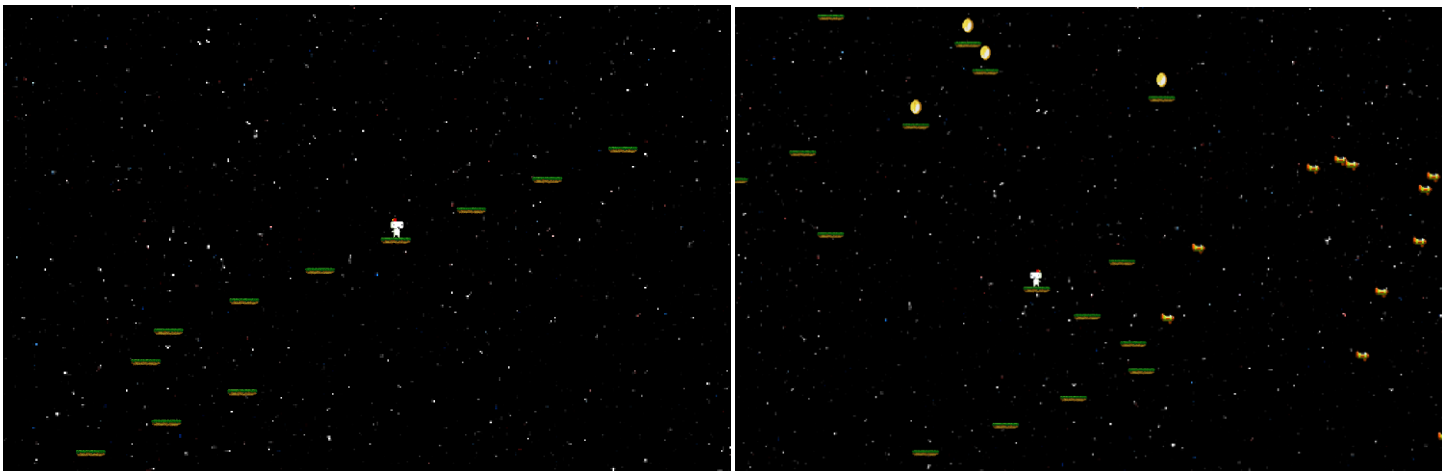


Skyward

Skyward ist ein 2D Platformer mit einer Besonderheit. Die 3d Dimension wird benutzt um dem Spieler eine neue Wege zu eröffnen ohne aber den Charm eines 2D Platformers zu verlieren. Der Spieler muss Gomez bei seiner Reise gen Himmel verhelfen(wortwörtlich). Dabei springt er von einer fliegenden Insel zur nächsten und sammelt Münzen ein, aber Achtung in den luftigen Höhen fliegen Flugzeuge umher denen Gomez ausweichen muss um bestimmte Plattformen zu erreichen kann Gomez die 3te Dimension nutzen um die Perspektive zu ändern dabei kommen einige Plattformen in greifbare Nähe.

Skyward ist als Love-Letter zu dem IndieSpiel FEZ gedacht, was eine ähnliche Gameplaymechanik bietet.



Gleiche Plattform aus 2 verschiedenen Perspektiven

Steuerung

Der Spieler kann mit D und A sich nach rechts und links bewegen und W oder der Leertaste kann der Spieler springen, und in Folge auch Doppelsprünge bis Dreifachsprünge durchführen.

Mit den Pfeiltasten Rechts und Links kann der Spieler die Perspektive wechseln.

Mit M kann die Musik aus und an geschaltet werden.

F5 Neustart, F11 Fullscreen, P Pause

Spielprinzip

Der Spieler hat 5 Leben und soll es schaffen durch die Plattformen nach oben zu erklimmen.

Doppelsprünge und Dreifachsprünge kosten den Spieler Münzen und sind eher dazu gedacht Fehlsprünge abzufangen, um nicht in den Tod zu stürzen. Man kann auch

Plattformen auf diese Weise erreichen, aber das ist nicht Sinn der Sache. Denn es existiert immer mindestens eine Plattform von der man eine andere erreichen kann.

Der Spieler soll durch das Wechseln der Perspektive einen Weg auf die höhergelegenden Plattformen zu finden. Jedes Mal wenn der Spieler die Perspektive wechselt, dreht sich die Kamera um 90 Grad. Dies ändert nicht nur einfach die Perspektive, sondern auch den Abstand der Plattformen. Die Collider greifen stets auf 2 Achsen und nicht 3. Es ist immer die Achse inaktiv die gerade in Richtung der Kamera zeigt.

Das Spiel gewährleistet allerdings immer das eine Plattform von mindestens einer anderen Plattform aus mindestens einer Perspektive erreichbar ist daher werden Doppelsprünge mit Punktabzug bestraft.

Art style und Ton

Die Sprites sind im Pixel Look gehalten und nutzt Sprites und Musik vom Indiespiel FEZ.

Gegner:

Für Skyward sind keine richtigen Gegner vorgesehen, welche den Spieler angreifen da dies nicht zu dem Stil des Spiel passen würde. Stattdessen fliegen auf Höhe der schwebenden Plattformen Flugzeuge umher welche den Spieler zwar nicht aktiv angreifen aber bei Kontakt den Spieler von der aktuellen Plattform werfen. Dies kann der Fall in den Tod bedeuten wenn der Spieler es nicht schafft im Fall eine Landeplattform anzusteuern.