

Game Design 2

Idee:

Mich hat vor allem interessiert wie ein einfaches Spiel wie Flappy Birds in kürzester Zeit große Mengen an Spielern begeistern konnte und dabei ein extrem einfaches Spielprinzip hat. Ich wollte daher mein Spiel in diese Richtung gehend aufbauen. Das Spielziel ist in meinem Fall, möglichst viele Punkte zu erzielen und seinen eigenen Highscore zu knacken. Verschiedene Hindernisse werden per Zufall generiert und auf den Spieler zubewegt, der diese dann überwinden muss. Zum Spielen wird lediglich die Leertaste (Space) benutzt, die eine Sprungbewegung auslöst. Beim Halten werden die Sprünge automatisch aneinander gereiht sobald der Spieler wieder auf der Plattform aufkommt.

Spielertyp:

Das Spiel könnte in einer ausgereifteren Version vor allem den casual mobile player ansprechen. Es ist einfach zu bedienen und könnte auch in der Bahn auf dem Weg in die Schule/Arbeit ein guter Zeitvertreib sein, da es auch nicht viel Zeit in Anspruch nimmt.

Emotion:

Die Emotion die beim spielen immer wieder ausgelöst werden soll, ist zum einen Frustration, und zum anderen der Wunsch sich zu verbessern. Der Spieler tritt nicht gegen NPC's oder andere Spieler sondern nur gegen sich selbst an.

Problemstellung:

Die Problemstellung sind die wie schon erwähnten Hindernisse. Um diese Überwinden zu können bedarf es einer Kombination aus gereihten Sprüngen, aber vor allem auch einem Gefühl wann nicht Gesprungen werden darf. Es gibt Stellen an denen der Spieler mit Sternen zum Springen verleitet werden soll, obwohl es dort besser wäre nichts zu tun.

Feedbackloops:

Positiv: Der Spieler muss Sterne einsammeln um seinen Score zu verbessern, schafft er das erhöht sich der Wert im Text und im GaveOver Screen. Schafft er es eine neue Bestleistung zu erzielen erhöht sich auch der Highscore Wert im GameOver Panel.

Negativ: Stößt der Spieler gegen ein Hindernis, oder kommt auf einen Spike, so muss er von vorne beginnen.

Ausblick:

Um das Spiel fertig zu stellen bedarf es noch einiger Ergänzungen. So müssten beispielsweise noch mehr Hindernisse gebaut werden. Denkbar wären auch Hindernisse mit steigendem Schwierigkeitsgrad je länger der Spieler unterwegs ist. Das Design könnte man durchaus so simpel lassen allerdings würden einige Animationen (z.b. Beim Einsammeln eines Sterns) das Spiel noch ansprechender machen.