**Konzept Jump And Run**

|  |  |
| --- | --- |
| Zusammenfassung des Spiel: | Mein Spiel sollte ungefähr eine Super Mario Ähnlichkeit aufweisen. Der Benutzer sollte wie im Originalspiel seinen Charakter über diverse Plattformen bewegen können und versuchen durch Springen nicht hinunterzufallen. |
| Ziel des Projektes: | Ziel ist es bis Ende des Schuljahres ein Spiel zu entwickeln.  Das Spiel zu entwickeln sollte einen geeigneten Aufwand bieten um es zu dem vereinbarten Termin fertigstellen zu können, und wenn möglich nicht zu bald fertig werden da wir sonst keine Arbeit mehr bis Schulschluss hätten.  Zu der Entwicklung müssen nicht zwingendermaßen die Dinge angewendet werden die wir im Unterricht gelernt haben. |
| Was kann es: | Das Spiel sollte können:   * Einen sich bewegenden Charakter zu steuern   + Der Charakter sollte sich vom Benutzer in allen Richtungen steuern lassen können   + Er sollte wenn er in der Luft ist immer nach unten gezogen werden (Schwerkraft)   + Das Spiel sollte vorbei sein wenn der Charakter hinunterfällt oder mit einem Gegner kollidiert * Hindernisse erkennen   + Der Benutzer sollte mit dem Charakter die bevorstehenden Hindernisse nicht durchlaufen können   + Die Plattformen sollten nicht zu weit auseinander sein um ohne Schwierigkeiten hinüber springen zu können   + Gegner zählen auch als Hindernisse und wenn sie gerammt werden ist das Spiel vorbei * Leveldesign   + soll dem Benutzer auch noch ein Highscore angezeigt werden   + können in dem Spiel Items eine Verwendung finden   + Können diverse Maps gespielt werden   + Spawnpoints, der Spieler kann nach seinem Tod an diesem Punkt des Levels weiter Spielen und muss nicht wieder von vorne beginnen * Gegner   + Verfolgen Spieler und Schießen auf ihn   + Verfolgungsradius erhöht sich mit dem Schwierigkeitsgrad.   + Wenn Zeit bleibt: verschiedene Gegner mit variabler Intelligenz   . |