Super Simple Hook

Created by: Robin Steiner, Ian Waser

# Konzept:

Unser Spiel “Super Simple Hook” ist ein 2D Puzzel Plattformer Game. Das Ziel des Spiels ist es die Rätsel in den einzelnen Räumen zu lösen und den Ausgang zu erreichen. Um das zu erreichen hat der Spieler noch einen Grappling Hook. Dieses Feature ist unser Hauptdesign Element, welches das Spiel einzigartig zu den anderen Puzzel Games macht.

Mit diesem Grappling Hook kann der Spieler, durch Drücken der Maustaste, sich an festgelegte Objekte (orange Flächen) dranhäften und dort hinziehen lassen. Zusätzlich kann der Spieler aber nicht nur sich selbst irgendwo hinziehen lassen, sondern auch bewegbare Würfel/Kugeln. Diese bewegbaren Objekte kann der Spieler verschieben. Dazu schiesst er einen Hook auf das Objekt und kann per Drag & Drop dann auf ein oranges Obejekt Zielen.

Diese bewegbaren Objekte muss der Spieler auf einen Knopf ziehen oder schieben, damit ihm der Ausgang zum nächsten Level ermöglicht wird. Manchmal reicht es auch nur den Ausgang zu erreichen.

# Inspiration:

Bei unserem Spiel liessen wir uns durch das 2007 von Valve veröffentlichte Spiel «Portal» inspirieren. «Portal» ist in jederlei Hinsicht ein Meisterwerk und ein Must-Have für jeden Spieler. In dem Spiel muss der Spieler Räume mit Rätsel lösen, mithilfe einer Portal Gun.

Für unser Spiel übernahmen wir die Idee, von einzelnen Rätselräume und ein langsames aufbauendes Tutorial, welches der Spieler gar nicht mitbekommt. Leider konnten wir, weil dass das Spiel viel schwieriger gemacht hätte, das Spiel nicht in 3D machen.

Bei der Idee vom Grappling Hook liessen wir uns von dem Spiel «Just Cause» inspirieren. Dort kann der Spieler auch sich mit Hilfe von Grappling Hooks an verschiedene Objekte dranhäften und sich in der Welt herumschwingen. Auch kann man 2 Objekte mit einem Grappling Hook verbinden, was wir auch übernommen haben. Dieses Feature macht das Spiel sehr spannend und auch witzig. Diese Emotionen versuchten wir auf unsere Art einzufangen und wiederzugeben.

# Milestones:

## Basis-Version:

Bis: 16.12.2020

### Player Movement:

Bis: 13.12.2020

Die einfache Bodensteuerung des Spielers:

* A: Links
* D: Rechts
* Space: Sprung

### Hook Mechanic:

Bis: 13.12.2020

Hier sollte die Hook Mechanik fertig werden, dass man sich an Wänden festhalten kann und sich dran ziehen kann.

### World Objects (+ Camera):

Bis: 16.12.2020

Box + Camera

## Maps:

Bis: 27.12.2020

Map Loader

## Design:

Bis: 30.12.2020

## UI:

Bis: 03.12.2020

## Erweiterungen:

Story, Animation

# Vorgehensweise:

# Reflexion:

## Robin Steiner:

## Ian Wasser:

# Fazit:

# Weiteres Vorgehen: