

Designndokument zum Spiel „DoodleSpace“ im Modul „Prototyping interaktiver Medien-Apps und Games“

Mike Blank, OMB, Matrikel Nr.: 259490

Spielprinzip und Idee

Das Spiel selbst ist ein einfacher Sidescroller in dem der Spieler sich innerhalb des sichtbaren Bereichs frei bewegen kann, während ihm von rechts Gegner und Hindernisse entgegen kommen. Dabei handelt es sich aktuell um Asteroiden und UFOs welche selbst auch schießen können. Die Optik des Spiels ist entsprechend des Titels im Doodle-Grafikstil gehalten d.h. die der Hintergrund ist ein knittiges Stück Papier und die Objekte selbst haben gekritzelte Bleistift Texturen mit Transparenz. Dies soll den Eindruck erzeugen eine Zeichnung sein zum Leben erwacht.

Steuerung und Spielablauf

Nach dem Start des Spiels befindet sich der Spieler am linken Bildrand. Nach einem Moment der Orientierung erschienen bereits die ersten Gegner und Hindernisse am rechten Bildrand. Den Asteroiden muss ausgewichen werden oder sie müssen mit der Kanone des Schiffs zerstört werden. Gleiches gilt auch für die UFOs, allerdings besteht hier die Möglichkeit das diese ein Health Pack verlieren wenn sie zerstört werden was den Spieler nach aufsammeln einen zusätzlichen Treffer aushalten lässt. Steuern kann der Spieler das Schiff mit W,A,S,D und der Leertaste, wobei die Tasten W,A,S und D klassisch wie bei jedem FPS oder anderem Spiel als Richtungstasten fungieren und die Leertaste die Kanone abfeuert.

Ausblick

In der Aktuellen Version existieren lediglich ein Endlos Modus und zwei Gegner Typen (Asteroiden und UFOs) sowie ein Schuss-Typ. Möglich und wünschenswert wäre die Implementierung anderer Gegnertypen mit eigenen Schuss-Mustern sowie Upgrades für den Spieler wie beispielsweise ein Schild und andere Schuss-Typen. Möglich wären hier beispielsweise ein Streumuster, mehrere Schüsse die parallel fliegen oder ein größerer Schuss. Außerdem wäre ein Score Counter nützlich sowie periodisch auftretende Boss-Steges.