

LOBBYRYNTH CASHOUT

BPW 2 Documentatie

Lobbyrynth: Cashout - Finn Schuuring
03/11/23

Inhoudsopgave

| | |
|---|---|
| Globaal Concept, Doel, Mechanics en Controls..... | 3 |
| Level Designs..... | 4 |
| Bronnen..... | 6 |

Globaal Concept

In Lobbyrynth: Cashout moet de speler door middel van het omduwen van grote dobbelstenen zich een weg door het level banen. Echter zijn er deuren in het spel die alleen open gaan als de corresponderende dobbelsteen de juiste dobbelwaarde heeft. Dit is waar de puzzeldynamiek ontstaat.

Doel

Het doel van het spel is om op de victory tile te landen met de speler. Vaak zit deze achter een of meerdere deuren waar de daadwerkelijke puzzel plaatsvindt.

Mechanics

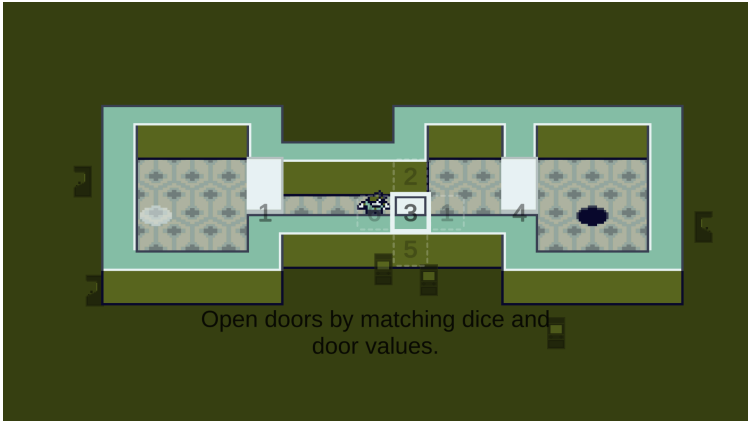
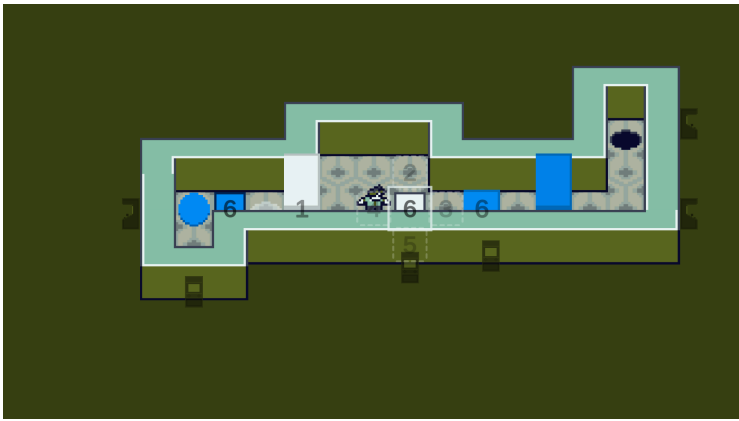
- Gridbased Movement
- Dice pushing
- Dice side previews (bleek uit testen essentieel te zijn voor spelers!!)
- Doors opening and closing based on dice value / button activation
- Buttons that activate when a dice is on it.
- Action Revert mechanic (deze was heel taai om te programmeren)


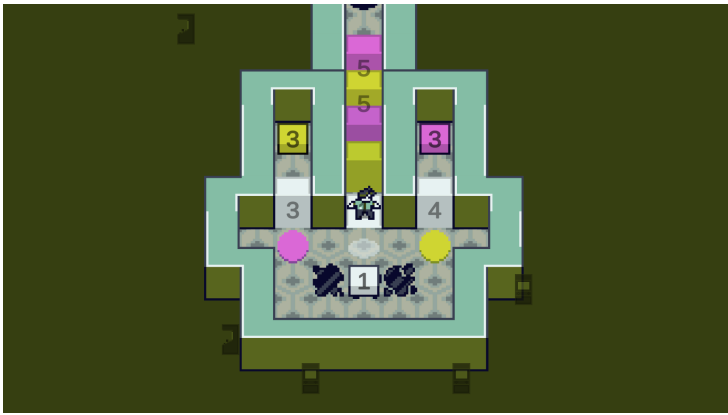
Controls

**Het spel is bedoelt om gespeelt te worden met keyboard.*

- De speler kan met de **WASD** toetsen zich op een grid voortbewegen. Het spel is dus turnbased.
- De speler kan met de **SPACE** toets een dobbelsteen grijpen of loslaten wanneer deze ortogonaal naast je staat.
- De speler kan met de **Z** toets een actie terugdraaien. Dit is soms nodig wanneer de speler vast is komen te zitten door het verschuiven van een dobbelsteen.

Level Designs

| Puzzel | Toelichting |
|--------|--|
| T |  <p>Open doors by matching dice and door values.</p> |
| | <p>Voor de tutorial wilde ik de speler spelende wijs door de mechanics heen leiden. Zo moeten ze eerst lopen om bij de deur te komen en wanneer ze de dobbelsteen duwen merken ze dat de deur achter ze gesloten is. Hier bied ik ruimte aan voor de speler om te spelen met de controls, en zorg ik dat het doel duidelijk in zicht is.</p> |
| 1 |  |
| | <p>In de eerste echte puzzel laat ik de speler kennismaken met een knop. Alle corresponderende objecten zijn gecolorcode om dit duidelijk te maken aan de speler. Ook hier bied ik speelruimte aan om de knop een paar keer te activeren en deactiveren. Voor de puzzels houd ik voornamelijk veel rekening met beweegruimte limiteren. Hierdoor moet de speler nadenken over welke stappen hij/zij zet. Ik probeer dan ook een claustrophobisch gevoel over te brengen.</p> |

| | |
|---|--|
| 2 |  |
| | <p>Met deze puzzel ben ik het meest blij. Ik had een concept voor een slotsysteem waarbij twee dobbelstenen omstebeurt geschoven moeten worden om een pad te vormen. Toen ik dit echter eerst gemaakt had bleek dit volledig te "cheesen" door boven rode dobbelsteen rond te schuiven. Daarvoor heb ik olie-tiles toegevoegd; hier kan de speler niet overheen lopen, maar de dobbelstenen wel. Dit bleek een leuke mechanic te zijn waarvan ik in de volgende puzzel verder de limitaties en dynamieken onderzoek.</p> |
| 3 |  |
| | <p>Deze puzzel bleek uit ploytests best pittig te zijn, maar de oplossing wel satisfying. De speler moet hier 5 deuren openen, hiervoor moeten alle dobbelstenen op een specifieke locatie staan en de juiste waarde hebben. Echter is het onmogelijk om de roze en gele dobbelsteen in een duw correct neer te zetten. De speler moet namelijk per dobbelsteen 1 keer om de olie heenlopen en dan vanaf de andere kant duwen. Ik probeer hier heel erg het lateraal denken van de speler te prikkelen.</p> |

Bronnen

- *Baba Is You™* - Hempuli Oy
https://store.steampowered.com/app/736260/Baba_Is_You/
- *How I make puzzles for my indie magnet game* - Game Maker's Toolkit
<https://www.youtube.com/watch?v=akeVPZLZejY>
- *How Baba Is You Makes Brain Busting Puzzles* - Game Maker's Toolkit
<https://www.youtube.com/watch?v=7zLwa4bztWs>
- *Puzzle Game Magic Secrets* - GDC
https://www.youtube.com/watch?v=B36_OL1ZXVM
- Sound effects gemaakt met *SFXR*
<https://sfxr.me/>