

Game4

Space

Voor game 4 heb ik een jump game gemaakt. Het lijkt een beetje op super Mario. Je moet proberen bij het einde te komen door rond te springen door het level.

Als eerst heb ik bedacht om de volgende lock en key mechanics te gebruiken:

- Je komt een lava meer tegen (met een stene boom) -> Je vindt verderop een zwaard -> Gooi een boomstam in de lava

- Je komt poort tegen -> switch zoeken -> poort gaat open

- Je komt muur tegen -> hogere jumpheight zoeken -> kan je overal gebruiken

Wat ik hier alleen jammer aan vond was dat je hier per key steeds een nieuwe stuk moet programmeren. Toen en ik gaan denken over hoe ik een goed key/lock mechanisme kon bedenken en hoe ik dit zonder veel programmeer weer makkelijk vaak terug kan laten komen in een game.

KeyLock mechs:

- Je komt een lava meer tegen en je moet een key zoeken waardoor de brug open gaat

- Je kan niet verder en je kan het lava niveau laten droppen

De eerste keylock mechanic is eigenlijk gewoon om de speler er mee te laten wennen dat je kan springen en rondlopen en dat je door middel van dingen te doen de wereld kan veranderen. Toen ik eenmaal had gemaakt dat je door een lever het lava niveau kan laten droppen werd het spel ineens erg leuk. Ik kon dit vaak toepassen. Ook kon je terug komen op plekken waar je al was geweest terwijl die plek nu een hele andere betekenis heeft.

In nieuwe spellen die ik ga maken kan ik hier echt goed rekening mee houden. Dat een key lock mechanic heel vaak moet kunnen laten terug komen erg handig is voor de gameplay.

- De speler weet snel wat er gebeurt en de speler wordt slim omdat hij weet wat hij moet doen/ of wat hij kan verwachten
- Je hoeft het niet vaak te programmeren

Visualisatie key + locks:

