

MIB SoSe 2021

Prototyping Interaktiver Medien-Apps und Games

Abgabe Designdokument

Für das Spiel

Enter the Asteroids

Christian Micka

259753

Spielprinzip

Ursprünglich war Enter the Asteroids als ein Wildwasser-Vertical-Scroller konzipiert. Da ich mich mit dem Setting allerdings nicht anfreunden konnte und mehr Interesse an einem Weltraum-Spiel hatte, wurden die wichtigsten Funktionen von WhiteWater übernommen und in Enter the Asteroids implementiert. Eines der Ziele von Enter the Asteroids ist es, den Eindruck eines 80er-Jahre Arcade-Spiels zu erwecken.

Man schlüpft im Spiel in die Rolle des Frachtschiffs CF-Whitewater und manövriert durch einen Asteroidengürtel, um verlorene Fracht einzusammeln. Bewusst wurde auf die Möglichkeit verzichtet, die Asteroiden zu zerstören. Je tiefer man in den Asteroidengürtel vordringt, desto größere Asteroiden sind anzutreffen und umso höher ist auch deren Geschwindigkeit.

Zu ihrem Schutz ist die CF-Whitewater mit verschiedenen Upgrades ausgestattet worden und kann sich so den immer größeren Gefahren der Mission stellen. Zum einen verfügt der Frachter über einen wiederaufladbaren Deflektorschild, der Schaden von Asteroiden für kurze Zeit verhindert, zum anderen können Aufladungen für den Zeitkrümmer durch Levelaufstiege gesammelt werden. Dieser lässt alle Asteroiden und Frachtgüter für einige Sekunden mit stark verringerter Geschwindigkeit fliegen. Die Werte des Frachters erhöhen sich mit jedem Level-Up, um höhere Geschwindigkeiten und mehr Lebenspunkte zu erhalten, sowie von anderen Boni zu profitieren. Ziel ist es, den Asteroiden so lange zu widerstehen wie möglich, bevor das Schiff notfallmäßig herasteleportiert werden muss und die Runde endet.



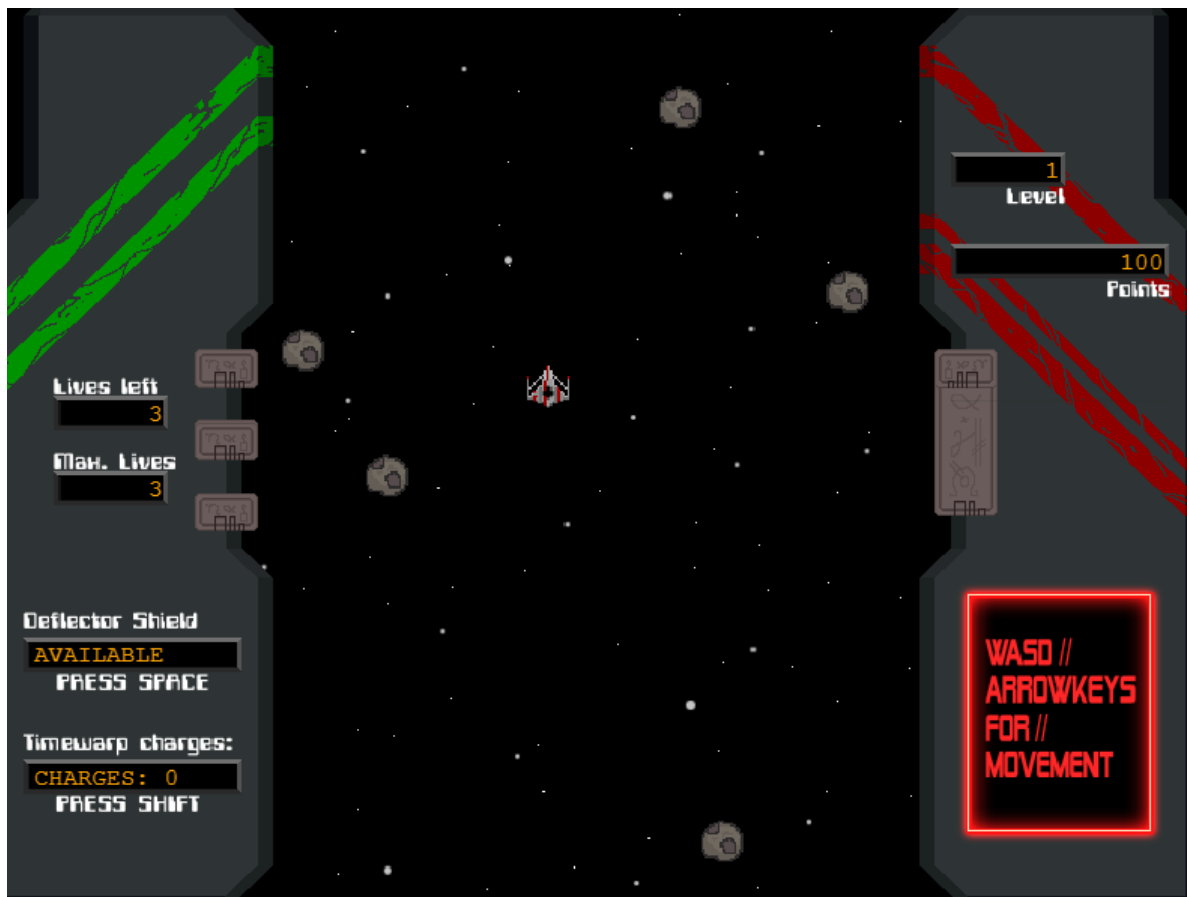
Steuerung

Der Spieler kontrolliert die Whitewater mithilfe der Pfeiltasten oder WASD, um in die verschiedenen Richtungen zu manövrieren, die Frachtkisten aufzusammeln und den Asteroiden auszuweichen. Mit der SPACE-Taste lässt sich der Deflektorschild aktivieren und über die SHIFT-Tasten steuert man den Zeitkrümmer. Mit ESC lässt

sich während des Spiels ein Pausemenü aufrufen, um durchzuatmen, die Lautstärke anzupassen oder ins Hauptmenü zurückzukehren.

Userinterface

Im Hauptmenü hat man Zugriff auf die Spieloptionen, die Highscore-Tabelle mit den Top 10 Platzierungen und die Möglichkeit, das Spiel zu starten. Während dem Spiel gibt es links und rechts Overlays, die die wichtigsten Werte des Raumschiffs anzeigen. Hier finden sich maximale und verbleibende Leben, Punktzahl, Level und die Fähigkeits-Abklingzeiten. Außerdem gibt es hier Zugriff auf das Pausemenü mit Optionen.



Sounds

Als Soundtrack wurde ein Mix aus futuristischen Soundeffekten und Synthwave gewählt. Die Synthwave-Musik unterstreicht das Gameplay hierbei optimal und erweckt den Effekt, direkt am Arcade-Automaten zu stehen! Es gibt Soundeffekte für Kollision mit Asteroiden, das Sammeln von Frachtkisten, Level-Ups und die Fähigkeiten. Hierbei hat der Schild einen Effekt, wenn die Abklingzeit abgeschlossen

wird, während der Zeitkrümmer mithilfe des Soundeffekts die Fähigkeitsdauer verdeutlicht.

Designaspekte

- Grafikstil:
 - Für den Grafikstil fiel die Wahl auf klassisches Pixel-Art. Zum einen bin ich persönlich ein großer Fan des Stils, zum anderen passt er perfekt in das Setting des Spiels und das Arcade-Thema.
- Farbpalette:
 - Für die Farbpalette wurden grelle Farben für den Hintergrund gewählt, um die Planeten möglichst außerirdisch wirken zu lassen. Für das Hintergrundbild und das Overlay während dem Spielen wurden Rot und Mintgrün gewählt, da die Farbkombination meiner Meinung gut synergisiert. Die Displays sind Schwarz mit orangener Schrift, als Hommage an klassische Sci-Fi-Filme, bei denen diese Farbkombination oft gewählt wurde.



- Schriftarten:
 - Es wurden mehrere Schriftarten von Dafont.com verwendet, die das Sci-Fi/Arcade-Thema weiter festigen. Für die HTML Elemente wurde

Courier Sans gewählt, da die Schreibmaschinenoptik einen schönen Retro-Effekt erzeugt

Was noch kommen könnte:

- Da ich nach der Abgabe an diesem Spiel weiterarbeiten möchte, habe ich mir bereits Features überlegt, die ich einbauen könnte.
 - Asteroidensturm: Eine große Menge Asteroiden auf einmal, durch die es sich einen Weg zu bahnen gilt.
 - Feindliche Schiffe: Hier könnten entweder gegnerische Frachter eingefügt werden, die um die Fracht konkurrieren
 - Bosskämpfe: Ein Bullethell-Event, bei dem man feindlichen Angriffen ausweichen muss.
 - Eine Steuerungsübersicht im Hauptmenü