



BESCHREIBUNG JUMP 'N' RUN SPIEL

Plattformspiele und Jump 'n' Run-Spiele sind Untergattungen von Action-Computerspielen. Obwohl Plattformspiele und Jump 'n' Run-Spiele sehr ähnlich sind, gibt es einen kleinen, aber wichtigen Unterschied. Plattformspiele zeichnen sich dadurch aus, dass Plattformen auf verschiedenen Höhen durch präzises Springen überwunden werden müssen. Jump 'n' Run (übersetzt: "Springen und Laufen") bezieht sich auf Computerspiele, bei denen sich die Spielfigur laufend und springend fortbewegt.

In einem Jump 'n' Run-Spiel besteht die Aufgabe oft darin, ein Ziel so schnell wie möglich zu erreichen, während man auf dem Weg dorthin gegen Feinde kämpft und Hindernissen ausweicht. Diese Spiele werden entweder aus der Seitenansicht (Side-Scroller) mit zweidimensionaler Bewegung oder in 3D mit der Kamera hinter der Hauptfigur oder in isometrischer Perspektive dargestellt. Das typische Jump'n'Run-Gameplay ist in der Regel sehr dynamisch und verlangt dem Spieler Reflexe, Timing und Geschicklichkeit bei der Steuerung ab.

Als Side-Scroller werden im Allgemeinen Spiele bezeichnet, bei denen der Spieler von der Seite auf das Spielgeschehen schaut. Diese Art der Darstellung wird häufig in Jump 'n' Runs wie zum Beispiel bei „Super Mario Bros.“ oder „Sonic the Hedgehog“, verwendet.



ENTWURFSMUSTER (GAME DESIGN PATTERNS) JUMP 'N' RUN SPIEL

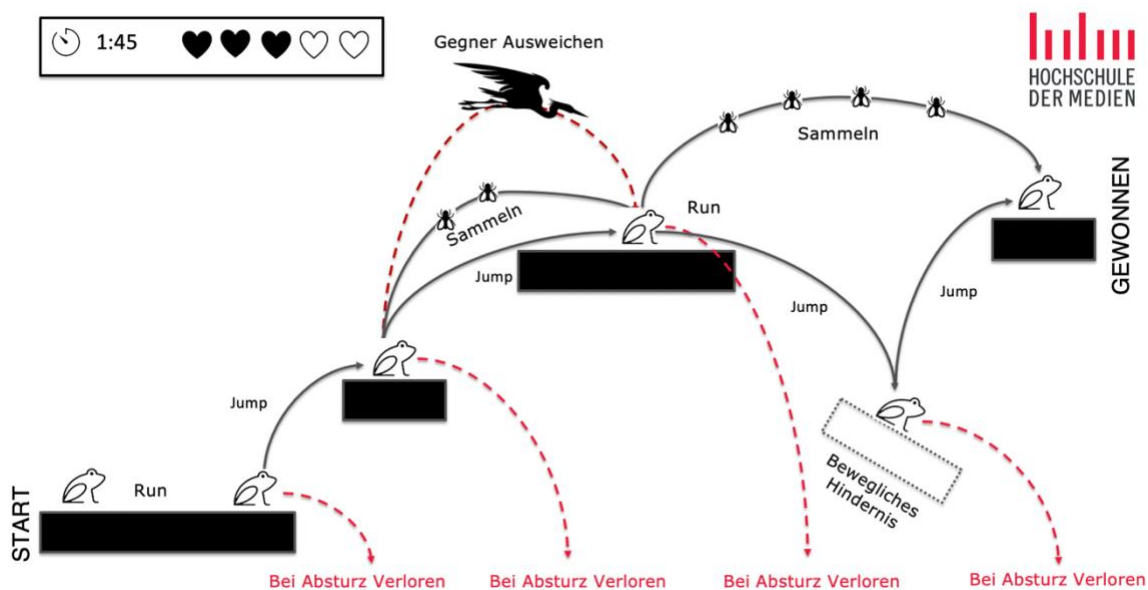


Abbildung 1: Visuelles Entwurfsmuster für ein Jump 'n' Run

Abbildung 1 zeigt ein vereinfachtes auf seine Grundfunktionen reduziertes visuelles Entwurfsmuster für ein Jump 'n' Run Spiel. Wie Ihr sehen könnt haben wir bei diesem visuellem Entwurfsmuster immer wieder längere Plattformen integriert bei welchem



„gerannt“ werden muss. Aber wenn Ihr euch dieses Entwurfsmuster genau anschaut seht Ihr, dass auch noch andere Elemente hinzugefügt wurden wie z.B. bewegliche Hindernisse, Gegner sowie eine Statusleiste, auf welcher Information zum Spielstand (wie zum Beispiel Zeit) Angezeigt werden. Wir haben unsere Spielidee also durch weitere Inhalte erweitert und etwas komplexer gestaltet.

SPIELREGEL ZUSAMMENFASSUNG:

Ziel: Durch rennen und erfolgreiches Springen von Plattform zu Plattform, sowie dem ausweichen von Gegnern ein Ziel erreichen.

Sammeln: Je mehr Gegenstände (zum Beispiel Herzen gesammelt wurden um so erfolgreicher ist der Spieler).

Hindernisse: Plattform lässt sich zum Beispiel nur durch ein Hilfsmittel erreichen

Gegner: Zusammenstoß mit Gegnern vermeiden.

Gewinnen: Sobald das Ziel erreicht wurde.

Verlieren: Wenn ein Plattform nicht erreicht wurde („Abstürzen“) oder durch Zusammenstoß mit einem Gegner.



AUFGABE: „Jump 'n' Run“ Spiel Designen

Bitte nutzt die Vorlage in Abbildung 2 um euer eigenes Jump 'n' Run Spiel zu Designen. Hierfür beantwortet Ihr bitte die Fragen und für die Antworten in die hierfür vorgesehenen Textblöcke. Gene könnt Ihr Elemente aus eurem Plattformer Game Design hierfür wiederverwenden.

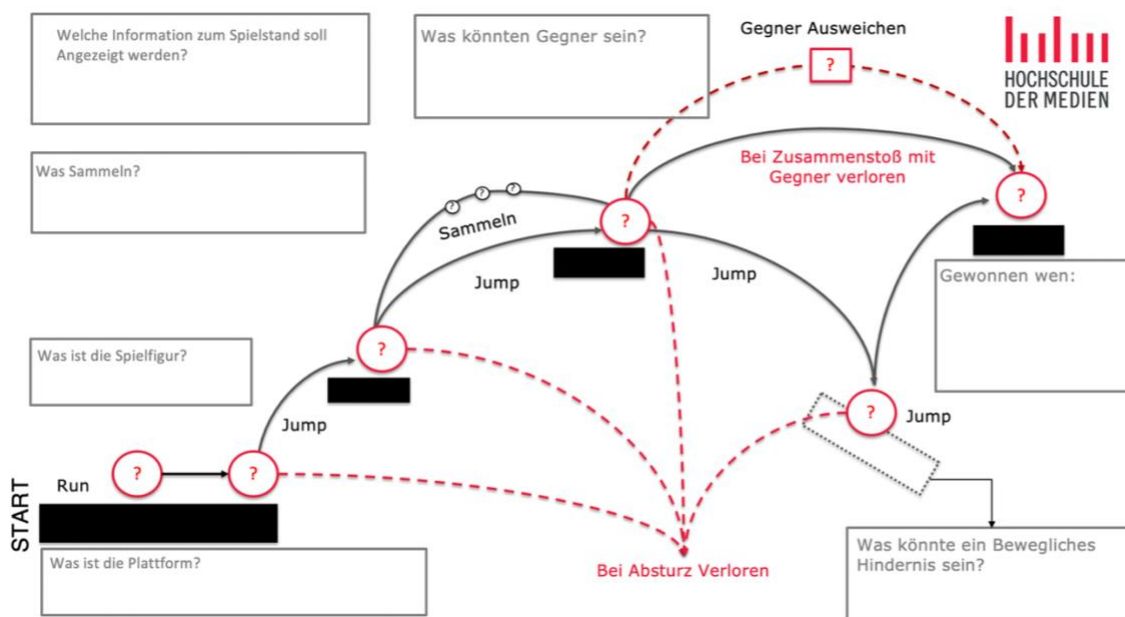


Abbildung 2:_ Jump 'n' Run Game Design Pattern Template

Nachdem ihr die Grundfunktionen in Abbildung 2 definiert habt bitten wir euch darum



folgende Tabelle zu nutzen um euere Spielinhalte genauer zu definieren und zu designen.
Bitte überschreibt hierfür die von uns eingefügten Beispiele.

	Beispiel	Eure Design Entscheidungen
Charakter:	z.B. ein wasserscheuer Frosch	
Rennen:	z.B. der Frosch bewegt sich hüpfend nach rechts	
Plattformen:	z.B. Steine auf welche der Frosch Springen kann	
Ziel:	z.B. Einen Fluss zu überqueren	
Sammeln:	z.B. Fliegen zu fressen	
Gegner:	z.B. Ein Greifvogel	
Hindernisse:	z.B. Steine sind sehr weit voneinander entfernt er muss auf eine Wasserrose springen, welche als Katapult dient um den finalen Stein zu erreichen	
Gewinnen:	z.B. Wenn der Frosch den Fluss überquert hat	
Statusleise:	z.B. Zeigt durch Herzen an wie viele Leben der Frosch noch hat zeigt die verstrichene Spielzeit an.	
Verlieren:	z.B. Wenn der Frosch im Wasser landet	

Tabelle 1 Jump 'n' Run Tabelle



UPDATE DER HINTERGRUNDGESCHICHTE NOTWENDIG?

Games werden oft in einem iterativen Prozess gestaltet. Ein Iteratives Vorgehen beschreibt einen Vorgang, bei dem sich schrittweise einer Lösung genähert wird. Das heißt, während wir bestimmte Elemente für unser Spiel designen ist es notwendig unsere Ideen immer wieder neuen Gegebenheiten anzupassen. Wenn eure Spielfigur jetzt rennen soll, solltet Ihr euch einen Grund hierfür überlegen und in eure Hintergrundgeschichte einbauen.