

Shadow Blade Vendetta



2D Single Player Jump and Run mit verschiedenen RPG Elementen, wie einem Level System, durch die der Spieler verschiedene Fähigkeiten freischalten kann.

Developer:



Gameplaytags: Platformer, Jump and Run

Technicaltags: PC, Single Player, Maus / Tastatur

Referenzen: Hollow Knight, Super Mario, Mark of the Ninja

Zielpublikum: 12+

Inhalt

- 1. Spielkonzept**
- 2. Spielmechaniken**
- 3. UI**
- 4. Menü**
- 5. Technische Details**
- 6. Aufgabenbereiche**

1. Spielkonzept

2D Single Player Jump and Run mit verschiedenen Gegnern. Der Spieler sammelt auf seinem Weg Erfahrungspunkte, durch die sein Level steigt. Mit steigendem Level gewinnt der Spieler an Stärke und erhält neue Fähigkeiten.

2. Spielmechaniken

Der Spieler hat fünf Leben und kann durch sammelbare Gegenstände sein Leben bis maximal zehn erhöhen.

Es gibt ein langes scrollendes Level mit einem Endboss am Ende.

Wenn der Spieler stirbt, beginnt er wieder am Anfang des Levels mit Level eins.

Gegner innerhalb eines Levels spawnen über Zeit nach.

Player Movement

- Steuerung des Charakters über A, D
- Leertaste zum Springen
- Shift zum Dashen

Der Spieler hat vier Fähigkeiten, die er nach und nach über ein Level System freischaltet

- Linksklick: Standard Nahkampf Angriff (Level 1)
- Rechtsklick: Fernkampf Angriff (Level 5)

- Taste „1“: Spezial Fähigkeit 1 (Level 10)
 - o Dancing Blades

Das Level System:

- Der Spieler startet mit Level 1
- Durch das Besiegen von Gegnern bekommt der Spieler Erfahrung, wodurch sein Level erhöht wird
- Level erhöhen Grundwerte (Attack Points, Defensive Points, Haste)
- Es gibt unendlich viele Level
- Pro Level benötigt der Spieler mehr EP

Drei Arten von Gegnern:

Option A (Asset Store)

- Nahkampf Einheit
- Fernkampf Einheit
- End Boss

Drei Arten von Gegnern:

Option B (Artist)

- Nahkampf Einheit
 - o Golem
- Fernkampf Einheit
 - o Ninja Schütze
- End Boss
 - o Verfluchter Runen Ninja

Collectables:

- Essen (regeneriert HP)
- Buddah (erhöht defensive)
- Schriftrolle (erhöht damage)
- Glücksbringer (setzt den Cooldown der Spezial Fähigkeit auf null)
- Münzen (benötigt um den Bossraum freizuschalten)

Es gibt verschiedene Fallen, die auf den Ebenen verteilt sind:

- Spikes
- Dart Trap

Zum Fortbewegen über größere Distanzen stehen Jump Pads zur Verfügung.

3. UI

- Lebensanzeige in Form von Herzen in der linken oberen Ecke
- Fähigkeiten werden mittig unten angezeigt
- Unter den Fähigkeiten ist eine Erfahrungsleiste
- In der oberen rechten Ecke befindet sich ein Button, um das Spiel zu verlassen

4. Menü

Hauptmenü:

- Spiel starten
- Spiel beenden
- Settings
- Credits

Spielmenü:

- ESC, um das Spielmenü aufzurufen, um zurück zum Hauptmenü zu kommen

5. Technische Details

Zielplattform: PC

Entwicklungsumgebung: Unity Engine

Steuerung: Maus und Tastatur

6. Aufgabenbereiche

- Projektmanager: Kay Kostolnik
- Lead Coder: Younes Rida
- Lead Gamedesigner: Patrick Vala

- Lead Audio: Kay Kostolnik
- Lead Artist: Patrick Vala
- Artist: Anna-Maria Werner