

On thin Ice



Naam: Naomi Vogelpoel
Studentnummer: 500733490
Opdrachtgever: dhr Schildtmeijer

1) Samenvatting

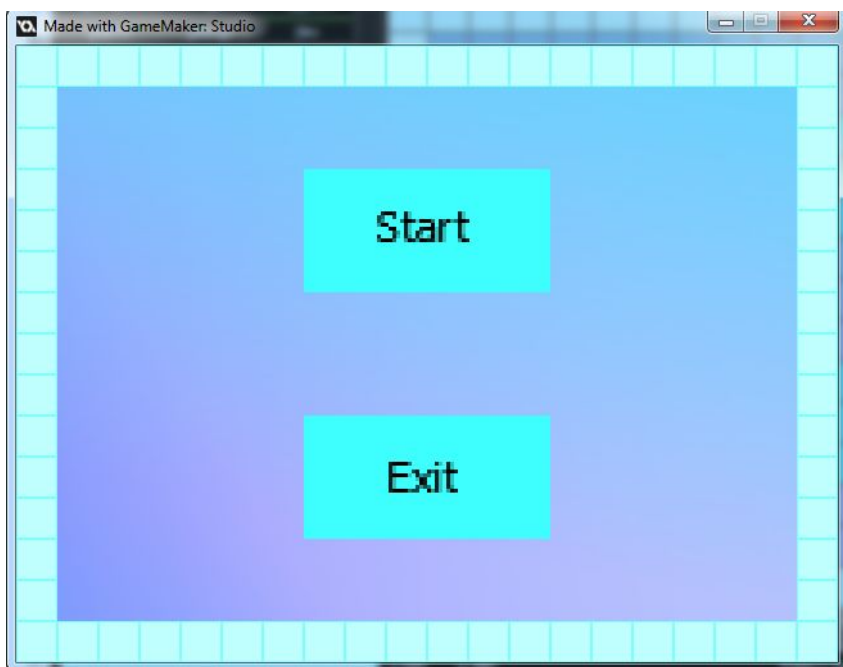
De aanpassingen die ik heb gedaan na de feedback van de docent is voornamelijk te zien in het boss level. Dit komt doordat ik een paar draken heb toegevoegd (enemies), die ik eerst niet in het spel had. Ook heb ik voor het boss level een heel apart level gemaakt in plaats van een al bestaand level aan te passen, omdat je in deze versie van game maker maar 5 kamers mag hebben heb ik voor het boss level mijn level 2 opgeofferd. Level 2 bestond voornamelijk uit een gang waar je doorheen kon lopen.

Het genre van dit spel is een dungeon crawler, dit heb ik gekozen omdat een dungeon crawler maken de opdracht was. De doelgroep voor deze dungeon crawler zijn van 12 tot 17 jaar, omdat dit spel nadenken vereist, maar het spel is ook erg schattig bedoeld. Dit spel is een "Single player vs game spel". Het doel is om alle levels door te komen en bij de laatste kamer te komen, waar je een kat tegenkomt. Wat dit spel uniek maakt is dat je op een glijdende manier loopt, waardoor het lopen veel moeilijker wordt. Ook kan je blokken verplaatsen die doorglijden als je er een paar keer tegenaan loopt, op deze manier kan je blokken uit de weg halen.

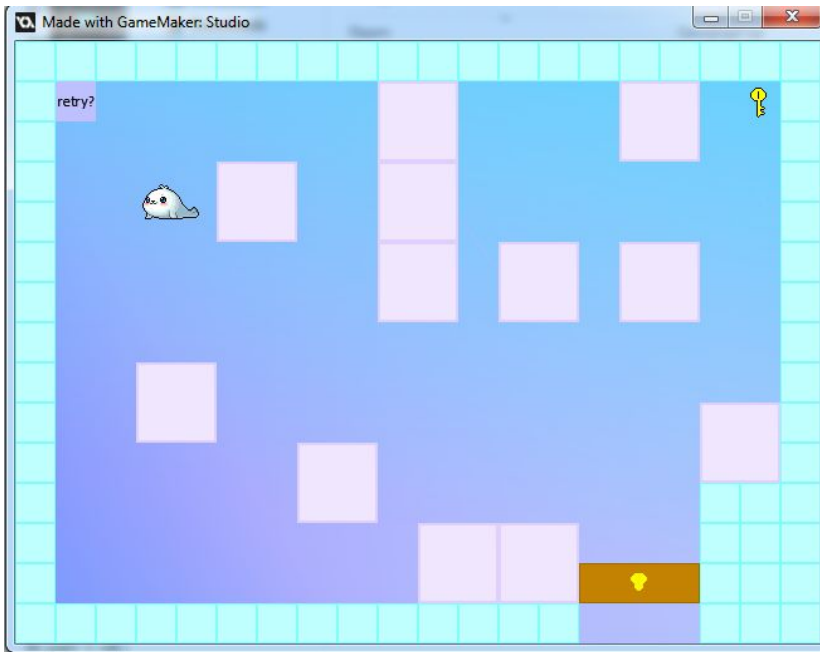
Dit spel is gemaakt met de intentie om de speler te vermaken. De speler zou tijdens dit spel het gevoel hebben dat dit een leuk en ontspannend spel is. De soorten "fun" die dit spel naar boven moet brengen zijn: "Fantasy", "Challenge", "Discovery", "Submission". "Fantasy", omdat het spel gaat over een zeehond die naar een kat zoekt, en dat gebeurd in het echte leven niet zo vaak. "Challenge" omdat dit spel ook een puzzel element heeft en het spel dus uitdagend moet zijn. "Discovery" omdat dit spel een dungeon crawler is en je hierbij graag wilt dat de speler zich elk level afvraagt wat hem nog meer te wachten staat. "Submission", omdat dit spel niet heel moeilijk is en je er eigenlijk niet erg veel van leert.

2) Schermdoorloop

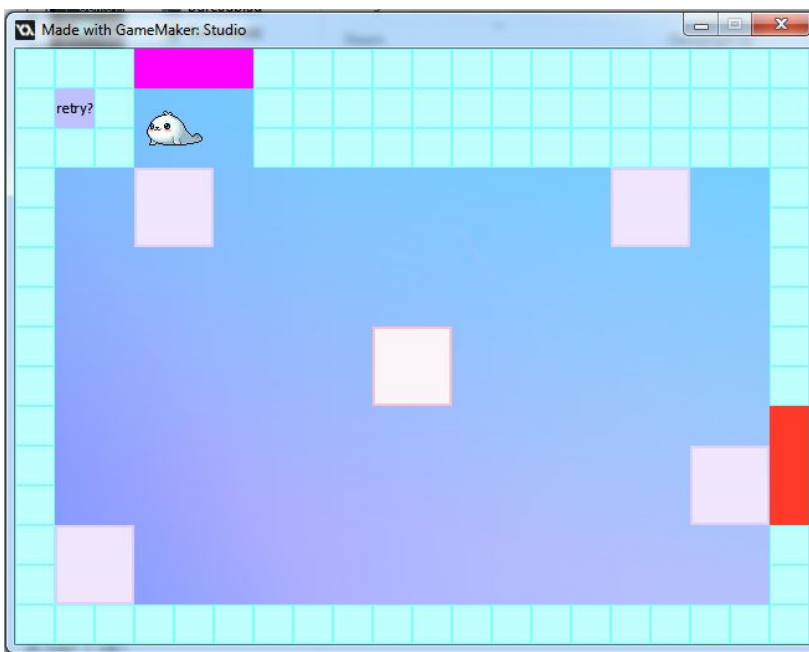
main menu



level 1



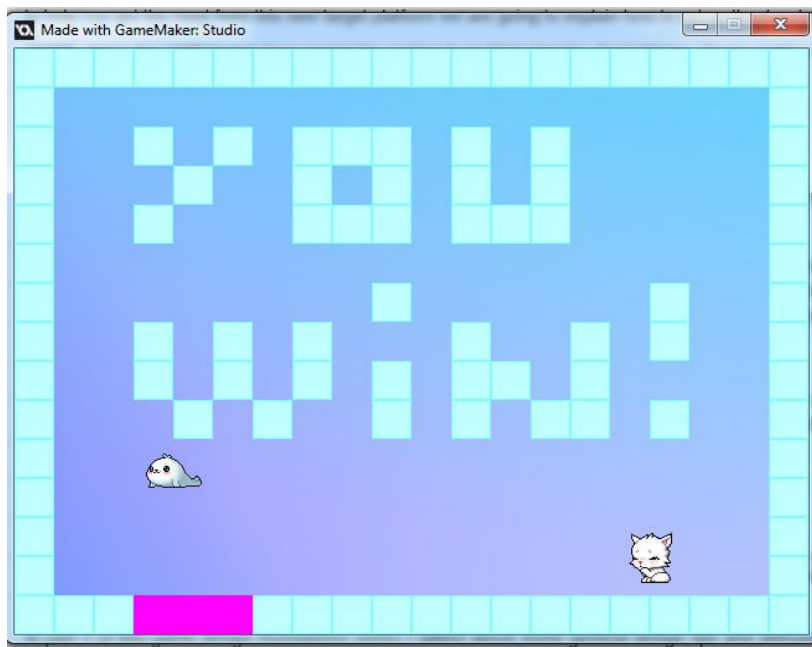
level 2



Boss level



Einde



3) Formal Elements



Formal element 1: Players

Dit spel wordt een puzzelspel voor 1 speler. De stijl van speler- interactie is Player vs game.

Formal element 2: Doel

Het doel van dit spel is om bij het eindpunt te komen, zonder onderweg vast te komen zitten. Ik denk dat dit spel het beste valt onder de categorie "exploration".



Formal Element 3: Procedures

De speler beweegt zich door het spel door middel van de pijltjestoetsen. Hierbij zal hij ijsblokken aan de kant moeten duwen en zich doormiddel van logisch nadenken een weg naar de uitgang moeten banen. De speler begint in een ruimte met ijsblokken, hierbij zal er op de grond staan "use the arrow keys to walk". Tijdens het spel zal de speler steeds nieuwe skills leren waardoor de speler verder zal komen in het spel.



Formal Element 4: Rules

Iedere keer dat de speler een stap zet dan zal de speler op een glijdende manier doorlopen net zo lang totdat hij een obstakel tegenkomt, dit is de core mechanic. Op het moment dat de speler 2 keer tegen een normaal ijsblok loopt, dan zal dat ijsblok in de tegenovergestelde richting bewegen in verhouding tot de laatste keer dat de speler tegen het normale ijsblok is aangelopen. Alles wat in het wak valt verdwijnt. Zware ijsblokken kunnen niet bewegen. Lichte ijsblokken zullen de eerste keer dat de speler ertegenaan loopt al bewegen. Het spel is gewonnen op het moment dat de speler bij het eindpunt is gekomen en het object wat zich daar bevindt heeft opgepakt.



Formal Element 5: Resources

De resource die in dit spel het meest benut wordt is de bewegingsruimte van de speler. Naar mate het spel vordert zal de speler steeds meer opties hebben om te bewegen en dus meer ruimte hebben om vast te komen zitten.



Formal Element 6: Conflict

Het conflict in dit spel is het verder komen in het spel zonder jezelf in een positie te plaatsen waar je geen bewegingsruimte meer over hebt.



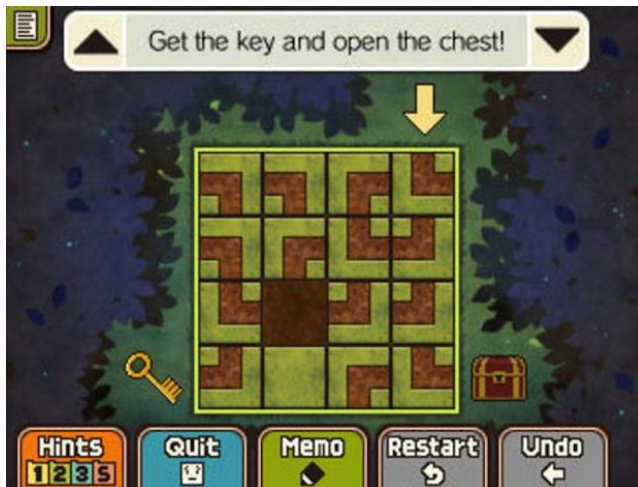
Formal Element 7: Boundaries

In het spel glij je door zodra je loopt. In de echte wereld zou je uitglijden of gewoon kunnen stoppen.



Formal Element 8: Outcome

De speler wint het spel op het moment dat hij de kist aan het eind van het spel opent.



<http://www.scribd.com/doc/34994424/Viral-Light-Interactive-GDD>

4) Dramatic Elements

De uitdaging van het spel zit in het feit dat er een soort puzzel element in zit in de vorm van ijsblokken die in de weg van je doel staan. In het spel kan je met de hoofdpersoon met je pijltjestoetsen lopen. De premise van het spel is dat de zeehond op zoek is naar de kat om hem te troosten. De hoofdpersoon van dit spel is een zeehond. De zeehond is gekozen omdat hij schattig is en goed in het thema van het spel past, voor de plaatjes van de zeehond zie "Artwork".

Story

De zeehond is op zoek naar de kat, zodat hij getroost kan worden.

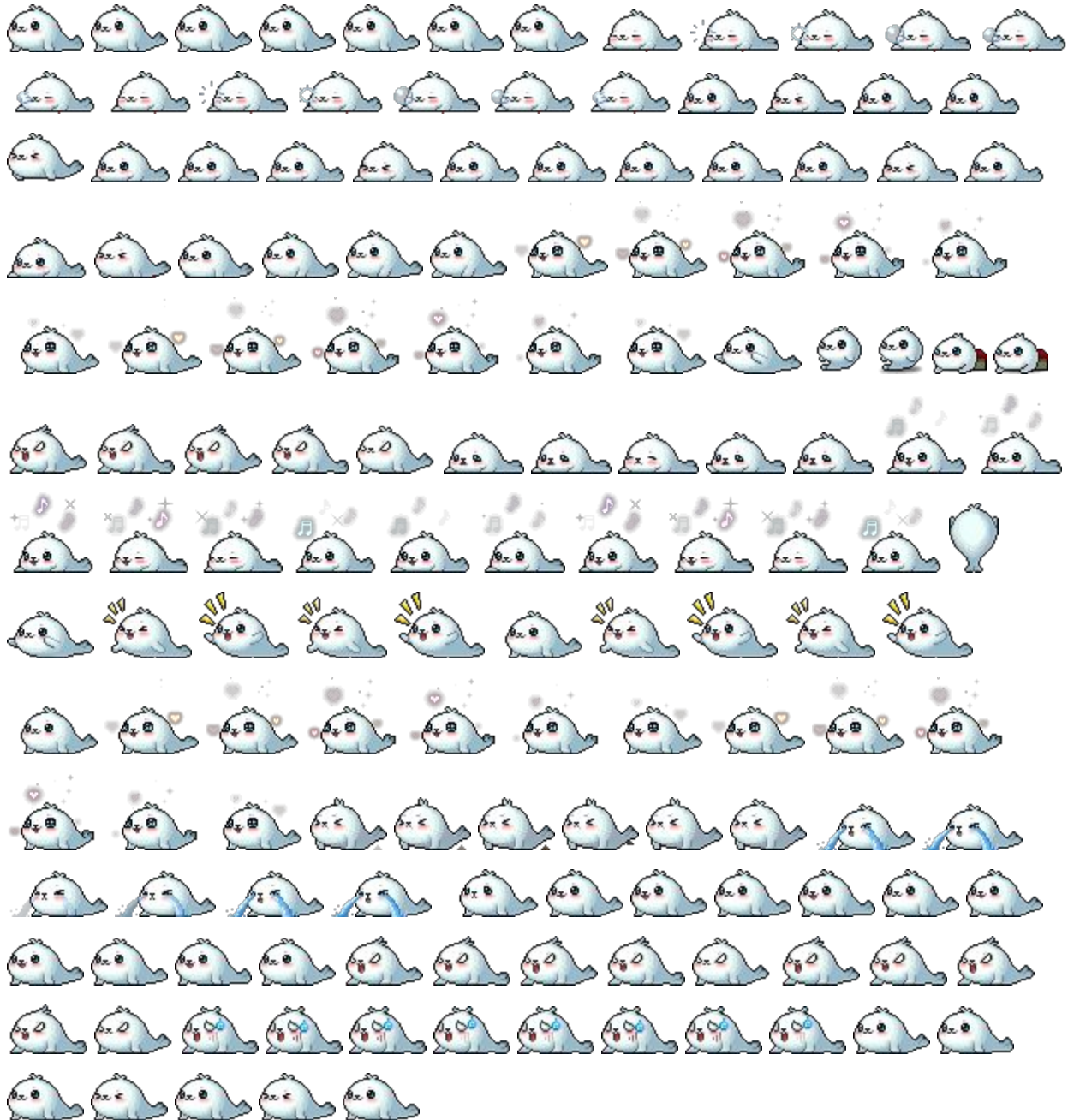
5) Levels

Voor illustratie zie Schermdoorloop. In het main menu kan je op twee dingen klikken, namelijk "Start", waardoor het spel start en "Exit" waardoor het spel zich afsluit. In level 1 kunnen alle ijsblokken verplaatst worden en kan de sleutel gepakt worden waarmee de deur naar het volgende level geopend kan worden. In level 2 kan de speler sommige ijsblokken verplaatsen om bij de uitgang te komen. In het boss level bewegen zich draken, als de speler een draak raakt dan start het level opnieuw. In dit level kunnen de ijsblokken niet verplaatst worden. In het eind level kan de speler tegen een kat aanlopen, die dan een nieuwe animatie speelt met de hoofdpersoon. De hoofdpersoon kan ten alle tijden terugkeren naar het vorige level. De eindbaas bevindt zich in het boss level en de eindbaas zijn de draken.

6) Artwork

Dit spel is erg gebaseerd op het spel "Maplestory". Sommige van de sprites komen ook uit het spel Maplestory.

Sprites main character



7) Sound en special effects

Voor dit spel zijn er geen special effects gebruikt, wel is er een achtergrondmuziekje gemaakt door Dion Zijlmans, die later ook naar dit spel is vernoemd, namelijk on thin ice.