

Game Design Dokument:

Jump an Kill

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Game Idee	2
Spielmechanik	2
Story	3
Spielwelt	3
Grafiken	4
Audio	4
Benutzeroberfläche	4
Level-Design	4

Game Idee

Das Spiel „Jump an Kill“ ist ein 2D Jump and Run, in dem man auf verschiedenen Stages Gegnerbesiegen muss. Die Gegner sind grüne flugsaurierartige Kreaturen, die durch Berührung mit dem Spieler besiegt werden. Die Welt wirkt leer und dunkel.

Jump an Kill hat ein ähnliches Spielkonzept wie Ice Climber.



Spielmechanik

Der Charakter hat normale Funktionen wie Laufen und Springen, wobei das Springen gleichzeitig als Angriff fungiert. Zudem hat der Charakter einen Doppelsprung zur Verfügung. Besiegt werden die Gegner, indem er sie berührt, während er springt.

Der Charakter wird durch das Besiegen einer Anzahl von Gegnern ins nächste Level gebracht. Die Gegner fliegen aus verschiedenen Richtungen ins Level und bewegen sich einmal horizontal durch. Nachdem sie nicht mehr zu sehen sind, zerstören sie sich selbst.

Der Charakter kann in dem Spiel keinen Schaden nehmen, doch er kann das Spiel verlieren, in dem die Zeit im jeweiligen Level abläuft, bevor er die benötigte Anzahl von Gegner erledigt hat.

Story

Die Story für das Spiel dient als Einstieg in die Welt und zeigt das Ziel des Spiels auf. Allerdings hat die Story keinen Einfluss auf das Spiel. Teile der Story bekommt der Spieler durch das Tutorial nahegebracht. Es wurden versucht künstlich Flugsaurier zu erschaffen, dabei wurden aber grüne flugsaurierartige Kreaturen erschaffen, die scheinbar von einer Art Virus überzogen sind. Nach der Erschaffung diese Biester haben sie alle Wissenschaftler mithilfe dieses Virus getötet und sind danach aus dem Labor entkommen. Sie haben sich in einer verlassenen Gegend zurückgezogen, um sich zu vermehren. Schnell wurde festgestellt, dass eine Person immun gegen diesen Virus ist. Dies ist natürlich der Charakter, den man im Spiel steuert. Diese Immunität soll sich dadurch zeigen, dass der Charakter die entgegengesetzte Farbe der Gegner haben wird.



Spielwelt

Die Spielwelt ist auf die einzelnen Level eingeschränkt und wirkt leer und trostlos. In diesen Leveln findet man die Gegner, die sich durch ihre grelle Farbe von der Welt abheben, das zeigt, dass sie nicht dorthin gehören und vernichtet werden müssen. Sollten sie nicht aufgehalten werden, würden sie die Welt kontaminieren.



Grafiken

Die Grafik hat einen dunkeln Pixel Art Style, da es die Einfachheit diese Spielwelt ausdrückt. Da die Gegner fehl am Platz und künstlich erschaffen würden, heben sie sich durch ihr Aussehen stark von der Umgebung ab.

Audio

Die Soundeffekte sollen dazu diene dem Spieler Feedback für seine Aktionen zu geben. Wobei der Soundtrack eine Mischung aus Spannung und Monotonie aufweisen soll.

Benutzeroberfläche

Beim Start des Spielt soll der Spieler in ein dunkles Main Menü kommen, wo er die Lautstärke ändern kann, das Spiel beenden und Starten kann. Außerdem soll er die Möglichkeit haben das Spiel jederzeit mithilfe der Escape-Taste in ein Pause-Menü zu gelangen, aus dem er die Optionen aufrufen kann, das Spiel beenden kann oder zurück ins Spiel kommen kann. Der Spieler wird auch nach Beenden der Spieler einen Winning Screen gezeigt bekommen, sowie bei Verlieren des Spiels ein Game Over Screen erscheint.

Level-Design

Der Charakter befindet sich in einem geschlossenen Bereich mit einigen stationären Plattformen. In diesem Bereich werden nach und nach Gegner spawnen, bis die benötigte Anzahl besiegt ist. Die einzelnen Level werden sich durch die Menge der zu besiegenden Gegner, der verfügbaren Zeit und der Anzahl der Plattformen unterschieden. Je mehr Gegner gefordert sich, desto mehr werden im Level spawnen.