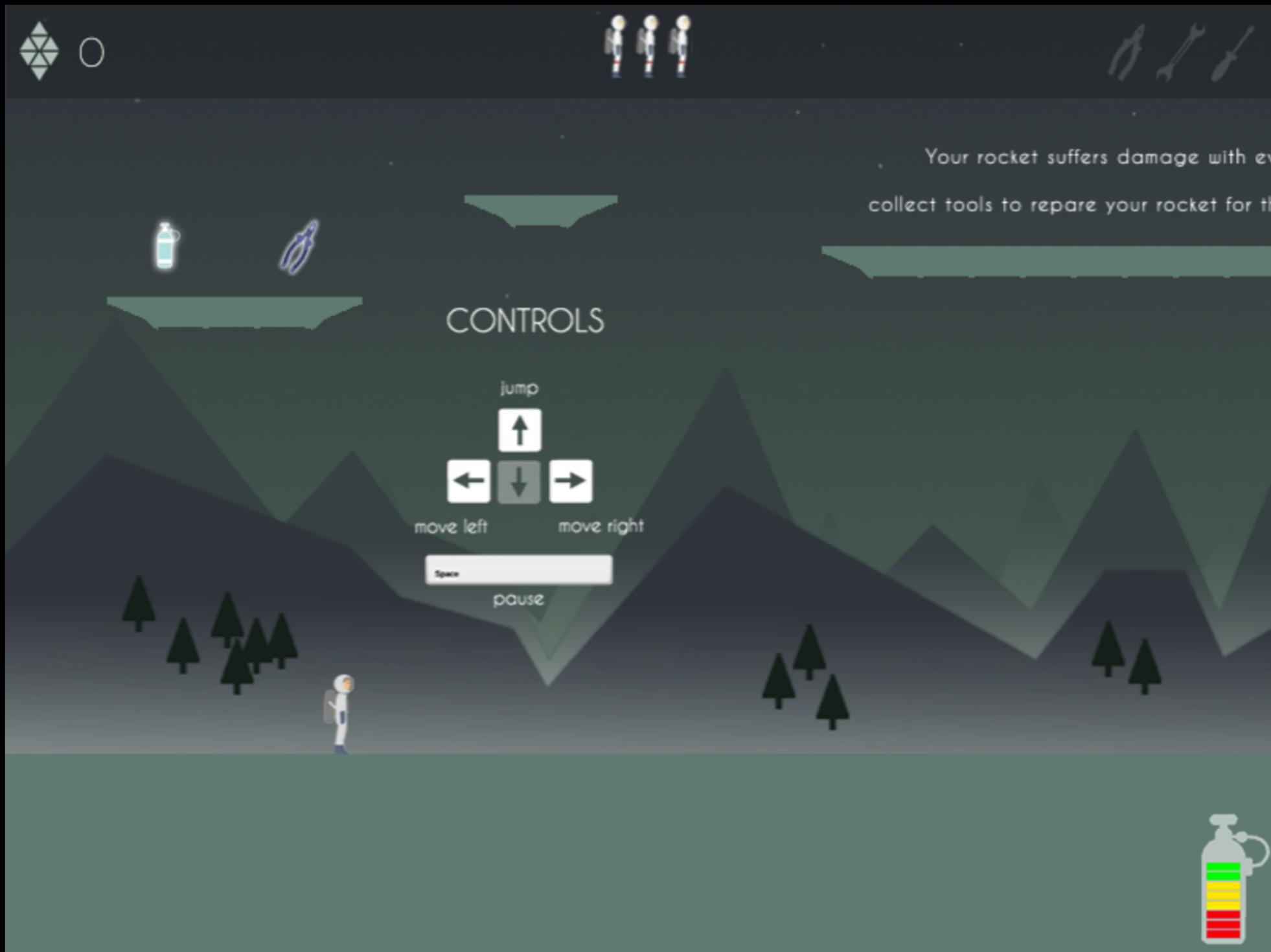


- Proben (Ressourcen) werden eingesammelt
→ Score



SPIELKONZEPT

Level 1 / Tutorial



SPIELKONZEPT

Level 2



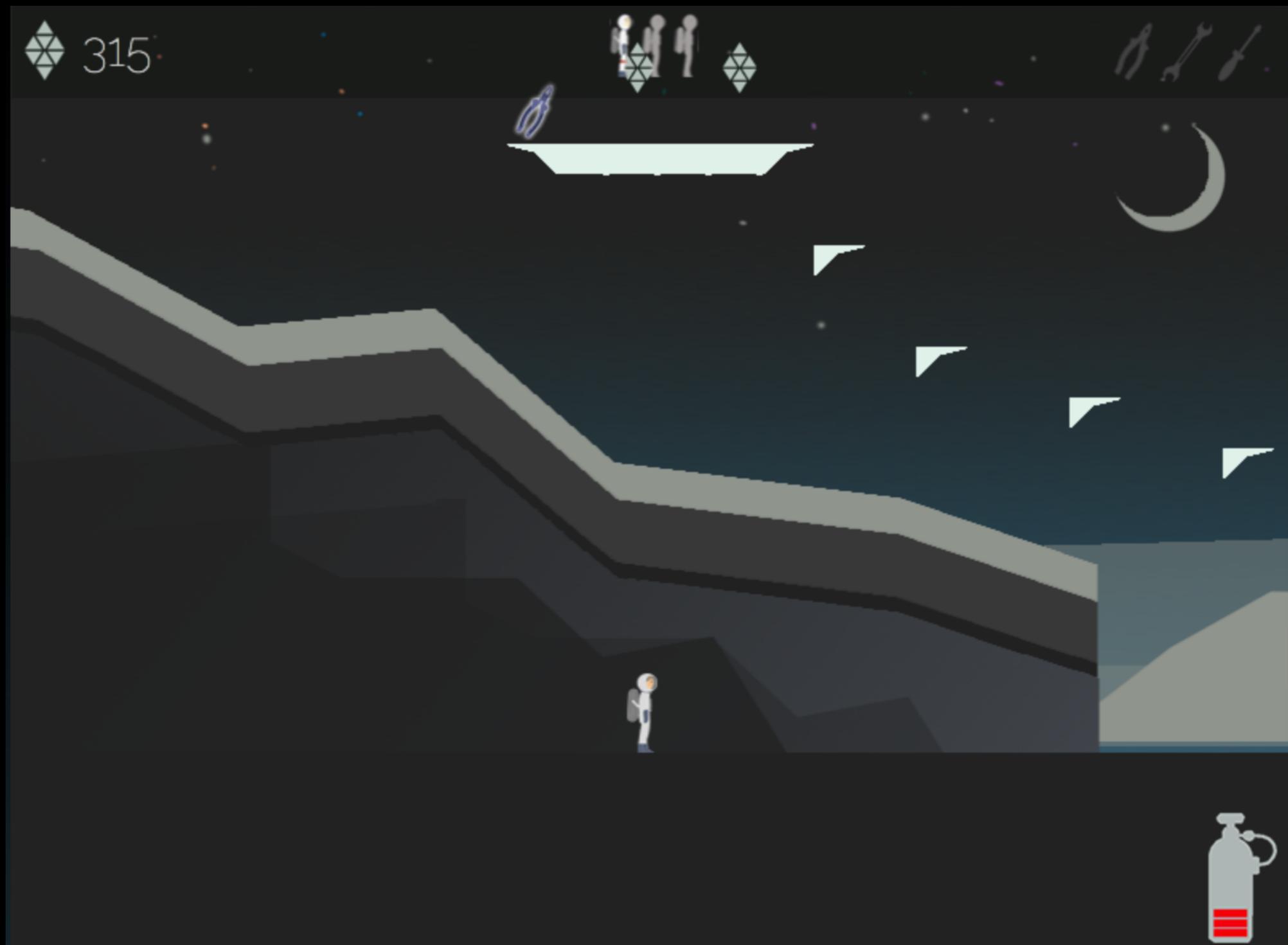
SPIELKONZEPT

Level 3



SPIELKONZEPT

Level 4



SPIELKONZEPT

Punkte

- Elemente sammeln: **5 Punkte**
- Level abschließen: **25 Punkte**
- pro verbleibende Leben **50 Punkte**
- Maximalpunktzahl: **725 Punkte**
- Punktverlust im Bonuslevel möglich

SPIELKONZEPT



- Sauerstoffvorrat sinkt (Timer)
→ durch Sammeln einer Sauerstoffflasche wird der Tank wieder aufgefüllt
- Level Neustart bei
 - Runterfallen in einen Abgrund
 - leerer Sauerstoffflasche

SPIELKONZEPT

alle Leben verloren

GAME OVER



SCHWIERIGKEITEN BEI DER ENTWICKLUNG

- prototype / .this
- Spiel ist zu schwierig
- Leichtsinnfehler
- Phaserdoc. ohne Beispiele / spärlich
- Browserkompatibilität



ERFOLGE BEI DER ENTWICKLUNG

- Kamera zeigt das Menü an
- Lerneffekt
- states haben die Entwicklung erleichtert
- angenehme Engine

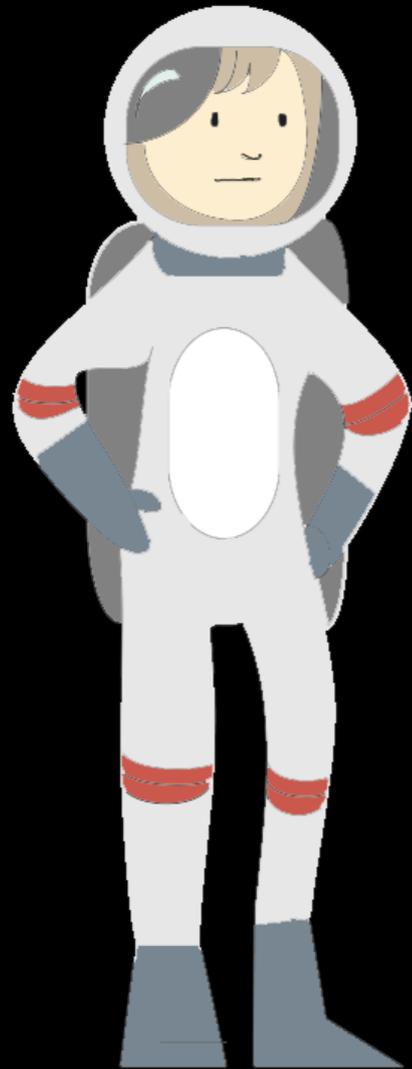


ANWENDUNG DER VERSCHIEDENEN XP-TECHNIKEN

schnelle Reaktion auf Bugs

BUGS

- Alien konnte Punkte sammeln
- Astronaut konnte während dem Mausemenü fliegen
- Kamera war nicht richtig positioniert
- Astronaut ist in Animation vom Mond zum Mond geflogen



EIGENE EINSCHÄTZUNG

SONSTIGE IDEEN

- Weiterflug mit der Rakete → Puzzlespiele
- Astronaut sieht mit jedem Level schlimmer aus
- Bonuslevel als Zwischenlevel zwischen den Planeten
- Zugriff auf Webcam, um eigenen Spieler zu erstellen
- Unterschiedliche Aspekte der Planeten / Charaktere
→ variable Schwerkraft je nach Planet, schnellere / langsamere Charaktere