

The background is a dark navy blue night sky. It features stylized, layered clouds in shades of dark blue and grey. Scattered throughout are small, multi-colored stars (white, yellow, and pink). A large, solid, light-yellow circle representing the moon is positioned in the upper right corner. The title 'KNIGHTMARE' is centered in a large, white, sans-serif font.

KNIGHTMARE

Fabian Arndt, Alissa Usta

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines
 - a. Konzept
 - b. Game Flow
 - c. Feeling
2. Mechaniken und Gameplay
 - a. Mechaniken
 - b. Gameplay
 - c. Level
3. Interface
 - a. Hauptmenü
 - b. Controls
 - c. Settings
 - d. Audio, Musik und Soundeffekte

Allgemeines

Konzept

„Knightmare“ ist ein 2D Jump n' Run Sidescroller, in welchem man die Rolle eines Ritters übernimmt und sich in einer nächtlichen Fantasy-Welt bewegt. Es tauchen mehrere Gegner auf, denen sich der Ritter stellen muss, um bis an sein Ziel zu gelangen. Das Spiel ist einer nächtlichen und düsteren 8-Bit Atmosphäre gestaltet und beinhaltet passende Gegner wie Wölfe, Hexen, Fledermäuse und Golems. Zur Unterstützung dieser Atmosphäre sind passende Sounds implementiert, die das düstere Feeling unterstützen.

Game Flow

Der Spieler bewegt sich durch Laufen und Springen fort. So werden unterschiedlich aufgestellte Plattformen überwunden, die dem Spieler erschweren sollen ans Ende des Levels zu kommen. Im Level verteilt sind unterschiedlich starke Gegner anzutreffen, die versuchen den Helden anzugreifen und zu vernichten. Das Ziel des Prototypen ist, alle Gegner zu vernichten und dabei zu überleben.

Verliert der Spieler alle Leben durch einen Kampf stirbt er und das Level kann neu gestartet werden.

Mechaniken und Gameplay

Mechaniken

Der Nutzer hat verschiedene Aktionsmöglichkeiten. Er kann nach links und nach rechts gehen und sich so fortbewegen. Zudem kann er springen, um erhöhte Plattformen zu erreichen. Er kann durch einen Angriff Gegnern Schaden hinzuzufügen aber auch durch das Schützen mit seinem Schild Schaden von Gegnern abwehren.

Insgesamt werden lediglich 5 Tasten benötigt: A und D zum Laufen, W zum Springen, S um das Schild zu aktivieren und SPACE um einen Angriff auszuführen.

Der Player besitzt beim Start 10 volle Herzen. Bei Erleiden eines Angriffs durch einen Gegner verliert der Player je nach Stärke des Gegners halbe oder ganze Herzen. Ein halbes Herz zählt somit als ein Lebenspunkt von dem der Spieler insgesamt 20 hat. Verliert der Player alle Herzen, so erscheint das "Game Over" Display und das Spiel kann von vorne begonnen werden. Die Lebensanzeige befindet sich im Level an der linken oberen Ecke.

Gameplay

Der Spieler "springt" beim Start in das Spiel hinein. Er kann sich nach links und rechts bewegen und muss mehrere, unterschiedliche Plattformen überwinden, um weiterzukommen. Während seiner Reise tauchen vier unterschiedliche Gegner auf. Die Gegner unterscheiden sich in Ihrer Bewegungsgeschwindigkeit, Angriffskraft, Angriffsgeschwindigkeit sowie das Leben voneinander. Der Golem weist beispielsweise eine geringere Geschwindigkeit auf als der Ritter, somit ist es möglich vor diesem zu fliehen.

Diese Einstellungen können extern in der JSON Datei verändert werden.

Level

Der Prototyp besteht aus bisher einem Level: Der Player befindet sich nachts in einer verlassenem Gegend. Die Blöcke sind teilweise schwebend in der Luft. Alle im Spiel vorhandenen Gegner tauchen in einer zufällig bestimmten Anzahl auf. Das Level ist so designed, dass der Spieler durch geschickte Bewegungen und Sprünge immer wieder zum Anfang und Ende des Levels gehen kann.

Interface

Hauptmenü

Das Hauptmenü gibt dem Nutzer die Möglichkeit unterschiedliche Einstellungen beim Spielstart vorzunehmen. Es gibt 3 Buttons: Play, Control und Settings. Zudem ist ein kleines Feature eingebaut: Klickt man im Hauptmenü in den Mond, so ertönt die Titelmelodie.

Controls

In dem Control-Untermenü kann der Nutzer einsehen, wie die Steuerung des Games funktioniert.

W / UP - Jump

A / LEFT - Links

S / DOWN - Block

D / RIGHT - Rechts

Space - Attacke

Mit einem Close Button kommt man wieder zurück in das Hauptmenü.

Settings

In den Settings kann mithilfe eines Reglers die Lautstärke der Hintergrundmusik verändern.

Zieht man den Regler nach links wird die Musik leiser. Zieht man ihn nach rechts, wird die Musik lauter. Standardmäßig ist die Musik auf voller Lautstärke eingestellt. Hier kommt man ebenfalls mit dem Close Button zurück ins Hauptmenü.

Audio, Musik und Soundeffekte

Die eingebundenen Sounds untermalen alle aufgeführten Interaktionen im Spiel. Für jede Interaktion gibt es einen passenden Sound und stärkt somit die Wahrnehmung des Spiels beim Nutzer. Es gibt Soundeffekte für folgende Aktionen:

Player:

- Laufen
- Sprung
- Attacke

- Erleiden von Schaden
- Sterben
- Schild heben
- Game Over

Gegner:

- Attacke
- Sterben

Außerdem unterstützt die Hintergrundmusik im Spiel das Spielerlebnis.