**Game Design Document**

Simple Jumper

Ein einfaches jump & run Spiel

**Letztes Update:**

03.06.2021

**Autor:**

Franz Mörike

**Inhalt**

Game Analyse & Konzept 3

Genre 3

Platformen 3

ZielGruppe 3

Gameplay 4

Gameplay Überblick 4

Gameplay Mechaniken 4

Kontroll Schema 5

Spiel Ästhetik & Benutzeroberfläche 5

Skripte 5

# Game Analyse & Konzept

Simple Jumper ist ein einfach gehaltenes jump & run Spiel, bei dem es darum geht, sich den Weg durch das Level mit Hilfe von Platformen, Power-ups zu bahnen. Simple Jumper bietet dem Spieler einen Einblick in einen Aspekt von Spielen – das Springen und Rennen. Diese Mechaniken gibt es mittlerweile in fast jedem Spiel, manche füllen mit diesen ganze Spiele, andere benutzen sie auch nur nebensächlich.

# Genre

- Jump&run

# Platformen

PC

# Zielgruppe

Das Spiel richtet sich vor allem an unerfahrene Gelegenheitsspieler oder Anfänger (casuals).

# Gameplay

## Gameplay Überblick

Der Spieler startet mit 3 Leben. Er versucht von seinem beginnenden Spawn-punkt zum Ziel des Levels zu gelangen. Im Spielverlauf gibt es einige Gefahren zu meiden, sonst verliert der Spieler eins seiner Leben. Schafft er es zum Ziel, schließt er das Level ab, sonst muss er von vorn starten.

## Gameplay Mechaniken

Die Gameplay Mechaniken sind Powerup-basiert, d.h. der Spieler nimmt ein Powerup auf, dadurch kriegt er dann eine neue Fähigkeit. Zu diesen gehören:

* Doppelsprung
* Leben – sind eigentlich kein Powerup, sondern geben einfach dem Spieler ein zusätzliches Leben
* Sprint

|  |  |
| --- | --- |
| **Game Modus** |  |
| Level basiert / steigende Schwierigkeit | Der Spieler bahnt sich seinen Weg durch Springen und Ausweichen durch das Level, bis er das Ziel erreicht. Dann gilt das Level als abgeschlossen. Das Level erlaubt dem Spieler durch neue Powerups weiter zu kommen, es wird dadurch aber auch schwieriger. |

# Kontroll Schema

Das Spiel steuert sich mit Maus und Tastatur.

|  |  |
| --- | --- |
| **Knopf Eingabe** | **Umsetzung im Spiel** |
| W, A, S, D | Bewegung des Spielers in die entsprechende Richtung |
| Leertaste (Space) | Springen |
| Leertaste (Space) mit Powerup | Doppelsprung |
| Shift mit Powerup | Sprinten |
| Escape | Zurück zum Hauptmenu |

# Spiel Ästhetik & Benutzeroberfläche

Das Spiel ist ästhetisch einfach gehalten mit geometrischen Figuren, die als Platformen dienen. Das User Interface hilft dem Spieler einen Überblick zu behalten, welche Powerups er momentan hat. Außerdem zeigt es die Leben.

# Skripte

**Extern importierte Skripte:**

* PowerUpRotation (war bereits bei den PowerUp – Assets enthalten; der Code beinhaltet nur eine simple Rotation)