Name des Spiels (ggf. mit Referenz auf historische Vorlage)

1. Ziel des Spiels

Das Ziel in Doodle Jump ist es einen Highscore zu setzen, indem man von Plattformen abspringt, und dadurch an Höhe gewinnt. Das Spiel ist unendlich lang. Verloren hat man, wenn man nach Absprung die Plattformen verfehlt und aus dem Screen unten hinausfällt.

1. Spieleraktionen

Die Steuerung erfolgt durch die Pfeiltasten

1. Features

Das Spiel wird eine Highscore Liste erhalten, in welcher man seine besten Punktzahlen kann. Wenn man das Spiel verliert, kommt man in einen Screen, wo man die Highscore Liste einsehen kann, ins Hauptmenü gelangen kann, oder das Spiel neustarten kann. Im Hauptmenü wird man die Möglichkeit haben sich die Highscore liste anzeigen zu lassen oder das Spiel zu starten.

1. Sounds

Es wird eine Musik im Hintergrund geben welche man eigenständig von der Lautstärke her anpassen kann. Außerdem wird es einen Sound geben, welcher auftaucht, wenn man von einer Plattform abspringt.

1. Allgemeine Regeln des Spiels

Man kann sich seitlich Bewegen, aber nicht seitlich aus dem Feld fallen. Es wird vier verschiedene Arten von Plattformen geben, die Erste ist fest platziert und bewegt sich nicht, die zweite bewegt sich auch nicht, zerbricht aber nach einmaliger Berührung, die dritte Plattform ist fest und bewegt sich seitlich und die vierte bewegt sich seitlich, zerbricht aber nach einmaliger Berührung. Das Zerbrechen der Plattformen wird ebenfalls mit einem Sound hinterlegt sein.

1. Wo erwarten Schwierigkeiten?

Schwierigkeiten erwarte ich beim erstellen des Menüs, bei der Sinnvollen Steigerung der Schwierigkeit, und beim erstellen und zerbrechen der einzelnen Plattformen.

1. Quellen

Der Sound und Sprites werden vorrangig aus dem Internet bezogen