

SPOONKNIGHT



STORY:

In SpoonKnight liegt „the Order of the Spoon Knight“ in deinen Händen. Doch auf deinem Weg nach Genf musst du dich durch den gefürchteten Jelly-Forrest kämpfen. Stelle dich dieser fast unmöglichen Aufgabe und besiege die Horden an Jellies!

GAMEPLAY:

In diesem simplifiziertem Rogue-like befreist du einen zufällig generierten Raum nach dem anderen, indem du die Jelly-Gegner besiegst und dir dadurch einen Ausgang erkämpfst. Doch Achtung, mit jedem abgeschlossenen Raum erhöht sich die Schwierigkeit des Spieles. Wie weit kommst du?

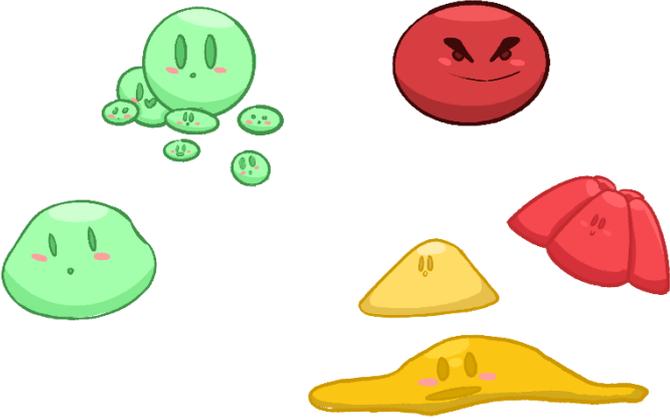
GENRE:

Rogue-like, Dungeon Crawler

CHALLENGES:

Real-Time interaction, Game AI

CONCEPTART:



DIFFICULTIES:

Die größte Schwierigkeit wird unserer Ansicht nach eine faire, balancierte Zufallsgenerierung der Gegner zu implementieren. Da diese, je weiter der Spieler kommt, auch schwerer werden sollte, allerdings immer noch machbar sein muss.

Auch sind wir gespannt, wie wir die Fähigkeiten und allgemeine Gestaltung des spielbaren Charakters angehen. Dieser sollte sich so gut wie möglich zu steuern und spielen anfühlen. Außerdem wird dieser nicht direkt stärker, umso länger man spielt, soll aber auf andere Art und Weise dem immer größer werdenden Schwierigkeitsgrad gerecht werden.

Was die optische Gestaltung des Spieles angeht, ist es uns sehr wichtig, ein kohärentes Gesamtwerk zu erschaffen mit einer Optik, die die Prämisse des Spiels unterstützt.

TEAM-COMPOSITION:

Der Gestaltung des Spieles in Sachen Game Design wird sich gemeinsam gewidmet. In den Bereichen Programmierung sowie Art/Design gibt es je einen Hauptverantwortlichen. Dieser trifft im Zweifelsfall die Entscheidung und übernimmt die größten Teile dieses Aufgabenbereiches.

MOTIVATION:

Unser Ziel ist es, mit unseren jetzigen Fähigkeiten ein möglichst rundes Spiel zu gestalten, welches den Spieler wenigstens für eine kurze Zeit in seinen Bann zieht. Es ist uns dabei auch wichtig, so kohärent wie möglich zu sein. Die Optik und Grafiken, sowie die Musik des Spiels und das Gameplay selbst soll aufeinander abgestimmt sein. Orientiert haben wir uns bei dem Spielprinzip an Titeln wie „The Binding of Isaac“ und „Hades“. Hingegen optisch sowie atmosphärisch wollten wir eine Hommage an alte „Zelda“ Spiele erschaffen. Allerdings in unserem eigenen Setting, mit eigenen Fähigkeiten und einer eigenen Persönlichkeit. Wir hoffen, dass bestmögliche aus diesem Projekt holen zu können.

CONCEPT:

Unser Spiel „SpoonKnight“ zielt darauf ab, eine möglichst simplifizierte Version eines Rogue-Like Titels zu sein. Rogue-Like Spiele, wie es zum Beispiel auch „The Binding of Isaac“ oder „Hades“ sind, haben dabei verschiedene Merkmale, die das Genre definieren. Prozedural generierte Level, Gegner und Items sowie vor allem ein endgültiger Tod ohne „Respawn“ Möglichkeiten sind dabei der Standard.

Doch es gibt noch viele weitere Eigenschaften, die immer wieder in diesem Genre zu finden sind. Daher war es für uns essenziell, Entscheidungen zu treffen, inwieweit wir diesem Genre gerecht werden können und in welchen Bereichen wir aufgrund des vorgegebenen Zeitrahmens sowie den Anforderungen der Lehrveranstaltung Abstriche machen müssen. Dinge wie unterschiedliche Gegenstände innerhalb des Spieles oder sich komplett ändernde Ebenen mit neuen Gegnern und einer neuen Umgebung fielen daher flach.

Durch Variation verschiedenster Grafiken und dem eigentlich gleichen Gegnertypen, dem wir jedoch signifikante Unterschiede verliehen, um das Gameplay zu variieren, gelang es uns trotzdem unserem Spiel den Charme des Genres, wenn auch nur sehr simplifiziert zu verleihen.

OBJECTIVE:

Das Ziel des Spielers ist es, so viele Ebenen wie möglich von Gegnern, zu befreien.

VICTORY CONDITION:

Da der Spieler nur versucht, so viele Ebenen wie möglich, zu befreien und sich dabei mit anderen Spielern oder mit seiner eigenen Bestleistung vergleicht, gibt es keine „Victory Condition“ im klassischen Sinne. Im Grunde genommen siegt man, wenn eine vorherige Leistung übertroffen wird.

LOSS CONDITION:

Nimmt der Spieler zu viel Schaden und verliert seine drei Herzen, verliert er das Spiel und knackt dadurch möglicherweise nicht den vorherigen „Highscore“.

PLAYER CHALLENGES:

Dem Spieler werden einige Hindernisse in den Weg gestellt, welche das Spiel interessant und spannend machen. Zum einen die Jelly-Gegner die besiegt werden müssen, um auf die nächste Ebene zu gelangen, insbesondere da diese im Verlauf des Spieles immer gefährlicher werden.

Zum anderen muss der Spieler taktisch handeln und sich entscheiden, wann und für welche Fähigkeit er die aufgesammelten Jellies einsetzen möchte.

Die letzten Hindernisse für den Spieler sind wortwörtliche Hindernisse, welche prozedural generiert auf dem Spielfeld auftauchen und die Bewegungsfähigkeit des Charakters einschränken.

GAME RULES:

Es gibt Spielregeln, die dem Spieler sofort klar sind beziehungsweise die sogar im Steuerungsmenü direkt erklärt werden. Dazu gehören, dass es Gegenstände gibt, welche der Spieler nicht durchqueren kann, sowie dass das Einsetzen von Fähigkeiten Jellies kostet.

„Versteckte“ Spielregeln, welche der Spieler selbst entdecken kann, sind die Bewegungsmuster seiner Gegner.

WHO-DID-WHAT:

Benjamin Lachmann:

- Programming
- Game Design

Aaron Löffler:

- Art/Design
- Dokumentation
- Game Design

SOURCES:

-Musik von Marc Hinrichsmeyer

(AM7 Student, extra für SpoonKnight erstellt)

-Font FF Prater (Prater Block Pro Regular, Adobe Licence)