

GDD - Armed and Dangerous

Idee

Armed and Dangerous lehnt sich an Platform Shooter an, wie z.B. Metal Slug und Cave Story. Gameplay technisch verbinden Platform Shooter das Gameplay von Jump and Run Games mit dem von Shoot Em Up Games. Im Regelfall besteht das Gameplay aus dem für Jump and Run typischen Laufen und Springen durch einen Hinderniskurs. Gegner sind hierbei oft das Haupthindernis. Diese werden vom Spieler beschossen um eliminiert und somit überwunden zu werden. Spiele in diesem Genre können sehr unterschiedlich ausfallen in ihren Fokus auf diese Grund-Mechaniken. Metal Slug besitzt zum Beispiel relativ wenig Platforming dass der Spieler machen muss. Die Schwierigkeit des Spiels kommt eher von den Horden an Gegnern, welche gekonnt ausgeschaltet werden müssen um weiterzukommen.

Cave Story hingegen bietet viel mehr Platform Segmente und einen geringeren Fokus auf das eliminieren von Gegnern.

Letztes Beispiel bildet hier die Haupt-Inspirationsquelle für dieses Spiel.

In Cave Story erhält man recht früh im Spiel eine Maschinenpistole als Waffe. Diese hat einen nahezu unendlichen Munitionsvorrat (100 Schuss, wobei diese sich über Zeit wieder aufladen) und die besondere Eigenschaft, dass sie die Spielfigur nach Oben befördert wenn sie auf den Boden gerichtet wird.

Armed and Dangerous wurde designed mit der Idee, dass die Waffe der Spielfigur nicht nur zum Kampf, sondern auch als Fortbewegungsmittel verwendet werden kann.

Konzeptionell soll sich das Spiel wie ein Platformer spielen, in dem der Spieler sich sehr frei fortbewegen kann. Um das Spiel interessanter zu machen, soll das Level mit Gegnern bestückt werden. Diese muss der Spieler entweder ausmanövrieren oder eliminieren, oder gegebenenfalls beides. Der Clou hierbei ist, dass jede Kampfhandlung gleichzeitig den Spieler fortbewegt. Hierdurch soll Platforming und Kampf fließend ineinander überlaufen.

Spielwelt und Charaktere



Der Spieler übernimmt die Rolle von Unit 53 (auch Gumi genannt), eine Androidin die eines Tages überraschend aktiviert wird und sich einer verlassenen und zerfallenen, unterirdischen Forschungseinrichtung wieder findet.

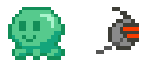
Sie hat keine Erinnerung daran was vor ihrer Aktivierung passiert ist oder warum sie in dieser Einrichtung ist. Sie weiss nur, dass sie hier nicht bleiben kann.

Das einzige Besitztum das sie hat ist ihre Waffe, ein Energie Gewehr welches sich automatisch wieder auflädt. Nicht nur dass, es hat auch einen ordentlichen Wums und ist stark genug, Gumi von den Beinen zu reisen.

Die Anlage ist ein großes Labyrinth aus langen Gängen, zerstörten Räumen und alten Hallen.

Gumi muss den Ausgang sich einen weg durch das wirrwarr der Einrichtung finden und den Weg nach draußen suchen.

Die Anlage ist allerdings nicht unbewohnt.



Mutierte Schleimmonster und alte Roboter haben sich die Einrichtung zu ihrem Zuhause gemacht. Die Schleimmonster sind relativ ungefährlich, solange man ihnen nicht zu nahe kommt. Die Roboter haben allerdings eine Schraube locker... sogar ziemlich wörtlich. Ob sie es böse meinen oder einfach einen KI Defekt haben, ist schwer zu sagen. Sobald sie Gumi erspähen, fliegen die kleinen Roboter direkt auf sie zu.

Gameplay

Das Spiel ist im Platform Shooter Genre angesiedelt, mit elementen von Twinstick Shootern. Gameplay-technisch bedeutet dies, dass die Spielfigur sehr agil sein muss.

Große Sprungdistanz und angenehm schnelle Laufgeschwindigkeit sind wichtig für das angedachte Spielerlebnis.

Zudem soll das Spiel über Kampf mechaniken verfügen.

Da Mobilität und Bewegungsfreiheit ganz oben auf der Liste von Designzielen ist, wird das Spiel nicht wie typisch mit einer Schusstaste, Sprungtaste und Richtungstasten gespielt, sondern 3 zusätzlichen Schuss Tasten (Vier insgesamt).

Die vier Schuss Tasten geben jeweils eine Richtung an, in die der Spieler feuern kann.

Somit ist das Zielen und Abfeuern der Waffe unabhängig von der Bewegung des Spielercharakters. Dies garantiert einen größeren Grad an Bewegungsfreiheit.

Hierzu kommt, dass jeder Schuss der Waffe die Spielfigur in die gegengesetzte Richtung bewegt. Der Spieler kann somit die Waffe als zusätzliches Werkzeug zur Fortbewegung benutzen.

Es gibt zwei unterschiedliche Gegnertypen: bodengebundene Schleimmonster und fliegende Roboter. Schleimmonster verhalten sich passiv und Patrouillieren um ihren Heimat Punkt auf und ab. Sie bewegen sich allerdings recht zügig, was sie trotz ihres passiven, relativ stationären Verhaltens zu einer Hürde für den Spieler machen.

Ihr boden-gebundenes Verhalten soll zusätzlich den Spieler animieren, den Boden zu meiden.

Da der Spieler ermutigt wird, die meiste Zeit sich in der Luft zu halten, muss es ein "Gegengewicht" zu diesem Verhalten machen. Roboter fliegen deshalb und bewegen sich aktiv in Richtung des Spielers, sobald dieser in der Nähe ist.

Dieses aggressive Verhalten soll in Kombination mit den Schleimen den Spieler dazu bewegen, sich auf Luftgefechte einzulassen.

Das Level ist wie ein Labyrinth designed und soll dem Spieler eine Vielzahl an Hindernissen bieten, um die er sich herum bewegen muss. Das Labyrinth-artige Design lässt sich darauf zurückzuführen, dass der Spieler sich sehr frei bewegen können soll. Durch das große Maß an Bewegungsfreiheit erscheint ein lineares Level als sehr trivial, da der Spieler sich über die meisten Hindernisse mit Leichtigkeit hinwegsetzen kann.

In einem Labyrinth kann sich der Spieler zwar frei bewegen, muss allerdings immer noch den Ausgang finden. Das Level sollte obendrauf über mehrere Engpässe verfügen. Diese dienen nicht nur dazu, das Level Abwechslungsreicher in seiner Geometrie zu gestalten, sondern auch den Spieler zu fordern. Kämpfe in engen Gängen werden wegen den sonst recht offenen Gameplay natürlich schwerer.


Startpunkt des Spielers befindet sich recht Zentral im Level. Dies dient dazu, dem Spieler zu Zeigen, dass es auch einen oberen Teil des Level gibts.

Das Beginareal öffnet in einen großen, offenen Raum, der relativ wenige Gegner enthält. Hier soll der Spieler sich vertraut mit der Steuerung machen können. Da die Öffnung weggerichtet ist vom eigentlichen Pfad durch Level, wird der Spieler dazu animiert zu erkunden.

Das Ziel befindet sich an der Spitze des Levels. Das Level ist so geformt, dass es den Spieler Stück für Stück nach oben führt. Dieses vertikale Design ist gewählt, um die Kerneigenschaft des Gameplays zu begünstigen. Der Spieler kann durch seine Waffe den Sprung der Spielfigur um ein vielfaches verstärken. In einem Horizontal ausgerichteten Level würde diese Eigenschaft weniger zur Geltung kommen.

Der Zentral gewählte Startpunkt dient ebenfalls dazu, diese Mechanik besser auszudrücken. Der einzige Weg weiter im Level liegt ausserhalb der normalen Sprungreichweite der Spielfigur. Somit wird der Spieler gezwungen, sich mit der Spielmechanik vertraut zu machen bevor er fortschreiten kann.

Cut Content

Ursprünglich war eine Zweitwaffe angedacht: eine Schrotflinte. Diese sollte weniger Schuss haben als das Maschinengewehr und langsamer feuern, dafür  den Spieler in einem Satz weit befördern.

Ich habe mich gegen ihre Inklusion entschieden, um das Gameplay fokussierter zu halten. Zusätzlich erschien mir das Gameplay der Schrotflinte zu redundant zum Maschinengewehr.

Das Level sollte ursprünglich sich selbst wiederholen: An bestimmten Stellen würde der Spieler in eine Art Teleporter laufen oder springen, um dann am anderen Ende der Karte rauszukommen.

Ich habe mich gegen diese Idee entschieden, um das Leveldesign geradliniger zu halten. Mit

den Teleportern würden bestimmte Eigenschaften (wie die Zielführung nach Oben und die damit verbundene Stärkung der Kern-Mechanik.

Zudem dachte Ich, dass dies zu Orientierungsverlust führen könnte, was schlecht für diese Art von Spiel ist.