

MIB SoSe 2021

Prototyping Interaktiver Medien-Apps und Games

Abgabe Designdokument

Für das Spiel

Hero's Right Hand

Alessio Leonardo Vinci

259364

Konzept

Die Idee hinter Hero's Right Hand oder kurz HRH stammt von dem „0-Player Game“-Prinzip aus Conway's Game of Life. Hierbei kann der Spieler nur gewisse Startkonditionen festlegen und den Spiellauf starten sowie zurücksetzen. Alles was in dem Spiel anschließend passiert, passiert ohne weitere Einwirkung des Spielers.

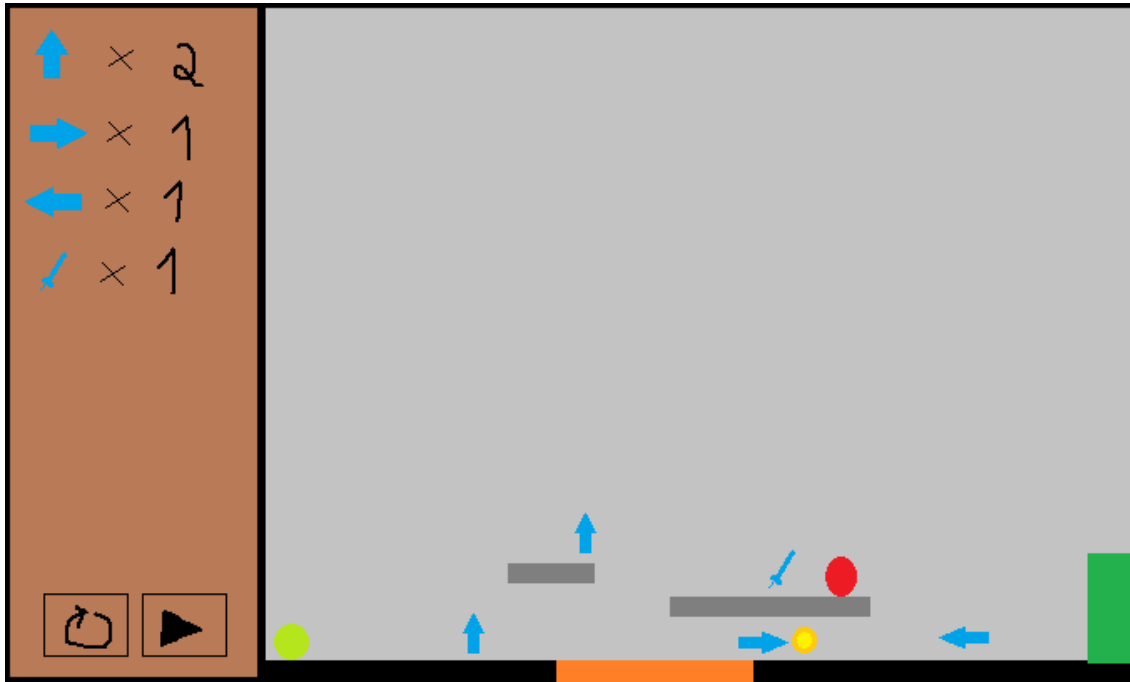


Abbildung 1 – Erstes Konzept

Da ich während PRIMA auf einen Beitrag zu Conway's Game of Life gestoßen bin und ich allgemein eher daran interessiert war ein 2D statt eines 3D Games zu entwickeln, entschloss ich mich diese Chance zu nutzen und ein 0-Player Game zu programmieren.

Der Stil sollte pixellastig sein und „clean“ aussehen. Inspiration nahm ich aus älteren RPGMaker Spielen. Der Hauptcharakter ist die einzige Figur und sticht daher sehr heraus. Die Interaktionsschnittstelle des Spielers ist hingegen nur ein Cursor und ist durch den farblichen Rand schnell zu erkennen, steht im Vergleich zur Figur eher im Hinergrund, was den Aspekt des 0-Player Games weiter betonen soll.

Betrachtet wird das Spiel aus einer Top-Down Perspektive.

Ziel des Spiels ist es mit vorgegebenen „Tiles“ den Pfad des Hauptcharakters zu beeinflussen und ihn so unbeschadet zum Ziel zu bringen. Wird ein Level abgeschlossen, wird man zum Nächsten weitergeleitet.

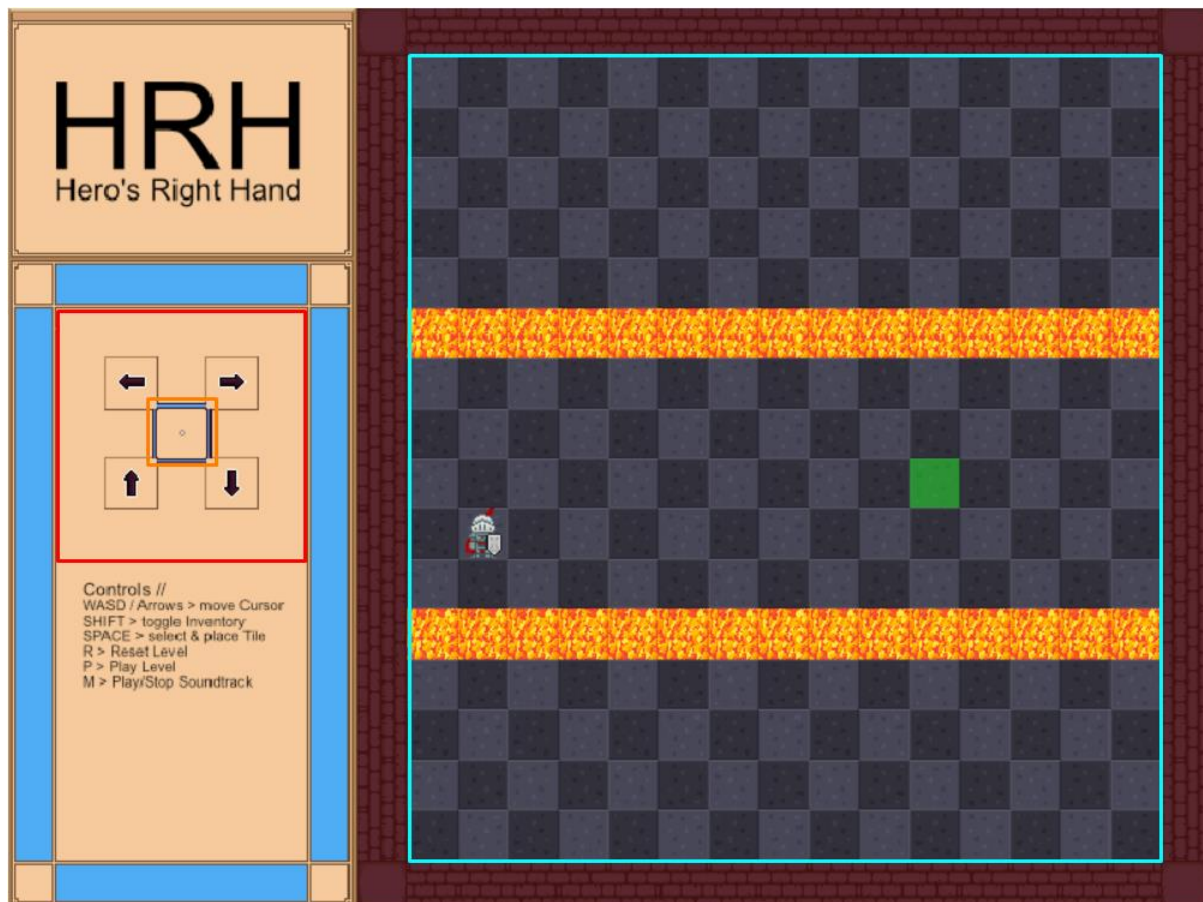


Abbildung 2 – Game Screen (rot: Inventar, cyan: Spielwelt, orange: Cursor)



Abbildung 3 - Cursor

Steuerung

Der Cursor wird mit den Tasten „W“, „A“, „S“ und „D“ oder den Pfeiltasten gesteuert. Mit der Taste „LShift“ kann der Spieler zwischen der Interaktion im Inventar oder in der Spielwelt wechseln. Die Leertaste wählt (im Inventar) und platziert (in der Spielwelt) die vorher gewählte „Tile“. Zudem kann mit den Tasten „R“ und „P“ das Level zurückgesetzt und der Spiellauf gestartet werden. Zu guter Letzt kann mit der Taste „M“ der Soundtrack gestartet und pausiert werden.

Audio

Während des Spiels kann ein Soundtrack gestartet werden, der eine vorantreibende und actiongeladene Grundstimmung vermitteln soll. Wird der Spiellauf gestartet, gibt es auditives Feedback, welches dem Spieler mitteilt, ob die Hauptfigur gestorben ist oder es zum Ziel geschafft hat. Auch Soundeffekte für Bewegung ist vorhanden.