



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
Level.....	3
Interface	4
Menü	4
Steuerung	4
Audio, Musik und Sound Effekte	5
Anmerkungen zum Orientierungsdiagramm.....	5

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. Sein Ziel ist es zum End Boss zu gelangen, ein Magier, welcher der Quell allen Übels auf der Welt ist und versuchen diesen zu besiegen.

Game Flow

Der Spieler bewegt sich mithilfe von Springen und Laufen von Plattform zu Plattform fort, wobei die Geschwindigkeit des Sprungs und der Sprunghöhe durch Items beeinflusst werden kann. Zudem wird er auf einigen Plattformen auf Gegner treffen, die versuchen werden, ihn aufzuhalten. Verliert der Spieler alle Leben durch einen Kampf mit dem Gegner oder durch das Hinunterfallen von Plattformen in den Abgrund, so stirbt er und muss entweder das Spiel neu starten 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. Der Spieler soll somit in ein Gefühl der Einsamkeit und Hoffnungslosigkeit verfallen, um tiefer in das Spielerlebnis eintauchen zu können und sich besser mit dem namenlosen Helden zu identifizieren.

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 an das Ende des Levels zu gelangen. Hierbei stehen ihm zunächst, abgesehen von zum Teil 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 und laufen auf den Spieler zu, sofern dieser auf derselben Plattform ist und greifen ihn an. Beide Gegner haben unterschiedliche Chancen verschiedene Items fallen zu

lassen, die die Werte des Spielers (Lebenspunkte, Schaden, Angriffsgeschwindigkeit, Sprunghöhe und Laufgeschwindigkeit) beeinflussen.

Am Ende des Spiels wartet ein epischer Bosskampf gegen Zauberer auf den Spieler. Der Zauberer teleportiert sich innerhalb des Levels hin und her und beschießt den Helden dabei mit magischen Geschossen.

Mechaniken

Der Nutzer hat die Möglichkeit sich nach rechts und links zu bewegen, zu springen und anzugreifen. Des Weiteren steht ihm ein kleines Menü innerhalb des Spielgeschehens zur Verfügung. Es werden somit lediglich 5 Tasten benötigt: A und D zum Laufen, SPACE zum Springen, E um einen Angriff auszuführen und ESC um das Menü zu öffnen.

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 zu gelangen, so bekommt man wieder alle Herzen zurück. Am Ende jedes Levels gibt es die Möglichkeit seinen Spielstand zu speichern.

Story und Setting

Vor langer Zeit wurde ein Fluch über das Land gelegt. Seitdem befindet es sich 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.

Level

Der Prototyp besteht aktuell aus 4 verschiedenen Level:

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 zurück nach oben.

3. Stadt

Dieses Level besteht aus weniger Gegnern, hat aber dafür einige schwer machbare Sprünge und legt somit von allen vorhandenen Level am meisten Wert auf die klassischen Jump and Run Elemente.

4. Schloss des Zauberers

Das ist die Kulisse für den Kampf gegen den rachsüchtigen Zauberer und stellt gleichzeitig das letzte Level dar.

Interface

Menü

Ein grafisches User Interface gibt dem Nutzer die Möglichkeit, Einstellungen beim Programmstart und während des Spiels vorzunehmen. Beim Programmstart kann entweder ein neues Spiel gestartet, ein gespeicherter Spielstand geladen oder etwas über die Backstory gelesen werden. Zudem kann er in den Einstellungen die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik ändern und sich im Bereich „Controls“ Informationen über die Steuerung beschaffen. Das User Interface des Spiels beschränkt sich auf ein kleines Menü mit Tasten zum Neustart, das Zurücknavigieren in das Hauptmenü und erneut einem Bereich, in dem die Steuerung des Spiels betrachtet werden kann. Außerdem tauchen innerhalb des Spiels immer mal wieder Tasten auf für das Speichern und das Begeben in ein neues Level. Abgerundet wird das User Interface im Spiel über ein HUD, welches die Leben und die Werte des Spielers anzeigt.

Steuerung

A – nach links laufen

D – nach rechts laufen

SPACE – springen

E – angreifen

ESC – Menü

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.

Anmerkungen zum Orientierungsdiagramm

Im selben Ordner, in dem auch dieses Designdokument liegt, befindet sich ein Orientierungsdiagramm. Dies ist eine Mischung aus einer Ordnerstruktur-Übersicht und Klassendiagrammen. Uns ist bewusst, dass dies kein korrektes UML ist. Es diente uns lediglich zur Orientierung am Anfang des Projekts und während der Entwicklungsphase. Da wir gegen Ende des Projekts spontan noch einige Elemente (wie den Zauberer) hinzugefügt haben, sind diese nicht in dem Diagramm enthalten.