

## GAME DESIGN

# Jump'n'Run Level2

Leitung: Gemma Kim, Game Designerin

Yuzhe Deng  
Vitorio Luoni  
Josef Müller  
Kalani Serena  
German Zheriakov

### **Animation und Parallax-Effekt**

Im Level 1 Kurs haben wir Figuren entworfen und die Grundlagen gelernt, um im „GameMaker 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 bauen unsere Levels aus.

### **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 bereiten könnte. Es werden Ideen ausgetauscht und wir setzen individuelle Konzepte um. Das gegenseitige Spiel-Testen inspiriert uns und bringt uns 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? Wir beschäftigen uns intensiv mit der Graphic des Spiels. Am Ende des Kurses haben wir unsere Game Design Skills verbessert und ein Spiel, das hoffentlich noch mehr Spass macht!