



Curse of the Dawn

A Story of Light and Darkness

Christian Capa, Jonas Kern & Sascha Könninger

Inhalt

Überblick des Spiels	2
Konzept und Genre.....	2
Game Flow.....	2
Look and Feel.....	2
Gameplay und Mechaniken	2
Gameplay.....	2
Mechaniken	3
Story und Setting	3
Levels	3
Interface	4
Menü	4
Steuerung	4
Audio, Musik und Sound Effekte	4

Überblick des Spiels

Konzept und Genre

In „Curse of the Dawn“, einem 2D Jump and Run Sidescroller Prototyp spielt man einen namenlosen Helden, der sich durch eine mittelalterliche Fantasy-Welt bewegt. Hierbei muss er sich durch mehrere Level kämpfen. Ziel ist es alle 3 Level zu bewältigen.

Game Flow

Der Spieler bewegt sich durch Springen und Laufen von Plattform zu Plattform fort, wobei die Geschwindigkeit des Sprungs und Sprunghöhe (durch Items) beeinflusst werden kann. Zudem wird man auf einigen Plattformen auf Gegner treffen, die versuchen den Spieler aufzuhalten. Werden dem Spieler alle Leben von Gegnern abgezogen oder verfehlt der Spieler eine Plattform und fällt ins Nichts, so stirbt er und muss entweder das Spiel oder bei geschicktem Speichern das Level von vorne spielen.

Look and Feel

Das Spiel soll, passend zur Story eine düstere 8Bit Atmosphäre erzeugen, wobei die Pixelgrafiken als Designelemente im Vordergrund stehen. Zudem soll die Stimmung von den Sounds und der Musik untermalt werden.

Gameplay und Mechaniken

Gameplay

Der Spieler startet auf einer Plattform. Er kann nach rechts und links laufen und muss hierbei auf die weiteren Plattformen springen, um ans Ende des Levels zu gelangen. Hierbei stehen ihm, abgesehen von z.T. schwierigen Sprüngen zwei Arten von Gegner im Wege. Die Blobs sind kleine, schwächere Gegner, die sich auf ihrer Plattform hin und her bewegen. Sie können nicht wirklich angreifen, aber der Spieler bekommt Schaden, wenn er sie berührt. Im Laufe des Spiels kommen immer mehr Goblins. Diese Art von Gegner ist etwas schlauer. Sie laufen auf den Spieler zu (sofern er auf derselben Plattform ist) und greifen ihn an. Beide Gegner haben unterschiedliche Chancen verschiedene Items fallen zu lassen, die die Werte (Stats) des Spielers (Lebenspunkte, Schaden, Angriffsgeschwindigkeit, Sprunghöhe und Laufgeschwindigkeit) beeinflussen.

Mechaniken

Der Nutzer hat die Möglichkeit sich nach rechts und links zu bewegen, zu springen und anzugreifen. Es werden lediglich 4 Tasten benötigt: A und D zum Laufen, SPACE zum springen und E um einen Angriff auszuführen.

Zu dem besitzt der Player beim Start 5 Herzen. Gegner fügen ein halbes Herz Schaden zu. Verliert der Charakter alle seine Leben oder verfehlt er eine Plattform, so stirbt er und muss von vorne anfangen. Schafft man es in das nächste Level, so bekommt man wieder volles Leben. Am Ende jedes Levels gibt es die Möglichkeit zu speichern.

Story und Setting

Vor langer Zeit wurde ein Fluch über das Land gelegt. Seitdem liegt es in der ständigen Dämmerung und Dunkelheit. Der Ursprung allen Übels ist der rachsüchtige Zauberer, der sich in das Größte Schloss des Landes zurückgezogen hat und von dort aus weitere, düstere Machenschaften plant. Bis zum heutigen Tage hat sich niemand auch nur in die Nähe des Zauberers und seinen Untertanen getraut. Doch das einfache Volk redet seit kurzem von einem kühnen, tapferen Helden, dessen Ruf ihm vorausseilt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des unbekannten Helden und muss sich durch den Wald des Schreckens, über die Burgmauern, durch die Stadt der Untertanen zum Schloss des bösen Zauberers vorarbeiten.

Levels

Der Prototyp besteht aktuell aus 3 verschiedenen Levels:

1. Wald

Der Spieler startet im noch recht hellen Wald. Hier muss er sich an einigen Blobs vorbei kämpfen. Am Ende des Levels wartet der erste Goblin auf ihn, dies ist eine Andeutung, dass das kommende Level schwerer wird. Am Schluss muss der Spieler noch durch ein Spiegelportal, um ins nächste Level zu kommen.

2. Burgmauern

Dieses düster angehauchte Level beinhaltet mehr Goblins und bietet einem die Möglichkeit oben oder unten lang zu gehen. Man kann jederzeit nach unten, aber sobald man einmal unten ist stehen sehr viele Gegner im Weg und man kann nicht mehr oben lang.

3. Stadt

Dieses Level besteht aus weniger Gegnern, hat aber dafür einige schwer machbare Sprünge.

Interface

Menü

Ein grafisches Interface gibt dem Nutzer die Möglichkeit, Einstellungen beim Programmstart vorzunehmen. Er kann hier entweder ein neues Spiel starten oder einen gespeicherten Spielstand laden. Zu dem kann er in den Einstellungen die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik ändern.

Zudem hat man im Spiel ein HUD, welches die Leben des Spielers und die Werte (Stats) des Spielers anzeigt.

Steuerung

A – nach links laufen

D – nach rechts laufen

SPACE – Springen

E – angreifen

Audio, Musik und Sound Effekte

Sounds sind eingebunden und unterstützen die Wahrnehmung der Aktionen. Es gibt für jede wichtige Interaktion einen passenden Sound (Sprung, Attacke, Aufheben von Items und wenn man Schaden bekommt). Hinzu kommt entspannte Musik im Hauptmenü und verschiedene actionreiche Themes in den unterschiedlichen Levels.