

THE V!RUS – Ein Spiel von Kevin und Luan

Kurzübersicht des Spiels

THE V!RUS ist ein Spiel, in der man die Rolle eines Computervirus übernimmt. Dabei versucht man Geld durch verschiedene Methoden zu stehlen und sich ins Terminal einzuhacken, damit man sich selbst verbreiten kann. Das Spiel zeichnet sich durch ein hervorragendes Stealth Gameplay aus, in dem man durch diverse kreative Minispiele sich durchkämpfen muss, wie zum Beispiel die Oma des Opfers durch einen Enkeltrickbetrug beklauen oder durch die Bankkonten das Geld stehlen.

Analyse der Gameplay und Design (=Game Design) Aspekten

Der Stealth-aspekt zeigt sich besonders darüber, dass man permanent von Antiviren verfolgt wird. Jedoch wird statt einem verängstigten und unwohl Gefühl, was oft der Fall in Stealth Spiele ist, damit man sich wie ein echter Spion oder Einbrecher fühlt, hier eher eine Machtposition dem Spieler vermittelt, da der Spieler hier in der Kontrolle ist, da der Spieler in der Lage ist den Computer zu beschädigen und das Geld zu stehlen. Dies wird auch noch durch verschiedene Gameplay Elemente weiter illustriert, wie zum Beispiel narrativ darüber, wie simpel der Spieler das Opfer beklauen kann oder aber auch die vielen Möglichkeiten, die der Spieler hat, um das Opfer zu schaden. Hinzu kommt außerdem noch die Problemlosigkeit innerhalb des Spiels, diese symbolisiert die auch wie einfach es ist für einen Virus das Opfer zu schaden (besonders bei Sachen wie Passwörter oder auch das Stehlen). Dies gilt zudem auch noch für das Terminal, da diese Fragen extrem leicht zu beantworten sind und somit die Mächtigkeit des Virus bzw. des Spielers nochmal illustriert, sowie die Hilflosigkeit des Opfers. Ein weiteres wichtiges Merkmal ist die Geschwindigkeit des Spielers, da dieser hier schnell ist und schneller als der Wächter wird auch leicht auch eine mächtigere Position vermittelt, da verglichen dazu oft in Stealth Spiele eine niedrige Geschwindigkeit verwendet wird, nochmal die Angst und Nervosität hervorzuheben und den Spieler dieses „schleichende“ und hinterhältige Gefühl zu geben.

Ein weiterer interessanter Punkt ist, dass der Spieler innerhalb seiner Bewegung weder eine Beschleunigung, noch Entschleunigung hat. Dies sorgt dafür, dass sich der Spieler etwas „mechanischer“ und unmenschlicher fühlt. Hinzu kommt, da der Spieler hier nicht so unkontrollierbar wäre, im Gegensatz zu dem Spieler wie in Supermeatboy oder Super Mario, was dazu führt, dass man sich auch mehr in Kontrolle fühlt und auch stützt auch die zuvor genannten Punkten.

Um dies alles zusammenfassen, dem Spieler wird durch verschiedene Gameplay-elemente eine Machtposition suggeriert, während der Inhalt dennoch hauptsächlich Stealth-basierend ist.

Assets

HINWEIS: ALLE ASSETS WURDEN SELBSTERSTELLT ODER GENERIERT DURCH ENTSPRECHENDE PROGRAMME (SFXR bzw. JFXR).

Die verschiedenen Assets verleihen unterstützen hierbei die Prämisse des Spiels und geben unterstützen das gesamte Thema innerhalb des Spiels. Die Assets wurden so designed, sodass man sich wie in einem echten Desktop fühlt. Dies steigert die Immersion des Spieles, was wichtig ist, damit man sich auch wirklich als Computervirus sich fühlt, der den Computer des Opfers „erkundet“. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass durch energetische Musik auch noch die Mächtigkeit des Spielers etwas hervorhebt, da man sich dadurch schon mehr so fühlt, als müsste man versuchen die verschiedenen Daten eines Opfers zu stehlen. Hinzu kommt, dass die ganzen Soundeffekte 8-Bit Soundeffekte sind, welche oft mit Computer und älteren Videospiele / Computer assoziiert werden, was das ganze Spiel auch noch viel immersiver wirken lässt. Die ganzen Icons sind dabei angelehnt an Programme in der echten Welt (Discord, Chrome) oder wurden versucht so gut wie möglich nachgemacht zu werden (File Explorer, Terminal, Mail).

Dokumentation – Code

Szenen Switching System

Das Scene Switching System besteht aus 3 Hauptkomponenten, Die Icons, Die Bühne und dem Spieler. Die Icons sind die Positionen, wo dem Spieler geboten wird die Szene bzw. das Level zu wechseln. Das Skript innerhalb der Icons dient als Präemptive Affordance (Auf Deutsch Angebotscharakter) bzw. Visual Feedback. Dies wird außerdem durch die verschiedenen Soundeffekte nochmal gestärkt im Player Skript (Auditives Feedback). Dies alles wird umgesetzt, indem man checkt, ob der Spieler über das Icon hovers. Das nächste wichtige Objekt ist die Bühne, denn sobald diese geändert wird, wird eine Nachricht an die ganzen anderen Objekte gesendet, wodurch ein Übergang ohne Unterbrechung möglich ist, aber dass der Hintergrund geändert werden kann wird von dem Spieler ermöglicht, da dieser durch eine Endlosschleife permanent checkt, ob dieser ein Icon berührt und Space gedrückt hat um den Szenenwechsel zu initialisieren. Außerdem gehören hierzu noch die Callbacks nach dem Szenenwechsel, welche im Grunde genommen nach Wechsel Werte zuweisen oder auch das Objekt zeigen/verstecken. Da diese aber so ziemlich überall da sind, wird die Erläuterung dazu zu jedem Objekt gespart, da dies trivial für die Doku ist.

Sonstiges Generelles

Der „Variableninitiatorblock“ beim Spieler sorgt dabei dafür, dass die Variablen beim Start die richtigen Werte besitzen. Außerdem gibt es einen weiteren Block, welcher für die ganzen Bewegungen und Rotationen sorgt.

Das Objekt „Timer“ ist dafür zuständig, dass auf dem Desktop unten rechts die Uhrzeit in Echtzeit steht.

Das Objekt „tut-shower“ ist für den Hinweis unten fürs Tutorial zuständig.

Das Objekt „Helper“ ist für verschiedene Tipps und weiteres zuständig, die innerhalb des Levels auftauchen.

Das Objekt „antivirus“ ist der Gegner in diesem Spiel, welches man ausweichen muss. Einer der wichtigsten Teile hier ist das Pathfinding des Antivirus. Dieser dreht sich um einen zufälligen Winkel (was durch eine For-Loop gleichmäßiger ausgeführt wird). Außerdem sind die Antiviren auch leicht transparent, was durch den SetGhost(Zahl) Block passiert.

Discord

Innerhalb des Discord (und auch Chrome Level) werden die Antiviren dupliziert, damit das Spiel schwerer wird. Dies passiert durch die Bühne, welche die Änderungen überprüft und guckt in welchem Level es zurzeit steckt.

Ein wichtiger Bestandteil des Discord Levels sind die Textnachrichten. Der Code der roten Nachrichten bestehen aus 3 Hauptteilen. Zuerst wird der Nachricht eine zufällige Position gegeben, auf welche sich die Nachricht bewegt. Nun wird gewartet bis der Spieler die Nachricht berührt. Ist dies der Fall dann wird die Nachricht unten auf die Textbox versetzt und nun muss man die richtige Zahlentaste auf der Tastatur drücken. Sobald dies erfolgt, geht die Nachricht an die richtige Position und nach einiger Zeit kommt die Nachricht der Oma und dies alles wiederholt sich wieder. Innerhalb des Skripts der Oma ist dabei nur Code, welcher für die Richtige Position und die darauffolgende Nachricht an die nächste Textnachricht sendet, somit sich alles wiederholen kann.

Chrome

In Chrome sind die wichtigsten Objekte die Banknoten. Diese sind vom Code her auch sehr simpel. Diese kann man einsammeln, wenn an auf denen steht und Space drückt. Dies wird umgesetzt durch eine unendliche Schleife mit einer If-Abfrage. Sollte man es schaffen die Banknote einzusammeln, dann wird die Geldvariable geändert und dieses Objekt wird dann auch entfernt. Die Geldvariable steht dabei immer auf der rechten Seite

Terminal

Nun gibt es keine Antiviren mehr. Hier wird der Name und das Passwort durch das Terminal befragt. Dies passiert wieder durch die Bühne. Diese fragt nach dem Geld und Passwort

Aufgabenverteilung

Luan: Programmierung, zum Teil Game Design

Kevin: Game Design, Audio Design, Artist, Dokumentation

Anmerkung

Da ich (Kevin) für einige Zeit nicht da war, aufgrund des BWINFs ist der Inhalt dieses Spieles nicht so umfangreich wie wir es uns vorgestellt haben.