


Beschreibung meines Computerspiels für den Wettbewerb „bugnplay.ch“



Titel	Samuel's Mondspiel
Entwickler	Samuel Marcel Steiner
Publisher	BF Begabungs- und Begabtenförderung Burgdorf http://schuleburgdorf.ch/bf und http://www.bugnplay.ch/bugnplay/de/index.php
Erstveröffentlichung	ab April 2012
Plattform(en)	PC (Windows, Mac)
Genre	Jump'n Run
Spielmodus	Einzelspieler
Steuerung	Tastatur
Sprache	Deutsch
Einflüsse	Scratch Spiel „8 ScrollingDemo“ (http://scratch.mit.edu/projects/SampleProjectsTeam/583769) sowie das Nintendo Spiel „Super Mario 64“
Ziel des Spiels	Möglichst viele Siegespunkte zu sammeln.
Detailbeschreibung	<p>In meinem Scratchspiel geht es darum, mit dem Mond durch drei Welten mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu kommen. Wenn man das einmal geschafft hat, kann man immer wieder versuchen, seine Zeit zu unterbieten.</p> <p>Berechnung der Punkte: Unterwegs kann man maximal 5 Münzen und 5 Diamanten einsammeln, welche je 100 Punkte geben. Damit sind also maximal 1000 Punkte zu erreichen. Der Punktestand ist erst am Schluss ersichtlich. Die Zeit wird mit den Punkten verrechnet: Pro Sekunde Zeit im Ziel werden 10 Punkte minus gerechnet. Wenn der Mond in die Lava fällt und wenn er die Farben Grün und Schwarz gleichzeitig berührt, muss von vorne begonnen werden.</p> <p>Spielermodus: Das Spiel hat Einzelspieler-Modus.</p>
Spielanleitung/Spielverlauf: Was muss ich wissen, um das Spiel spielen zu können?	<p>Voraussetzung: Installation von „Scratch“ auf deinem Spiel-PC. Du kannst es unter folgendem Link bei Computerbild runterladen (http://www.computerbild.de/download/Scratch-3970677.html?dl=1)</p> <p>Die Steuerung: Um das Spiel zu starten, drückt man auf das grüne Fähnchen. Dann muss man auf Optionen klicken und sich ein Level aussuchen. Man kann sich vorwärts (mit Taste nach rechts), rückwärts (mit Taste nach links) und springen/jumpen (mit Leertaste) bewegen. Tipp: Wenn man möglichst schnell vorwärts oder rückwärts will, müssen die Tasten gedrückt bleiben.</p>

<p>Verwendete Techniken Beschrieb der verwendeten Techniken</p>	<p>Mir stand ein Laptop zur Verfügung. Im Internet habe ich ein Programmierool gesucht, das ich für mein Spiel benützen könnte. Ich habe mich für das Scratch entschieden. Dann habe ich Informationen für die Gestaltung meines Computerspiels gesammelt. Mit Scratch als Hilfe und meiner immer grösser werdenden Freude am Programmieren, habe ich dann das Computerspiel "Samuels Mondspiel" erfunden. Die einzelnen Objekte habe ich alle selber mit dem Malprogramm von Scratch erstellt.</p>  <p>Um das Programmieren zu verstehen, habe ich mich an andern Spielen orientiert und mir deren Techniken angeeignet. Bei Elementen, welche in meinem Spiel in ähnlicher Weise vorkommen, habe ich im Programmierbereich die Programm-Module studiert, sie zu verstehen versucht und entsprechend verwendet.</p>
<p>Grafisches Beschreibung der Spielbühnen und die Spielfiguren</p>	<p>Ich habe alles mit dem Mal-Editor von Scratch erstellt.</p>
<p>Ton Wo setze ich welchen Ton ein? Wie produziere ich ihn?</p>	<p>Beim Springen (Jumpen) ertönt ein "Boing". Diesen Ton habe ich mit dem Aufnahmeprogramm von Scratch erzeugt.</p>
<p>Knacknüsse Wo habe ich noch Schwierigkeiten?</p>	<p>Es ist schwierig, die Landschaften genauso zu programmieren, dass sie genau dann kommen wenn sie sollten. Ich habe dieses Problem so gelöst, dass ich es so genau wie möglich programmiert habe.</p>

Projektschritte, Tagebuch Realisierung/Umsetzung

Ich habe in der Schule an 5 Vormittagen zu je 4 Lektionen gearbeitet und diese Zeit vor allem für die Planung und die Dokumentation, einschliesslich dem Video, verwendet. Das Spiel, das heisst die Programmierung, habe ich während meiner Freizeit vorgenommen.

	Datum	Inhalte
1	30.01.12	Heute habe ich auf ein Blatt aufgeschrieben welche Themen in meinem Spiel vorkommen sollen und angefangen zu programmieren. Und mich auf Bugnplay angemeldet.
2	20.02.12	Heute habe ich weiter programmiert, bei der Dokumentation für das Pullout Fehler korrigiert und Texte eingefügt.
3	05.03.12	Heute habe ich ein Titelbild in meiner Dokumentation und sehr viel an meinem Spiel weiterprogrammiert.
4	19.03.12	Heute habe ich für das Video gefilmt, angefangen zu schneiden und das PDF entworfen.
5	26.03.12	Heute bin ich mit meinem Spiel meinem Film fertig geworden und habe Screenshots gemacht.

Benutzte Quellen

www.Wikipedia.org

Videodokumentation



Reflexion:

Ich habe gelernt, dass beim Programmieren nicht immer alles so läuft, wie man es sich vorgestellt hatte. Insgesamt bin ich mit allem, was ich gemacht habe, sehr zufrieden. Das heisst, ich werde neue Spiele programmieren.

Storyboard Videodokumentation «Samuels Mondspiel»

Titel: Samuels Mondspiel
 Regie: Samuel Steiner
 Kamera: Bryan Tabinas
 Ton: Samuel Steiner
 Schnitt: Samuel Steiner
 Datum: 19- und 26.März 2012
 Zielpublikum: Jury von bugnplay.ch, Klasse, Familie, Freunde, Scratchinteressierte
 Inhalt: Kernaussage: Im Spiel « Samuels Mondspiel » geht es um einen Mond, der drei Welten durchqueren will und ihr müsst ihm dabei helfen.
 Drehort: Schulzimmer
 Wer wird benötigt: Ausser mir und Kameramann Bryan niemand.
 Was wird benötigt: Scratchspiel und Computer.



Einzelne Szenen

Ich zeige Spielausschnitte, während dessen erkläre ich mein Spiel

Szene	1. Begrüssung und Vorstellen	2. Was zuerst machen	3. Was dann	4. Wie Start	5. Wenn Probleme
Was sage ich?	<i>Grüässäch - das isch dä Wärbefilm für mis Spiu names: Sämi's Mondspiu</i>	<i>Spiu faht ah wen mer uf's grüänä Fähnli drückt.</i>	<i>Zersch drückt mer uf Optionen und wäut äs Level us.</i>	<i>Denn klickt mer uf Start u dz'Spiu foht ah.</i>	<i>Wenn öpis ned ganz klapped, gcha mer uf Hauptmenü drückä u dört ungär Hiufe goh nachäluägä</i>
Was zeige ich?	Ich moderiere vor dem Computer.	Demonstration grünes Fähnchen anklicken.	Demonstration Optionen anklicken und Level aussuchen	Demonstration Start anklicken.	Demonstration Fehlstart, Klick auf Hauptmenü und auf Hilfe.

Szene (Fortsetzung)	6. Wie nach rechts	7. Wie nach links	8. Wie hüpfen	9. Einsammeln von Diamanten und Münzen	10. Lava überspringen
Was sage ich?	<i>Mit dr Pfiutaschtä nach rechts chunnt mer nach rechts.</i>	<i>Mit dr Pfiutaschtä nach links, chunnt mer nach links.</i>	<i>U mit der Läärtaschtä hüpfet mä.</i>	<i>Me cha Diamantä u Münnzä isammle u diä ergäbä im widerum im Ziu Siegespükt.</i>	<i>Mä muess ganz guet ufpassä dass mer ned id Lava inä gheit.</i>
Was zeige ich?	Demonstration drücken auf Taste nach rechts.	Demonstration drücken auf Taste nach links	Demonstration drücken auf Leertaste.	Demonstration einsammeln von Diamanten und Münzen.	Demonstration Lava überspringen.

Szene (Fortsetzung)	11. Ziel	12. Siegespunkte	13. Auf Wiedersehen
Was sage ich?	<i>Im Ziu stopt Zit.</i>	<i>Am Schluss zeigts Siegespükt a und diä probiert mä immer wieder zu überbiätä.</i>	<i>Ig wünschä euch viu Spass bi mim Spiu.</i>
Was zeige ich?	Demonstration Ziel.	Demonstration Ziel Siegespunkte.	Mich vor dem Computer.