

Name: Galaxy Jump

Bei Galaxyjump handelt es sich um ein Jump and run bei dem man alle Level durchqueren muss um das Spiel zu gewinnen. (Dazu gehört auch das besiegen von NPCs)

Wann verloren?

Wenn man seine vorhandenen 100 Lebenspunkte verliert muss man von vorne anfangen und hat verloren. Diese Leben können z.B. durch Hindernisse und oder NPCs entzogen werden.

Spielaktionen:

Die Steuerung des Charakters funktioniert über die AD-Tasten und das Springen wie oft üblich über die Leertaste. Der Spieler soll außerdem im Menü mit der Maus interagieren Können um z.B. ein Level aus zu wählen. Im Hintergrund soll Musik laufen und bei einem Angriff sollen Sounds abgespielt werden. Das angreifen des Spielers erfolgt über die linke Maustaste eine eventuelle weitere Möglichkeit wäre einen Primärangriff mit der rechten Maustaste ab zu feuern.

Features:

Es wird grundsätzlich ein Level System und eventuell ein kleineres Waffensystem geben bei dem einem dann 2 oder 3 Waffen zur Verfügung stehen das Waffensystem besteht hauptsächlich nur aus den Waffen und eventuell unterschiedlichen Kugeln bzw. unterschiedlichem Schaden. Außerdem wird es ein Punktesystem geben bei dem der Spieler Punkte bekommt wenn er NPCs ausschaltet oder Objekte einsammelt. Diese Objekte sind dann z.B. kleine Artefakte die dann von NPCs umgeben sind die es bewachen. Und was die Oberfläche das Spiels angeht gibt es das Hauptmenü so wie ein Pause und Todesmenü.

Spiellogik:

Man hat grundsätzlich 100 Lebenspunkte. Diese 100 Lebenspunkte können von NPCs, Hindernissen und Fallschaden abgezogen werden. NPCs sind Schnecken welche an sich nur bei Berührung schaden machen eventuell spucken sie auch etwas. Es gibt unterschiedliche NPCs die je nach Level mehr und schwieriger werden. Diese versuchen den Spieler an zu greifen können (quasi KI) allerdings nichts abwehren. Die Gegner haben unterschiedliche Angriffsmethoden allerdings bleibt ein Gegner immer bei der selben. Ich habe geplant mehrere Aspekte zu animieren dazugehören der Spieler, Gegner und Waffen bzw. Attacken wobei letzteres optional ist.