

A Merchant's life

Von:
Tobias Simon
Nico Kupferschmid

Inhaltsangabe

1. Spielkonzept	3
2. Gameplay und Mechaniken	4
3. Story und Charaktere	4
4. Level, Spielwelt und Storytelling.....	7
5. Interface	8
6. Bilder.....	9
7. Audio.....	10
8. Quellen	11

1. Spielkonzept

I. Kerngedanke

Die Idee war es, ein kleines Adventure-Spiel zu erschaffen, welches einen kurzweiligen Spielspaß und eine interessante Story hat. In dem Spiel "A Merchants Life" geht es um einen Händler, der auf seiner Reise einer mysteriösen Krankheit begegnet und versucht diese zu heilen.

II. Genre

Das Genre dieses Spiels ist Adventure, da man einen Händler spielt, der eine mysteriöse Krankheit in einem befallenen Wald untersucht und aus der Welt schaffen will.

III. Zielgruppe

Da wir uns auf keine bestimmte Altersgruppe beziehen, ist dieses Spiel für jegliche Altersgruppen gedacht, welche ein kleines Adventure-Spiel im Pixelstil spielen wollen.

IV. Spielablauf

Der Spieler bewegt sich anfangs von links nach rechts, später andersrum. Er streift durch das Level, muss Monstern ausweichen und heilt kranke Tiere. Es müssen auch Rätsel gelöst werden, um verschiedene Hindernisse aus dem Weg zu schaffen, welche das Weiterkommen behindern.

2. Gameplay und Mechaniken

I. Gameplay

Der Spieler startet im ersten Level und lernt hier die Steuerungselemente des Spiels. Innerhalb der Level kann er Collectibles einsammeln und zu einem späteren Zeitpunkt diese gegen kaufbare Items eintauschen, Gegner überlisten, Tiere von ihrer Krankheit heilen und herausfinden woher diese Krankheit kommt.

II. Mechaniken

Da der Spieler als Händler über keine Kampferfahrung verfügt und sich somit nicht zu verteidigen weiß, muss er sich eine andere Taktik überlegen, um seine Gegner zu überlisten. Dies erreicht er, indem er ihnen über den Kopf springt und sie somit akrobatisch ausspielt. Per Button kann der Spieler ein Shopmenü aufrufen und verschiedene Gegenstände kaufen, die er auf seiner Reise braucht um die Fäulnis zu besiegen. Auf seiner Reise trifft der Spieler auf die kranken Waldbewohner, die es zu heilen gilt indem er ihnen Heiltränke verabreicht. Durch das lösen kleiner Rätsel kann der Spieler Hindernisse auf dem Weg beseitigen und seine Reise fortsetzen.

3. Story und Charaktere

I. Story

Schon seit seinem 6. Lebensjahr wollte Joseph ein großer und erfolgreicher Händler werden, genauso wie es sein Vater und dessen Vater vor ihm war.

Er besuchte eine Wirtschaftsschule und schloss diese als Jahrgangsbester ab. Um sein Können auf die Probe zu stellen, entsandte sein Vater ihn auf eine längere Handelsreise in die

Hauptstadt des Königreichs Miteritas. Während seinem Aufenthalt in der Hauptstadt, hörte er immer wieder Gerüchte über einen verfluchten Wald. Es hieß, dass alle Lebewesen innerhalb dieses Ortes an einer seltsamen Krankheit leiden die sich leicht auf andere übertragen lässt. Als Joseph nach ein paar Wochen der Meinung war, er habe genug Gold verdient um sich in den Augen seines Vaters als würdiger Nachfolger zu erweisen, trat er seine Heimreise an. Nur um dann festzustellen, dass sein kleines Heimatdorf während seiner Abwesenheit angegriffen und niedergebrannt wurde. Auch seine Familie ist unter den Opfern des Überfalls. Als er das Dorf nach näheren Details über die Vorkommnisse untersucht bemerkt er, dass die Angreifer eine Gruppe Orks waren, jedoch anders aussahen wie gewöhnliche Orks. Diese hatten eine beinahe vermodernde Haut und einen leeren Blick in den grauen, sonst immer smaragdgrünen oder dunkelbraunen Augen. Plötzlich erinnerte sich Joseph an das, was er in der Hauptstadt aufgeschnappt hatte. Diese mysteriöse Krankheit, die den Wald heimsucht. Die beschriebenen Symptome trafen genau auf diese Orks zu. Weiter machte er sich Gedanken darüber, dass die Möglichkeit besteht, dass weitere Dörfer von den kranken Orks angegriffen werden könnten. Joseph sah es als seine Pflicht, dies zu verhindern und machte sich auf den Weg, den Ursprung dieser rätselhaften Krankheit zu ergründen...

II. Charaktere

Joseph

Der Hauptcharakter heißt Joseph und ist ein aufgeweckter, 21-jähriger junger Mann. In seiner Kindheit stellte sich heraus, dass er eine Stärke für Zahlen hatte und somit auf dem besten Weg war, ebenfalls ein guter Händler zu werden. In einer wohlhabenden Familie aufgewachsen, merkte er wie jene, die nicht so viel Besitz hatten, ihn beneideten und ihn aufgrund dessen mit herabwürdigenden Blicken betrachteten.

Doch er schenkte ihnen nicht die Genugtuung die sie wollten und ging stattdessen auf sie zu, um zu fragen ob er ihnen helfen könne.

Schon bald wurde er für seine Güte und Hilfsbereitschaft bekannt und geschätzt. Als Jugendlicher ging er auf eine Wirtschaftsschule um seine bisherigen Kenntnisse im Bereich Wirtschaft und Handel zu perfektionieren.

Tiere

Da die Krankheit sich im ganzen Wald ausgebreitet hat sind dementsprechend auch jegliche Tiere davon betroffen. Die Krankheit entzieht den Tieren soweit ihre Lebenskraft, bis sie schließlich vor Erschöpfung zusammenbrechen und sterben. Joseph kann diese jedoch von der Krankheit heilen und ihnen ihre Lebenskraft wiedergeben, indem er ihnen einen speziellen Heiltrank, der für Menschen giftig ist, verabreicht.

Gegner

Anders wie bei den Tieren, verhält sich die Krankheit unterschiedlich gegenüber menschlichen Lebewesen. Während es den Tieren die Lebenskraft raubt, korrumpiert es die menschenähnlichen Wesen in aggressive Fassaden ihrer selbst. Diese laufen Gedankenlos durch die Gegend und greifen alles und jeden an, der sich ihnen in den Weg stellt.

Mysteriöser Zauberer

Kurz vor dem Ende von Josephs Reise, begegnet er einem verhüllten Zauberer. Wie sich herausstellt ist er der Verursacher dieser bössartigen Krankheit, um unbegrenzte Lebenskraft zu erhalten und seine Umwelt ins Chaos zu stürzen.

4. Level, Spielwelt und Storytelling

I. Level

Das erste Level dient als Einstieg in das Spiel, indem der Spieler die Steuerungselemente kennenlernt und die Kernmechaniken vermittelt bekommt.

Es ist recht simpel gehalten um den Spieler nicht gleich zu Beginn zu überfordern. Es gibt einen Gegner, um dessen Verhalten zu verstehen. Die im Level verteilten Münzen werden für die Heiltränke gebraucht und ein kleines Rätsel ist auch vorhanden.

Level zwei soll anspruchsvoller werden, mehrere Gegner haben und ein Tier welches man heilen muss. Dieses Tier gibt dem Spieler einen Schlüssel, welcher die Türe öffnen wird. Hinter der Türe befindet sich eine mysteriöse Gestalt und es stellt sich heraus, dass diese Person für all das Böse verantwortlich ist.

II. Spielwelt

Die Spielwelt ist in den zwei Leveln recht unterschiedlich, während im ersten Level der Spieler den Wald gerade erst betreten hat und eine eher lockere Stimmung herrscht, ist der Spieler im zweiten Level tief im inneren des Waldes. Dort ist die Präsenz der Krankheit am stärksten. Dies merkt der Spieler daran, dass der Wald selber von der Krankheit befallen ist und düsterer aussieht.

III. Storytelling

Die weiterführende Story wird dem Spieler mittels Text im Spiel angezeigt, welche die aktuelle Handlung des Spielers erzählt.

5. Interface

I. HUD

Das Heads Up Display ist recht schlicht gehalten. In der linken oberen Ecke des Spielbildschirms befindet sich der Gesundheitsbalken des Spielers. Wenn der Spieler Kontakt mit einem Gegner hat, reduziert sich der Gesundheitsbalken und die Prozentanzeige sinkt. Darunter sind zwei Anzeigen, welche die aktuelle Menge der Zaubertränke wiedergibt. Der rote Trank ist zur Wiederherstellung von verlorener Gesundheit und der blaue Trank für das Heilen der kranken Tiere. Wenn der Spieler eine Interaktion ausführen kann, erscheint die jeweiligen Tasten über dem Objekt. Im Shopmenü und in der rechten oberen Ecke sieht der Spieler die aktuelle Anzahl an gesammelten Münzen.

II. Menüs

Das Spiel startet im Hauptmenü mit zwei Buttons. Diese sind zum Starten und beenden des Spiels. Hat der Spieler das Spiel gestartet, kommt er mittels der Escapetaste in das Pause-Menü. Dort hat der Spieler die Möglichkeit eine kleine Pause einzulegen und per Button in das Shop-Menü zu kommen. Dort kann der Spieler seinen Tränkevorrat aufstocken. Mit dem Back-Button verlässt der Spieler den Shop und kehrt zum Spiel zurück. Falls die Gesundheit des Spielers auf 0 sinkt, erscheint ein Game Over Menü, mit den Buttons das Spiel zu schließen oder ins Hauptmenü zurückzugehen. Wenn der Spieler es bis zum Ende des Spiels schafft, taucht ein „Gewonnen“ Menü auf. Dort hat der Spieler dieselben Optionen, wie im Game Over Menü. Dies wird ebenfalls noch nachgereicht.

6. Bilder



Hauptmenü



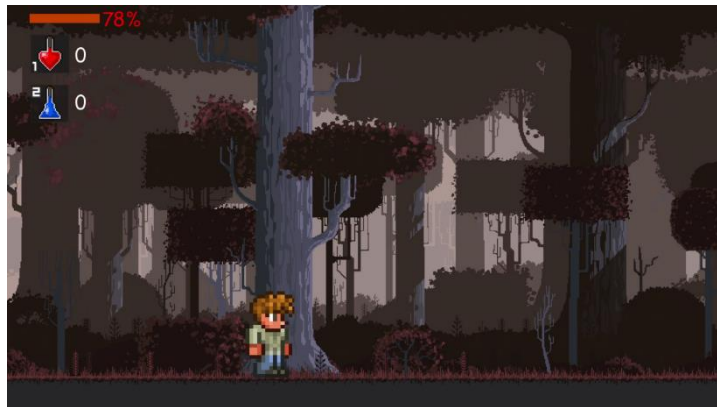
Start des ersten Levels



Pausemenü



Shopmenü



Start des zweiten Levels

7. Audio

I. Musik

Das Hauptmenü, sowie die Level eins und zwei haben jeweils ein Soundtrack, welcher von einer KI auf der Webseite ecrettmusic.com erstellt wurden.

II. Soundeffekte

Für das Spiel haben wir eine unterschiedliche Kulisse an Soundeffekten. Neben den verschiedenen Menü-Songs haben das Einsammeln von Münzen, das Springen der Figur und das Interagieren mit verschiedenen Objekten einen eigenen Sound.

Beim starten des Spiels, erklärt eine Stimme dem Spieler die Steuerung. Diese Sounds wurden allesamt von Tobias Simon vertont.

8. Quellen

I. Sprites und Bilder

Hintergrundbild Hauptmenü

<https://edermunizz.itch.io/free-pixel-art-forest>

Hintergrundbild Level 1 und 2

<https://edermunizz.itch.io/pixel-art-forest>

Hintergrundbild Shop

<https://pbs.twimg.com/media/Dvn2Z5eXQAAsouh.jpg>

Münze

<https://img.favpng.com/10/3/12/8-bit-pixel-donuts-color-depth-png-favpng-sB85Kb4Ewd4E3ZwzdsBFGVjY.jpg>

Rote und Blaue Gesundheitstränke

https://twitter.com/Developer_Sebby/status/1063337662008999936

Hirsch

https://www.clipartmax.com/middle/m2H7i8K9N4G6K9d3_pixel-art-idu-golden-cute-of-awesome-idu-deer-pixel-deer-pixel/

Gegner (SCP-173)

https://pm1.narvii.com/7187/80efb532a05726b4ffcf426ea97b20ae7dbd789r1-512-512v2_00.jpg

Spieler

<https://banner2.cleanpng.com/20180616/saa/kisspng-terraria-the-legend-of-zelda-video-game-non-player-terraria-5b25bc86e7ec97.23595014152919975095.jpg>

Baum

https://www.vippng.com/preview/hwJxJhh_pixel-tree-art-its-a-bully-gif/

Gesundheitsbalken

<http://www.solidbackgrounds.com/2880x1800-dark-red-solid-color-background.html>

Stacheln

https://www.pngkit.com/view/u2w7r5t4u2a9o0q8_spikes-pixel-art/

Zauberer

<https://www.deviantart.com/dokitsu/art/Kuro-s-the-black-wizard-Mazgeon-605238839>

Tor

<https://imgur.com/gallery/R1TtXDL>

Gegner (fliegendes Auge)

<https://www.pngguru.com/free-transparent-background-png-clipart-bbyme>

II. Musik

Erstellt bei <https://ecrettmusic.com/>