

“PLANE SHOOTER” VON LOUIS WINZENRIED



HIER GEHT'S ZUM GAME:



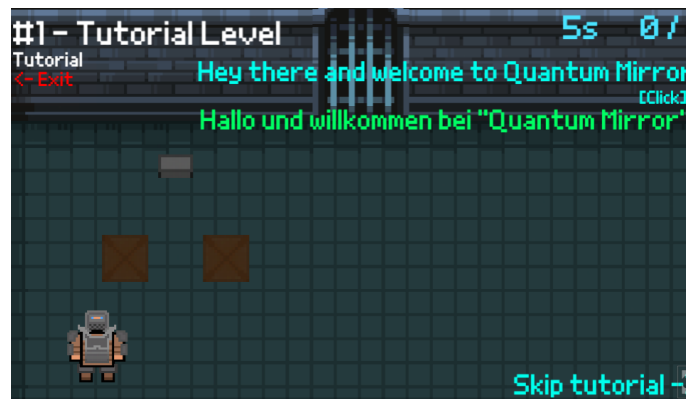
«CHICKEN» VON BORIS ANDRES



HIER GEHT'S ZUM GAME:



“QUANTUM MIRROR” VON YANIS OCANA



Geschichte:

Ein böser Zauberer hat dich in einem Zeit-Dungeon gefangen!

Nachdem du ihm richtig fies seine Zeitmaschine gestohlen hast, hat er dich im Schlaf in den geheimen Zeit-Kerker geworfen.

Manipuliere die Zeit und dupliziere dich, um zu entkommen!

Verschiebe Kisten, schalte Laserstrahlen aus und steh ja nicht auf Minen!

Beschreibung

Steuere mit W/A/S/D

Du kannst manche Kisten verschieben.

Das Ziel ist es, die Tür zu öffnen und aus dem Level zu gehen. (Das Spiel enthält auch ein interaktives in-game Tutorial.)

Erkennt das Spiel nach einer halben Minute keine Inputs, startet es automatisch neu. Du kannst auch mit dem roten "<- Exit" Knopf oben links zum Hauptmenu zurückkehren.

Über uns

Ich heiße Yanis Ocaña, 14 Jahre alt und besuche das Gymnasium Neufeld.

Ich habe das Game erstellt weil ich schon letztes Jahr mitgemacht habe und das Event super finde.

Das erste Mal habe ich mitgemacht, weil uns der Wettbewerb in der Begabtenförderung näher gebracht wurde.

Die Spielidee ist mir im Klassenlager gekommen und ich habe sofort mit der Umsetzung begonnen.

Ich spiele gerne «Kerbal Space Program», «Minecraft» und «Retimed» (Retimed habe ich am Festival letztes Jahr entdeckt).

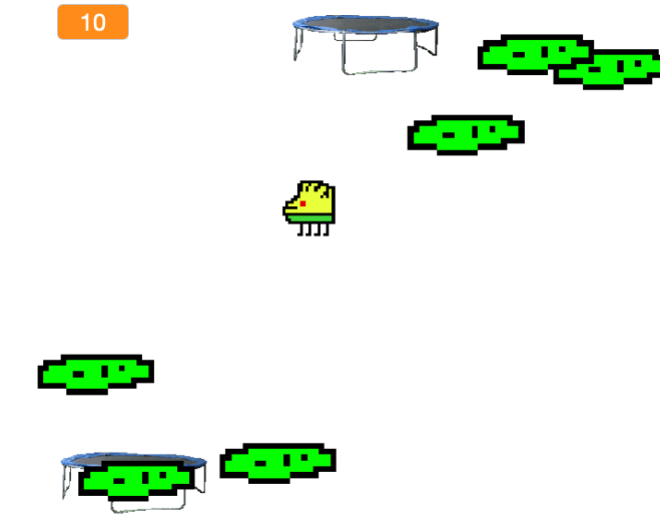
Henry Schott ist 16 Jahre alt und hilft mir häufig mit Grafiken für diverse Spiele.

Er spielt gerne «Need for Speed Unbound» und «Zelda».

HIER GEHT'S ZUM GAME:



«DOODLE JUMP» VON MATEO KÜRSTEINER



Gamegeschichte:

Du bist ein kleines Tierchen und du musst dich so hoch wie möglich springen. Es gibt kein Ziel, nur Punkte.

Beschreibung

Man steuert das Tierchen mit **A** und **D** oder mit **Pfeil links** und **Pfeil rechts**. Wie schon gesagt musst du so hoch kommen wie nur möglich.

Für **Neustart** auf das Fähnchen oben links klicken.

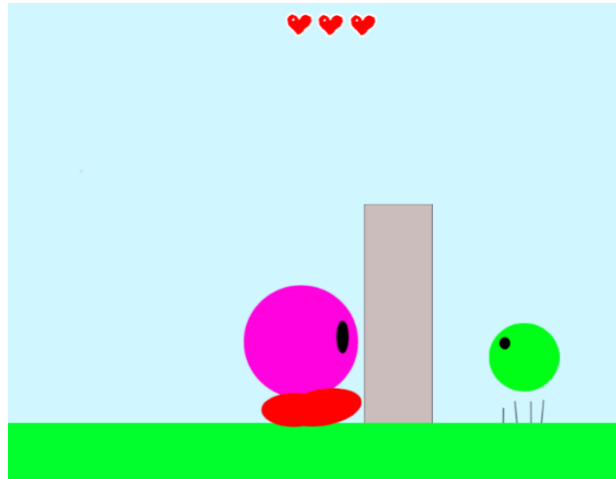
Über mich:

Ich heiße Mateo und bin 14 Jahre alt. Wir haben das Game im Code dojo gemacht und ich habe es noch ein bisschen ausgearbeitet. Ich habe das Spiel mit scratch gemacht. Meine Lieblingsspiele sind Minecraft und GTA 5.

HIER GEHT'S ZUM GAME:



“SIRBYS JUMP AND RUN LAND” VON SASCHA LAVROVSKY



Gamegeschichte:

Sirby ist ein kleiner pinker Ball, der in einer Welt voller gefährlicher Gegner lebt. Er muss sich durch eine gefährliche Gegend bewegen, um den Boss zu erreichen. Im Bild befinden sich drei Herzchen oben. Das ist das Leben von Sirby.

Sirby hat gerade seinen Weg durch die Gegend gefunden und steht jetzt vor einem grossen grünen Gegner, einem Schleim. Der Schleim ist gefährlich und kann Sirby leicht töten. Sirby muss den Schleim schnell einsaugen, um zu überleben.

Sirby ist ein mutiger kleiner Ball, ein Held, der alle Levels schaffen muss, um zum Endboss zu kommen und ihn zu besiegen.

Beschreibung/Anleitung

Pfeil nach Links oder Rechts: Bewegen

Pfeil nach Unten: Attacke (einsaugen)

Man hat nur drei Herzen, aber kann noch weitere sammeln.

Restart: Auf der grüne Flagge tippen.

ÜBER MICH: Ich heiss Sascha Lavorvsky und bin gerade 10 geworden. Ich spiele gern Super Smash Bros, Minecraft Dungeons, Poki Spiele, und noch mehr...

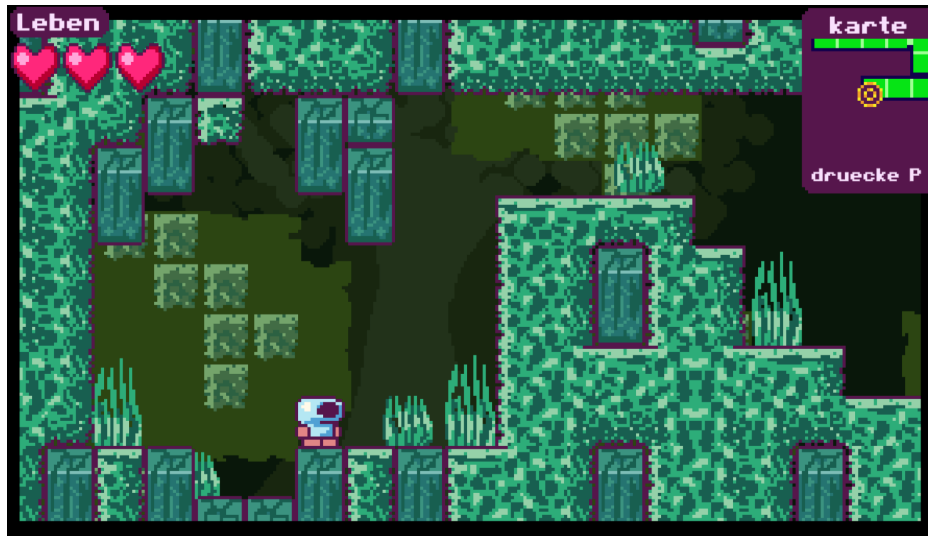
Kirby ist eines meiner Lieblingsspiele. Darum habe ich für PlayBern ein ähnliches Game einreichen wollen. Ich habe das Spiel mit Scratch gemacht. Die Bilder habe ich mit Kreide gemacht. Die Sounds habe ich im Scratch aufgenommen.

Mein Spiel ist nicht sehr einfach durchzuspielen. Meine Freunde haben es noch nicht geschafft! Vielleicht am PlayBern...?

HIER GEHT'S ZUM GAME:



“MYSTIC CAVES” VON KAIS GLOOR



Gamegeschichte:

Du bist ein Schatzsucher, der nach dem Schatz auf dem Planeten KG-4096 sucht. Aber Achtung! Auf deinem Weg wirst du viele mysteriöse Höhlensysteme finden, in denen Navigation das A und O ist. Schaffst du es, den Schatz zu finden?

Beschreibung/Anleitung

Steuerung:

WASD oder Pfeiltasten — Bewegen

P oder esc — Pausenmenu

Ctrl-R — neu Starten

Es gibt später weitere Fähigkeiten, die jedoch im Spiel erklärt werden.

Über mich: Ich heiss Kais Gloor und bin 14 Jahre alt

Mystic Caves ist das grösste Spiel, das ich je gemacht habe. Mein letztes Game(Untitled Ninja Game) war vor allem um zu sehen, wie Unity, das Programm, welches ich damals noch am Lernen war, funktioniert. Mystic Caves jedoch dauerte ein halbes Jahr, um fertig zu werden und wurde von einem Kais gemacht, der mehr über Gameentwicklung weiss als ich vor einem Jahr. Ich bin superstolz auf mein Werk und hoffe, dass du daran Spass haben wirst ;). Lieblingsspiele: Super Metroid, Zelda: Echos of Wisdom, Hollow Knight, Mega Man...

HIER GEHT'S ZUM GAME:

