
BELEGARBEIT

Slidescape

Herr Lucas Maximilian Ernst

im Rahmen des Kurses
„Theorie Gamedesign“

Seminargruppe: MI21w2-B


Mittweida, Wintersemester 2022/23



SLIDESCAPE

GENRE-CLASH IM SCHIEBEPUZZLE

Slidescape ist ein Rätsel-Labyrinth der anderen Art. Gefangen in einem Schiebepuzzle musst Du durch kluge Anordnung der verschiedenen Räume deinen Weg zum Ausgang finden, doch die Sache hat einen Haken: Jedes Areal stellt gleichzeitig auch ein eigenes Videospielgenre dar. Nun ist es an dir, die Eigenheiten der Spiele geschickt zu Kombinieren und so aus dem Labyrinth auszubrechen.

<div><div>Genre</div><div>Jump-‘n’-Run, Puzzle, Adventure</div></div>		<div><div></div><div>Einzelspieler</div></div>
<div><div>Spielziel</div><div>Besiegen aller Wächter und Flucht aus dem Labyrinth</div></div>		
	<div><div>Essenz</div><div>Gefühl des Erfolgs beim Lösen eines Puzzles</div><div>Neugier durch Austesten unterschiedlicher Räume / Items / Genres / Entdecken neuer Einsatzmöglichkeiten für bekannte Mechaniken</div></div>	
<div><div>Perspektive</div><div>2D-Sidescroller</div><div>3D-Third-Person</div></div>	<div><div>Alleinstellungsmerkmale</div><div>Genre-übergreifende Elemente/Fähigkeiten</div><div>Spieler verändert Aufbau der Welt</div></div>	

Ähnlichkeiten zu Super Paper Mario

- Wechsel zwischen 2D und 3D
- Genre-Mix
- blockiges Design

Ähnlichkeiten zu HopSlide

- Schiebepuzzle bewegt Räume
- vergleichbare Rätsel-Elemente
- blockiges Design

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Übersicht.....	3
1.1 <i>Eckdaten</i>	3
1.2 <i>Grundidee</i>	3
1.3 <i>Thema und Setting</i>	3
1.4 <i>Spielessenz.....</i>	3
2 Gameplay	4
2.1 <i>Ziele</i>	4
2.2 <i>Mechaniken (Bsp: Schiebepuzzle)</i>	4
2.3 <i>Mastery und Replayability</i>	5
3 Spielelemente	6
3.1 <i>Spieler.....</i>	6
3.2 <i>Konflikt</i>	6
3.3 <i>Regeln (Auszug).....</i>	6
3.3.1 <i>Schiebepuzzle</i>	6
3.3.2 <i>Perspektivwechsel.....</i>	7
3.3.3 <i>Fähigkeiten-Sets</i>	7
3.4 <i>Prozeduren.....</i>	7
3.5 <i>Ressourcen</i>	7
4 Ästhetik.....	8
Anhang (Teil 1)	9
Anhang (Teil 2)	10
Anhang (Teil 3)	11
Anhang (Teil 4)	12
Selbstständigkeitserklärung	13

1 Übersicht

1.1 Eckdaten

Genre: Jump-‘n’-Run-Puzzle-Adventure, 2D-Sideview / 3D-Third-Person
Zielgruppe: 12-24 Jahre, Fans v. Puzzle- oder Jump ‘n’ Run ähnlichen Spielen
Dauer: 2-3 Stunden
Spieler: Einzelspieler

1.2 Grundidee

Das Spiel ist in verschiedene Räume eingeteilt, welche vom Spieler wie in einem Schieberätsel verschoben werden können. Jedes Areal repräsentiert gleichzeitig ein bekanntes Videospielgenre und die Fähigkeiten des Charakters passen sich diesem an. Noch dazu erlernt der Charakter im späteren Verlauf noch die einzigartige Fähigkeit, frei zwischen der zweiten und dritten Dimension zu wechseln.

1.3 Thema und Setting

Ohne Erinnerungen an sein vorheriges Leben erwacht unser Protagonist in einer ihm komplett fremden Welt mit nur einem einzigen Weg vor ihm. Doch die Welt, die ihn am Ende dieses Weges erwartet, zeigt sehr deutlich, dass er hier nicht willkommen ist. Nun ist es an ihm, die merkwürdigen Gegebenheiten dieser Welt auszunutzen und irgendwie den Weg aus diesem Labyrinth herauszufinden.

Entsprechend der verschiedenen Spiele, welche durch die einzelnen Räume repräsentiert werden, unterscheiden sich die Settings teils stark voneinander, orientieren sich jedoch immer an bekannten Vertretern und sollen so einen Querschnitt des Genres darstellen.

1.4 Spieleessenz

Als Spieler soll man sich wie ein Gefangener einer Welt fühlen, in der sich alles gegen einen stellt - von den einfachen Gegnern bis hin zum Leveldesign selbst. Er fühlt sich komplett allein in einer immer komplexer wirkenden Welt und muss von sich aus die Vielzahl der Möglichkeiten, welche die recht wenigen Mechaniken bieten, immer wieder neu entdecken, um in dieser voranzukommen. Jeder Fortschritt ist hart erkämpft und mit viel Arbeit verbunden, um ein besonderes Glücksgefühl beim Meistern jeder Herausforderung auszulösen.

2 Gameplay

2.1 Ziele

- Sammeln neuer Fähigkeiten durch Bereisen neuer Räume
- Besiegen der fünf Wächter
- Flucht aus dem Labyrinth

2.2 Mechaniken (Bsp: Schiebepuzzle)

Während des Spielens ist durchgehend ein Bereich am rechten Bildschirmrand abgetrennt, welcher nicht zur Darstellung der Spielwelt genutzt wird. Im oberen Teils dieses Bereichs befindet sich dauerhaft sichtbar das Schiebepuzzle, welches in 5 x 5 x 5 gleichgroße Würfel unterteilt ist.

In diesem Puzzle befinden sich mehrere Blöcke, welche die einzelnen Räume der Spielwelt darstellen. Zur besseren Orientierung unterscheiden sich diese farblich, wobei Räume eines Areals ähnliche Farben verwenden. Die Position des Spielers wird durch einen kleinen Pfeil im entsprechenden Block dargestellt. Alle Blöcke besitzen eine Umrandung; an Eingängen ist diese unterbrochen.

Der Spieler hat nun die Möglichkeit mit der Maus durch Halten und Ziehen einen Block in eine der vier Hauptrichtungen zu verschieben. Werden zwei Eingänge aneinander platziert, hat der Spieler hier die Möglichkeit in den angrenzenden Raum zu gehen.

Durch einen Wechsel in die 3D-Perspektive ändert sich auch die Ansicht des Schiebepuzzles zu einem Würfel, der durch Halten und Ziehen mit der rechten Maustaste gedreht werden kann. Die Seite, welche beim Wechsel zurück in die 2D-Ansicht verwendet wird, ist unveränderlich und wird am Puzzle durch einen farbigen Rahmen deutlich gemacht.

Neben dem Vorankommen durch das Verschieben der Räume kann diese Mechanik auch zur Lösung kleinerer Rätsel innerhalb eines Raums verwendet werden. So gibt es spezielle Türen oder Plattformen, welche nur aktiviert werden, wenn sich ein bestimmter Block an der richtigen Stelle befindet.

Während der Verwendung läuft das Spiel normal weiter und der Spieler muss sich so zuerst selbst einen Freiraum schaffen, indem z.B. zuvor alle Gegner besiegt werden.

2.3 Mastery und Replayability

Viele Rätselspiele besitzen nach dem ersten Durchspielen kaum bis keinen Anreiz das Spiel erneut zu spielen, da die Lösungen der einzelnen Rätsel bereits bekannt sind. Ein solcher Anreiz soll auf zwei unterschiedliche Arten gegeben werden:

Zum einen handelt es sich bei Slidescape um eine Sammlung vieler einzelner kleiner Spiele, alle mit unterschiedlichen Anforderungen. Bei der recht breiten Zielgruppe wird es also immer Spieler geben, die mit einigen Bereichen besser zurechtkommen als mit anderen. Hier wird dem Spieler also Verbesserungspotenzial für spätere Durchläufe gelassen.

Zum anderen nimmt das Spiel gerade in seinem zweiten Teil einen Open-World-Charakter an, bei dem es dem Spieler freigestellt ist, in welcher Reihenfolge die Wächter besiegt werden. Dem Spieler wird somit die Möglichkeit gegeben, neue Wege zu gehen oder frühere Wege mit einem anderen Set Fähigkeiten zu Durchlaufen und sich so andere Lösungen für die gleichen Probleme zu überlegen.

3 Spielemente

3.1 Spieler

Der Spieler besitzt zwei verschiedenen Arten, mit der Spielumgebung zu interagieren:

Einerseits wird der Spieler selbst durch einen Charakter repräsentiert, welchen der Spieler aktiv durch die verschiedenen Räume steuern kann. Er besitzt abhängig von den gewählten Fähigkeiten unterschiedliche Möglichkeiten wie Laufen, Springen, Schlagen oder Schießen, um sich durch die Welt zu bewegen, Gegner zu besiegen oder Rätsel zu lösen. In neuen Räumen besteht die Möglichkeit das Repertoire der zur Verfügung stehenden Fähigkeiten-Sets aufzustocken. Diese Sets können jederzeit über das Inventar im Spiel ausgetauscht werden.

Andererseits kann der Spieler durch das Verschieben der Räume im Schiebepuzzle deren Anordnung verändern und so neue Wege offenbaren. Auch ein Wechsel zwischen 2D- und 3D-Perspektive ist nach Erhalt dieser Fähigkeit jederzeit möglich.

3.2 Konflikt

Im Verlauf des Spiels wird der Spieler immer wieder mit verschiedenen kleinen Konflikten konfrontiert. Über allem steht dauerhaft das Ziel, den Ausgang des Labyrinths zu erreichen und sich den Hürden der Welt entgegenzustellen. Dabei gibt es zum einen übergeordnete Hürden, wie das Abwegen, welchen Weg man als nächstes einschlagen soll oder auch welche Fähigkeit einem bei welchem Rätsel weiterbringt, zum anderen allerdings auch raumspezifische, die jedes Ausgangsspiel mit sich bringt, wie das Besiegen von Gegnern; hier müssen zunächst die Muster analysiert und danach ein passender Konter gefunden werden.

3.3 Regeln (Auszug)

3.3.1 Schiebepuzzle

- Anordnung der Blöcke in einem 5 x 5 x 5 Raster aus gleich großen Würfeln
- jeder Block ist zusammengesetzt aus mehreren ganzen Würfeln
- eine Zusammensetzung mit Bruchteilen dieser Würfel ist nicht möglich
- die Blöcke können in die vier Kardinalrichtungen verschoben werden

- würde ein Block bei der Bewegung in einen anderen Block oder die Außenwand eindringen, lässt er sich nicht in diese Richtung verschieben

3.3.2 Perspektivwechsel

- Wechsel zwischen 2D- und 3D-Perspektive ist jederzeit möglich
- eine feste Seite, von der vordersten Blöcke beim Wechsel in 2D-Ansicht genutzt werden
- Blöcke gelten dann als sichtbar, wenn sie, betrachtet von der Seite, an welcher der Perspektivwechsel stattfindet, räumlich vor allen anderen Blöcken sind
- befinden sich nur einzelne Würfel eines Blocks im Vordergrund, nicht aber der gesamte Block, so werden nur die vorderen Würfel in die 2D-Ansicht überführt

3.3.3 Fähigkeiten-Sets

- im Inventar des Spielers ist genug Platz für jedes Set
- Sets können jederzeit ausgetauscht werden
- es können nur Sets benutzt werden, welche zuvor in der Welt eingesammelt wurden
- es kann nur ein Set gleichzeitig aktiv sein

3.4 Prozeduren

Vgl. Anhang (Teil 1)

3.5 Ressourcen

Ressourcen spielen im gesamten Spiel keine Rolle. Einerseits soll sich der Spieler als Gefangener der Welt fühlen und so steht als großes Endziel die Flucht aus dem Labyrinth - und das am besten so schnell wie möglich. Optionale Sammelgegenstände würden genau diesem Ziel entgegenwirken, da diese dazu einladen, die gesamte Welt möglichst genau zu untersuchen und sich mit ihr vertraut zu machen.

Andererseits verlangt das Spiel durch seine speziellen Mechaniken bereits dauerhafte Aufmerksamkeit und auch eine gewisse Merkfähigkeit vom Spieler ab, sodass zusätzliche Ablenkungen in Form von sammelbaren Ressourcen nur hinderlich für die Erfahrung des Spielers wären. Somit gibt es weder gameplaytechnisch notwendige Ressourcen wie Munition oder eine Währung noch optional sammelbare Gegenstände.

4 Ästhetik

Entsprechend der unterschiedlichen Genres lässt sich keine komplett einheitliche Ästhetik, welche sich über das gesamte Spiel durchzieht, festlegen. Dies geht mit dem wirren Aufbau der Welt überein und hebt nochmals deren chaotische Natur hervor, damit es sich aber nicht einfach nach einem wilden Flickenteppich anfühlt, müssen dennoch einige einheitliche Richtlinien für den generellen Artstyle festgelegt werden.

Gerade in Hinblick auf die Umsetzbarkeit mit einem recht kleinen Team und kurzer Zeitvorgabe wird übergreifend für das gesamte Spiel Pixelgrafik im 8-Bit Stil für die 2D-Passagen verwendet, welcher in den dreidimensionalen Abschnitten durch Aufbau der Welt aus einzelnen voxelähnlichen Blöcken emuliert werden soll. Während jedoch die Welt an sich komplett dreidimensional wird, bleiben der Charakter und auch die meisten Gegner flach bzw. besitzen sie eine Tiefe von nur einem Block ^[1].

Um nun abseits von grundlegenden Artstyle noch weiter für ein kohärentes Bild der Welt zu sorgen, sollen alle Areale ein entsprechend ihres zugrundeliegenden Genres ähnliches Setting erhalten. Während man also in einem Jump 'n' Run Areal ein sehr farbenfrohes und fast schon kindliches Design vorfindet ^[2], herrschen in einem Metroidvania Areal mit düsterer Weltuntergangsstimmung fast komplett gegenteilige Bedingungen vor ^[3]. Um nun dieses Gefühl einer bedrückenden Welt aufzubauen, sollen diese Thema in einer Steigerung von bunten und knalligen Welten hin zu immer dunkleren und hoffnungsloseren Themen geordnet werden.

Neben einem einheitlichen Erscheinungsbild bringt eine solche Gestaltung allerdings auch gameplaytechnisch Vorteile mit, da so dem Spieler sehr deutlich gezeigt wird, welche Räume zueinander gehören und er so, sollte er mal nicht weiter kommen, direkte Hinweise bekommt, in welchen Räumen es wahrscheinlich für ihn weiter geht.

^[1] vgl. Anhang (Teil 2)

^[2] vgl. Anhang (Teil 3)

^[3] vgl. Anhang (Teil 4)

Anhang (Teil 1)



Anhang (Teil 2)



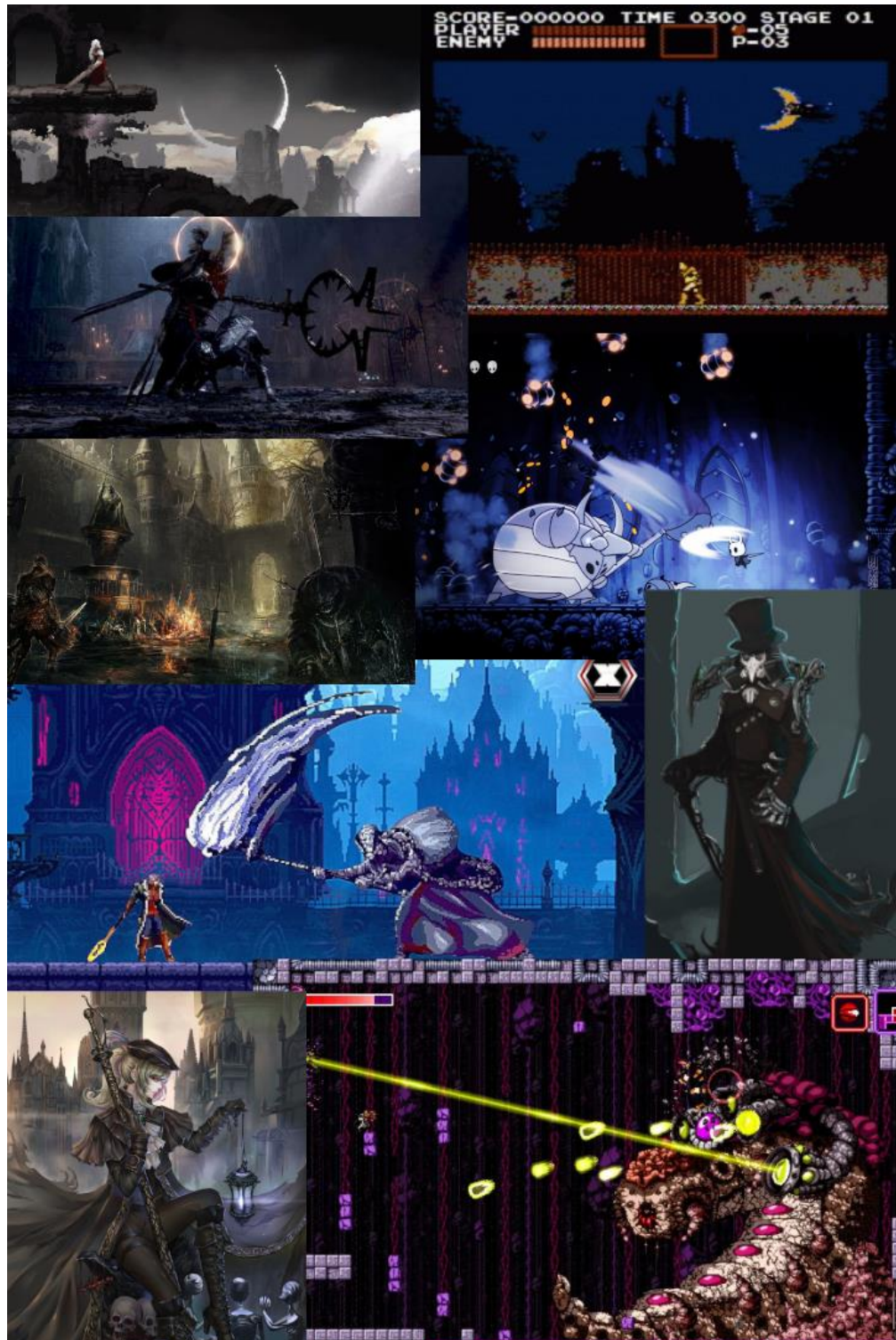
Screenshot aus Octopath Traveler; Darstellung einer möglichen dreidimensionalen Umgebung mit zweidimensionalen Elementen wie Spieler, NPCs, Gegner etc.

Anhang (Teil 3)



Moodboard für ein mögliches Jump-'n'-Run-Areal

Anhang (Teil 4)



Moodboard für Areale gegen Spielende; Metroidvania oder Souls-Like als potenzielle Genres

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Helbra, den 04. 03. 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'LM Ernst', with a long horizontal stroke extending to the right.

Unterschrift

Lucas Maximilian Ernst