

AL2_Core Game Loop

Der Core Game Loop in Screw Drivers spielt sich ganz simpel zwischen dem Bauen und dem Fahren deiner Fahrzeuge ab. Build, Race, Improve.

Stück für Stück bringt dir das Spiel bei, wie man Fahrzeuge zusammenbauen kann. Man startet mit einem sehr einfachen und kleinen Elektroauto und lernt damit zu fahren. Nach und nach schaltet man weitere, immer komplexere Bauteile frei und lernt, diese zu benutzen. Zahnräder, neue Motoren, Gangschaltungs-Module.

Immer wieder lernt der Spieler neue Teile kennen, versteht wie diese zu benutzen sind und versucht diese dann in die eigenen Bauwerke zu integrieren und zu optimieren. Ist das eigene Fahrzeug dann verbessert, geht es wieder auf die Rennstrecke und man kann schwierigere Rennen und Aufgaben beschreiten, um wiederum neue Teile freizuschalten. Diese Loop wiederholt sich, bis man alle Teile freigeschalten und verstanden hat und hört auch danach nicht auf.

Von der Karriere geht es dann meist in den Multiplayer oder man versucht globale Bestzeiten zu fahren und auch da wechselt der Spieler zwischen dem Bauen und dem Fahren von Rennen hin und her und wird durch die Community und dessen Fahrzeuge im Workshop mit neuen Techniken und Bauweisen inspiriert.

Dadurch, dass das Spiel einem so viele Freiheiten beim bauen der Fahrzeuge lässt, fallen dem Spieler beim und auch nach dem Spielen immer wieder neue Ideen ein, wie man vielleicht dies und jenes beim nächsten Fahrzeug anders bauen kann. Könnte man nicht ein 8-rädriges Auto bauen, oder könnte man den Antriebsstrang nicht noch verbessern, wenn man dort eine effizientere Gangschaltung einbaut?

