

MIB WiSe 2022/2023

Prototyping Interaktiver Medien-Apps und Games

Designdokument

Escape the Dungeon

MIB

Luca Moser 265338

Spielidee:

Ich war schon immer begeistert von den Rogue-like-games und deren zufallsgenerierten Umgebungen. Außerdem ist mir bei einem Spiel die Spannung und der Nervenkitzel sehr wichtig, was vor allem bei Gruselspielen vorhanden ist.

Mein Spielprinzip nimmt jeweils die Kernmechaniken der beiden Aspekte und fügt sie zusammen:

"Alleine in einem Dungeon gefangen wird nach einem Ausgang gesucht, jedoch patrouillieren gefährliche Monster in der Gegend herum. Die Batterie der Lampe hält nicht ewig, weshalb schnell nach einem Ausgang gesucht werden muss, bevor man im Dunkeln umherirrt. Man findet und öffnet eine myseriöse Tür die nicht zur Sicherheit führt, sondern zu einem weiteren Dungeon mit gefährlicheren Gegner. Wie viele Türen muss man öffnen bis man aus dem Kreislauf vieler Dungeons entkommen kann?"

Spielmechanik/steuerung

Ein Spieler kann durch die WASD-Tasten im Dungeon herumlaufen. Durch das zusätzliche drücken der SHIFT-Taste wird in die gedrückte Richtung gesprintet. Der Dungeon ist Dunkel und der Spieler hat ein Licht bei sich, welches mit der Zeit an stärke abnimmt. Gegner patrouillieren im Dungeon herum und greifen den Spieler an, sobald dieser in ihrer Angriffsnähe ist. Der Ausgang wird immer random generiert und führt den Spieler nach interaktion in ein neues Level indem alles schwerer wird. Die Lampe geht schneller aus und mehr stärkere, schnellere Gegner.

Design

Das 2D-Pixel-Spieldesign:

Die Designs wurden mithilfe von Internetquellen und anschließenden Bearbeiten in Photoshop erstellt. (Sprite_sheets, dungeon_tiles usw)

- Dungeon-Environment:

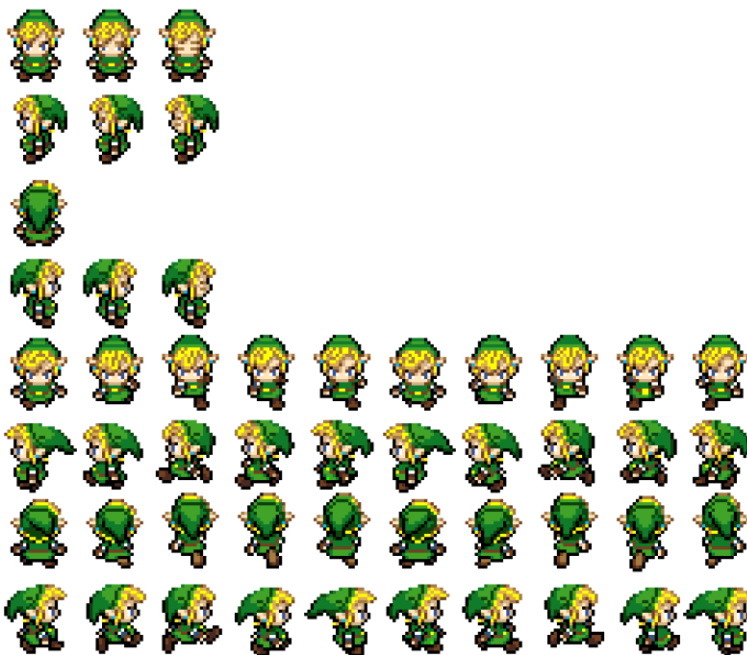
die Farben wurde für den Horror-Aspekt extra dunkel ausgewählt.



- Enemy-Design:



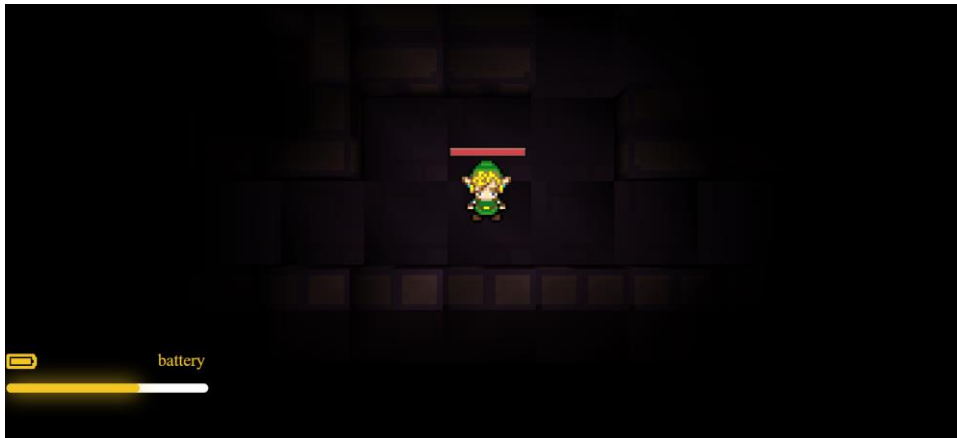
- Character-Design:



- Item-Design:



Das Interface:



Das Interface ist schlicht und einfach gehalten, sodass der Bildschirm nicht zu voll wird und die Atmosphäre dunkel und gruselig bleibt. Die Lebensleiste ist über dem Charakter und die Anzeige der Batterie der Lampe unten links. Eine Optimierung wäre die Level-Anzeige und wie viele Gegner momentan im Dungeon sind.

Zukünftige Erweiterungen:

- Item die man aufsammeln kann, zum Beispiel: Geschwindigkeitstränke, Lebenstränke ...
- Schlüssel die man einsammeln muss bevor man das Exit_Gate benutzen kann.
- Ein UV-Licht welches Gegner verlangsamt/schaden zufügt.
- Pausen-Menü mit Einstellungen
- Verschiedene Gegnerarten
- Individuelle Gegnerstats (Schaden, Geschwindigkeit ...)