Pixel-Jumper 3000

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 Plattform-Jump-and-Run-Spiels mit kreativen Herausforderungen.
* Gestaltung einer Vielzahl an abwechslungsreichen Leveln mit unterschiedlichen Mechaniken und Gegnern.
* Implementierung eines Fortschrittssystems, dass ein Charakter-Leveling ermöglicht und neue Fähigkeiten freischaltet.
* Erstellung mehrerer spielbarer Charaktere mit individuellen passiven Fähigkeiten, die sich auf das Gameplay auswirken.
* Entwicklung einer ansprechenden visuellen Gestaltung und einer intuitiven Steuerung für ein optimales Spielerlebnis.
* Integration eines passenden Sounddesigns zur Unterstützung der Atmosphäre und Immersion.

User Benefit und Zielgruppe:

Pixel-Jumper 3000 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 zu begeistern.