

Release-Spezifikation

Jump!

(fun world wars / mario world wars)

Projekt: **Jump!**

Autoren: *Thomas Vogel, Michael Palmer, Florian Oeser*

Kontakt: dev@palmomedia.de

Letzte Änderung: **09.12.08**

Inhaltsverzeichnis

1 Beschreibung des Spiels.....	3
2 Implementierte Wunschkriterien.....	4
3 fehlende Funktionen/Bugs.....	5
4 Änderungen im Vergleich zur Beta-Version.....	6

1 Beschreibung des Spiels

Dieses Actiongeladene Multi-Player-Spiel basiert auf einem uralten Klassiker „Super Mario“ von Nintendo.

Der kleine Pizzabäcker wurde zu einem der beliebtesten Spielfiguren. Mit ihm erforschte der Spieler unzählige Welten und besiegte endlos viele Gegner auf seiner Reise durch die Fantasiewelt.



Nun war es an der Zeit dieses Spiel neu zu entdecken.

Dabei greift dieses Spiel nicht auf die Nintendo-eigenen Charaktere zurück, sondern vergnügt sich lediglich an den einfachen Sprung, welcher „Super Mario“ ausmacht.

Mit Hilfe dieses Sprungs soll es nun möglich sein, seine Gegner in einem Multi-Player-Jump'n'Run Spiel zu besiegen. Das Schlüsselwort heißt **Jump!** und bezeichnet eine neue Ära der Onlinespiele.

Ziel des Spieles (derzeitiger implementierter Spielmodi „Deathmatch“) ist es, eine Fülle von Gegnern (maximale Spieleranzahl ist 8), online oder im lokalen Netzwerk, durch den einfachen Sprung auf den Kopf zu eliminieren. Dabei geht es weiterhin das gesamte Spiel um Zeit. Zwischen 1 und 20 Minuten pro Runde können ausgewählt werden.

Es gibt weiterhin zwei Charaktere zur Auswahl. Zum einen den Hauptcharakter namens „Gasto“ und einen weiteren Charakter welcher sich „Razor“ nennt.

Während des Spiels ist es möglich zwei Arten von Items einzusammeln. Diese sind mit einem Fragezeichen markiert und können sich negativ, sowie aber auch positiv auf deinen Spielfluss auswirken. Das *Godmode-Item* verleiht dir eine Unzerstörbarkeit für 15 Sekunden. In der Zeit kannst du von keinem Gegner getötet werden. Das *Freeze-Item* hingegen ist weniger gut für Dich. Du kannst dich 3 Sekunden nicht bewegen und bist eine lebendige Zielscheibe für alle Gegenspieler.

Nach Rundenende gelangst Du automatisch in den Wartebildschirm. Dort kannst du mit den Gegenspielern Chatten, die Statistik des letzten Spieles einsehen und einige Eigenschaften anpassen.

Nun wünschen wir viel Spaß beim ausprobieren des Spieles..

Jump'n'Run... lets Jump!

Autor: Michael Palmer, Florian Oeser, Thomas Vogel

2 Implementierte Wunschkriterien

- ◆ Es werden mehrere Map's/Spielwelten implementiert
Das Modul hierfür ist fertig und funktioniert. Leider ist die Spielwelt Nummer zwei noch im Entwicklungsstatus. Daher haben wir sie für das Release 1.0 nicht implementiert.
- ◆ Es werden mehrere Charaktermodelle hinzugefügt
- ◆ Der Spieler kann zwischen zwei verschiedenen Charaktermodellen wählen
- ◆ Es stehen *Powerup's* zur Verfügung: *Doppeltes Leben* und *Doppelte Geschwindigkeit*
Items sind vorhanden, derzeit Godmode und Freeze.
- ◆ Der Benutzer kann Spiele beliebigen Typs eröffnen (im Internet)
Es ist möglich über eine Internetleitung auf ein im Netzwerk geöffnetes Spiel zu zugreifen. Dazu muss im Servernetzwerk der Port 14242 UDP freigegeben werden.

Autor: Michael Palmer, Florian Oeser, Thomas Vogel

3 fehlende Funktionen/Bugs

Fehlende Funktionen laut Pflichtenheft (Musskriterien):

- Noch keine Umsetzung der Konfigurationsmöglichkeiten im Bereich der Grafik
Nur teilweise nicht zufriedenstellend. Es sollen noch weitere Einstellungsmöglichkeiten hinzugekommen. Derzeit nur Auflösung.
- Der Spielleiter kann keine Spieler aus dem Spiel entfernen
- (Es fehlen weitere Charaktere sowie Spielwelten)

Bekannte Bugs:

- Der Charakter kann an einigen Stellen in der Map stecken bleiben
Um diesen an die Ursprungsposition zu setzen F1 drücken.
- Bei erneutem öffnen eines Spieles, wird der Contentmanager nicht ordnungsgemäß angesprochen und wirft eine Referenzexception
Der Fehlerhintergrund ist bekannt und wird behoben, leider hängt dies mit einigen weiteren Änderungen zusammen, welche zunächst neu entworfen werden müssen. Dieser Fehler fällt während des normalen Spieles nicht auf. Erst nach Rückkehr ins Hauptmenü und sofortigem neu eröffnen eines Spieles, kann es zu diesem Fehler kommen.

Autor: Michael Palmer, Florian Oeser, Thomas Vogel

4 Änderungen im Vergleich zur Beta-Version

Es wurden kaum Änderungen im Vergleich zur Beta-Version vorgenommen. Lediglich die Übersetzungen wurden nochmals überarbeitet.

Zusätzlich wurde ein gravierender Bug in der Netzwerkfunktionalität behoben. *(Hintergrund: sollte einem Spieler das Godmode-Item zugesprochen werden seien und versucht dieser dann den Charakter des Serverspielers zu besiegen, so wurden die Berechnungen nicht ordnungsgemäß ausgeführt. Dies lag an einem falschen Aufruf einer Instanzmethode aus einer erbenden Klasse.)*

Weiterhin würden die Texturen der Spielwelt optimiert und in einen finalen Status gestellt.

Autor: Michael Palmer