

Jump Odyssey

Sommerprojekt 2025

Nico Kranebitter

Konzept:

Im Rahmen dieses Sommerprojekts möchte ich ein 2D-Plattform-Jump-and-Run-Spiel entwickeln, das sich an beliebten Klassikern wie *Super Mario*, *Donkey Kong* und den *Yoshi*-Spielen orientiert. Das Ziel ist es, ein einzigartiges und innovatives Spielerlebnis zu schaffen, das sich durch besondere Features von bestehenden Spielen dieser Art abhebt. Die Spielerinnen und Spieler sollen verschiedene Level mit einzigartigen Herausforderungen durchlaufen und aus mehreren spielbaren Charakteren mit individuellen passiven Fähigkeiten wählen können. Zusätzlich wird ein Charakter-Levelsystem integriert, das für eine Langzeitmotivation sorgt und den Fortschritt im Spiel visualisiert.

Meine Projektziele sind:

- Entwicklung eines unterhaltsamen und anspruchsvollen Plattformers mit kreativen Herausforderungen.
- Gestaltung abwechslungsreicher Level mit unterschiedlichen Mechaniken und Gegnern.
- Implementierung eines Fortschrittssystems mit Charakter-Leveling und freischaltbaren Fähigkeiten (vergleichbar mit einem Skill-Tree).
- Erstellung mehrerer spielbarer Charaktere mit individuellen passiven Fähigkeiten, die das Gameplay beeinflussen.
- Entwicklung eines ansprechenden Designs mit flüssigen Animationen und intuitiver Steuerung.
- Integration eines passenden Sounddesigns zur Unterstützung der Atmosphäre und Immersion.

User Benefit und Zielgruppe:

Jump Odyssey richtet sich an alle Fans von klassischen und modernen Jump-and-Run-Spielen – unabhängig vom Alter oder Spielerfahrung. Durch die Mischung aus Nostalgie und innovativen Gameplay-Elementen soll das Spiel sowohl junge als auch ältere Spieler ansprechen.

Die Spieler profitieren von abwechslungsreichen Leveln, fordernden Herausforderungen und einem motivierenden Fortschrittssystem. Dank der Auswahl verschiedener Charaktere mit individuellen Fähigkeiten kann jeder seinen eigenen Spielstil finden und perfektionieren. Die einfache, aber präzise Steuerung soll dafür sorgen, dass das Spiel leicht zugänglich bleibt, während die Mechaniken genügend Tiefe bieten, um langfristig Spaß zu machen.

Generierung:

Meine Seite soll verschiedene zentrale Elemente haben:

- Kampagne mit Story (max. 10 Level, abhängig vom Umfang der anderen Inhalte)
- Skill-Tree + Levelsystem
- Verschiedene Charaktere mit einzigartigen Fähigkeiten
- Visuell ansprechendes Design und Animationen
- Statistiken
- Achievements
- Easter Eggs

Ich möchte den Content auf drei klar gegliederte Unterseiten verteilen:

- Kampagne: Informationen zu Easter Eggs und Charakteren
- Statistiken: Achievements und Spielerfortschritt
- Skill-Tree + Level-Inhalte: Fortschritt des Spielers und freischaltbare Fähigkeiten

Dynamisch generiert werden sollen:

- Level-Inhalte (Texte, Level-Bausteine etc.)
- Statistiken (dynamisch erweiterbare Tabelle/Grid)
- Weitere dynamische Elemente, die sich effizient umsetzen lassen

Interaktion:

Der User soll mit zahlreichen Spielelementen interagieren können. In der Kampagne beispielsweise durch Bewegung mit den Pfeiltasten oder durch das gezielte Nutzen von Upgrades im Skill-Tree.

Customization:

Spieler können ihr Erlebnis individuell anpassen – sei es durch die Wahl verschiedener Charaktere oder durch einzigartige Skills, die deren Spielstil beeinflussen. So entsteht ein flexibles Spielerlebnis, das auf persönliche Vorlieben eingeht.