

Flatland (Springy & Rocky)

Übersicht:

Projektname: Flatland (Springy & Rocky)
Teamname: crosstales
Teammitglieder: Stefan Laubenberger
Dustin Jonas
Marisa Meyer

Projektbeschreibung

Entstehung: Flatland (Springy & Rocky) ist während des Global Game Jam 2014 als Projekt des Workshops entstanden.

Spielhintergrund: Springy, Rocky und Woody sind Schreibtischgegenstände (Springy ist ein Radiergummi, Rocky ein Briefbeschwerer und Woody ein Lineal), welche ihr Leben bis jetzt ohne grössere Aufregungen auf einem Schreibtisch verbracht haben. Eines Tages ist Woody verschwunden. Springy und Rocky suchen den ganzen Schreibtisch nach ihrem Freund ab, finden ihn aber nicht. Sie entschliessen sich nun, Woody ausserhalb des Schreibtischbereichs zu suchen. Sie haben ihre Heimat bis jetzt noch nie verlassen und begeben sich jetzt in vollkommen unbekanntes Land.

In völlig neuer Art und Weise müssen sich nun bis zu drei Spieler in einem Jump'n'Run ihre Teamfähigkeit und Skills beweisen.

Spielanleitung:

Das Spiel kann mit einem Gamepad oder der Tastatur gespielt werden:

Spieler 1 (Springy): links = Pfeil nach links
rechts = Pfeil nach rechts
springen = Pfeil nach oben

Spieler 2 (Rocky): links = a
rechts = d
springen = w

Zukunft: Wir würden das Projekt gerne weiter verfolgen und noch mehr Dinge einbauen (Gegner etc.). Ziel ist, daraus später ein Dreispielerpiel zu machen – Springy und Rocky finden Woody irgendwann und das Abenteuer geht zu dritt weiter!

Momentan fehlen unter anderem folgende Funktionen:

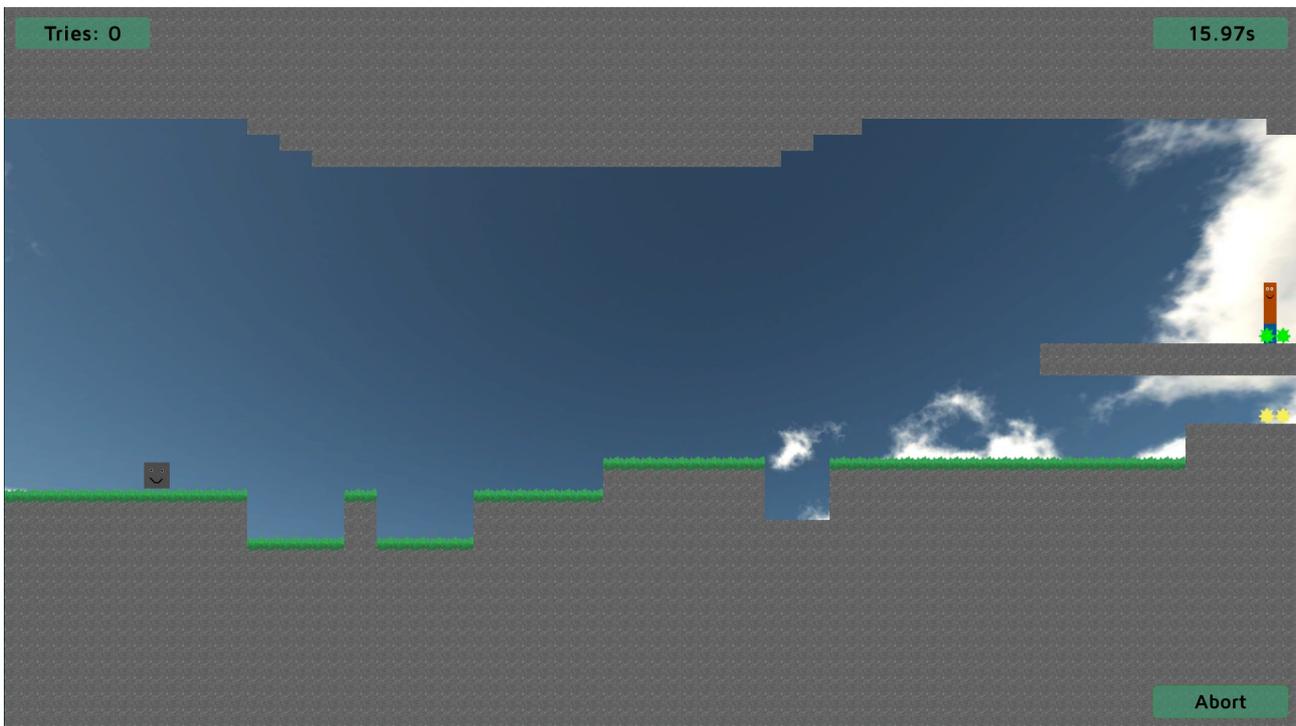
1. Level-Selektion
2. Datei-Browser für eigene Levels
3. Rangliste

4. Mehr Elemente und Dynamik im Spiel

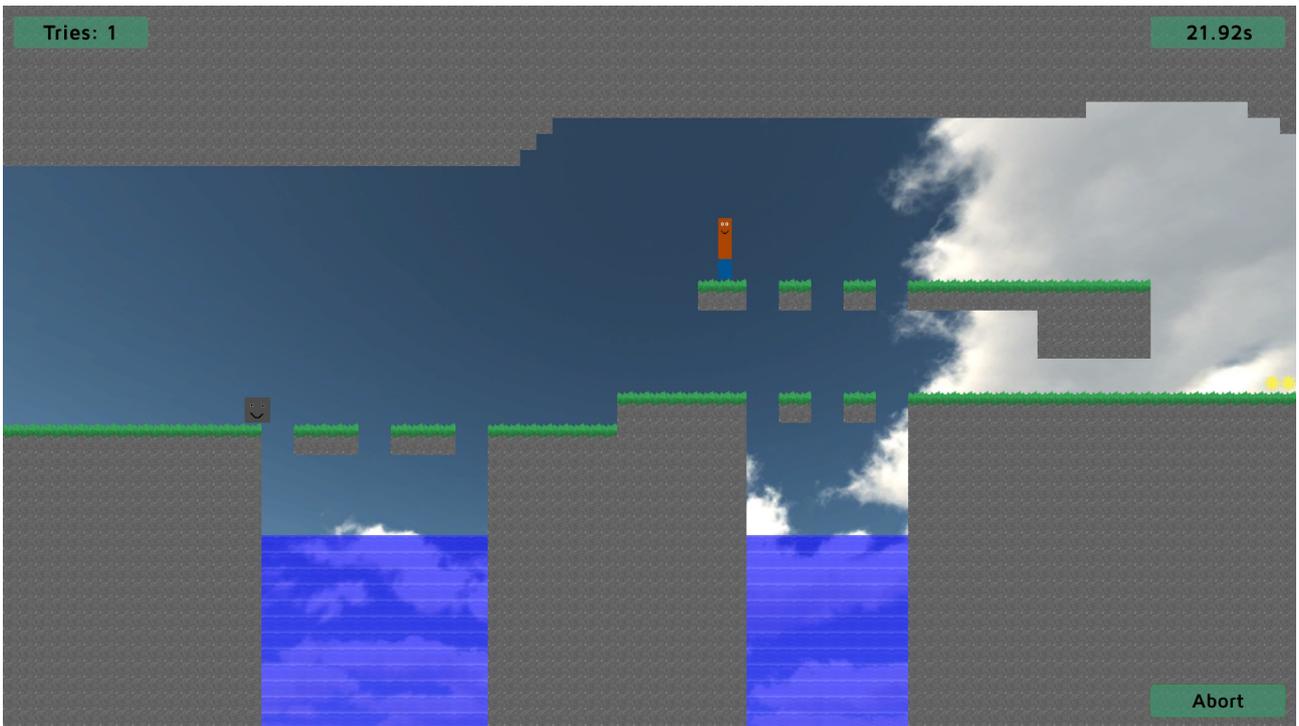
Screenshots:



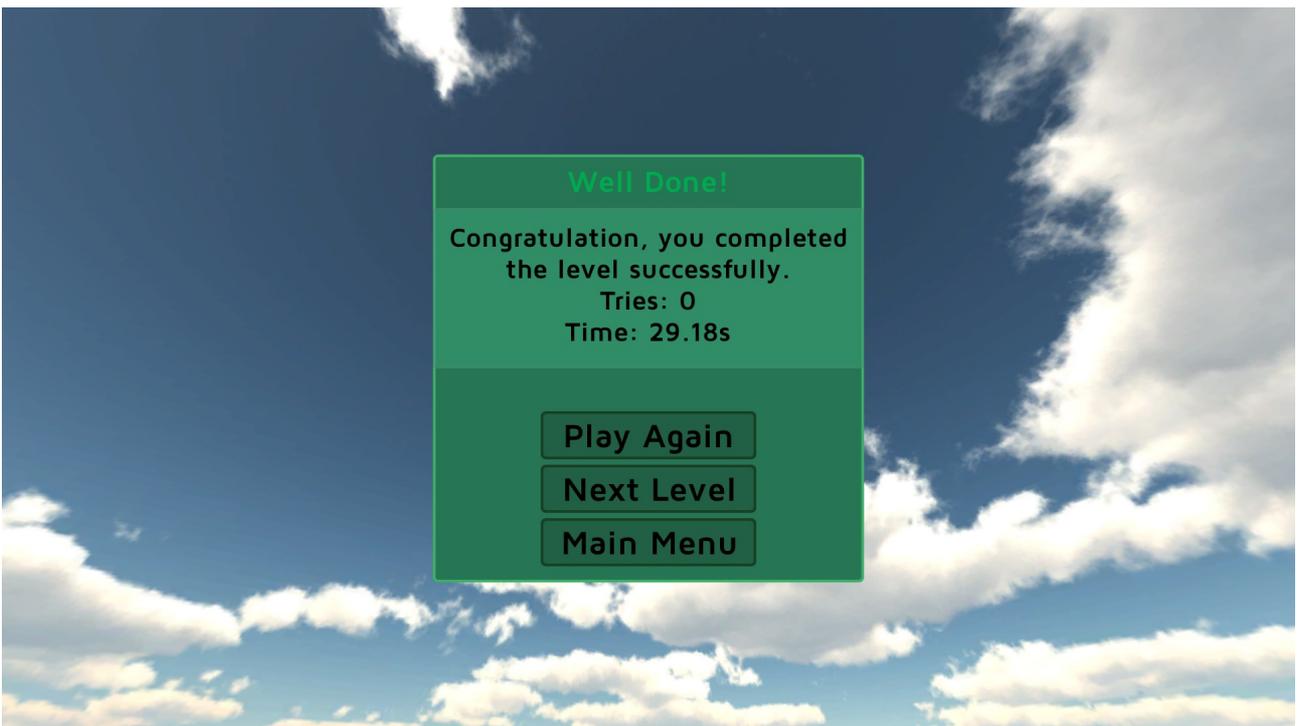
Hauptmenu



Level 1



Level 2



Finish screen

Eigene Levels gestalten

Erstellung eigener „Flatland“-Level mit ASCII:

Die einzelnen Level in „Flatland“ bauen sich aus quadratischen Blöcken zusammen, welche erst bei Spielstart generiert werden. Dazu müssen die Level für das Spiel vorab „aufgezeichnet“ werden.

Es ist möglich, eigene Levels zu erstellen und diese zu zweit oder alleine zu spielen. Die im Spiel enthaltenen Mechaniken stehen dabei in beliebiger Menge zur Verfügung.

Um ein eigenes Level zu entwerfen, benötigt man einen Texteditor wie beispielsweise Notepad++. In diesem kann man direkt anfangen, das Level zu bauen. Die Elemente des Spiels werden durch Buchstaben und Zahlen vertreten. Ein Level muss eine Breite von 80 Blöcken und eine Höhe von 45 Blöcken vorweisen.

Das erste Zeichen in der ersten Reihe des Texteditors repräsentiert den ersten Block im Spiel, angefangen oben links. Das zweite Zeichen in der ersten Reihe steht für den zweiten Block im Spiel (direkt rechts daneben). Entsprechend simuliert man Zeichen für Zeichen und auch Zeile für Zeile jeden einzelnen Block im Level. Die einzelnen Blöcke werden im Texteditor durch Buchstaben und Zahlen vertreten, welche die Spielentwickler festgelegt haben. Ein Leerzeichen zählt ebenfalls als Zeichen und hinterlässt ein leeres Feld statt einem Spielobjekt.

Neben dem Leerzeichen sind folgende Zeichen verfügbar:

p1	Spieler 1	^,v,<,>	Dornen unten, oben, rechts, links
p2	Spieler 2	<i>ci</i>	Katapult i (i muss eine Zahl sein)
#	Stein	<i>@i</i>	Schalter i (i muss eine Zahl sein)
x	Gras (nach oben ausgerichtet)	<i>hi</i>	Home (Ziel) Spieler i (0 = alle)
w	Wasser		
f	Feuer		

Die Elemente, welche 2 Buchstaben/Zahlen brauchen, um geschrieben zu werden, verbrauchen im Texteditor auch entsprechend viele Zeichen. Zusätzlich funktionieren Katapulte ausschliesslich mit den entsprechenden Schaltern, wenn sie den selben Index (i) besitzen. Ausserdem besitzen die Charaktere von Spieler 1 und Spieler 2 andere Masse als ihre Stellvertreter im Texteditor (z.B. Spieler 2 wird im Texteditor durch zwei Felder angezeigt (p2), ist später im Spiel jedoch 2x2 Blöcke gross/breit).

```

*P:\GGJ2014\Flatland\Resources\Workfiles\Levels\level04
File Edit Search View Encoding Language Settings Macro Run Plugins Window ?
level01-ptt.fl | level02-ptt.fl | level03-ptt.fl | level04-ptt.fl | level05-ptt.fl | level06-ptt.fl | level07-ptt.fl | HelloW
1 ##### CRIF
2 ##### CRIF
3 ##### CRIF
4 ##### CRIF
5 ##### CRIF
6 ##### CRIF
7 ##### CRIF
8 ##### CRIF
9 ##### CRIF
10 ##### CRIF
11 ##### CRIF
12 ##### CRIF
13 ##### CRIF
14 ##### CRIF
15 ##### CRIF
16 ##### CRIF
17 ##### CRIF
18 ##### CRIF
19 ##### CRIF
20 ##### CRIF
21 ##### CRIF
22 ##### CRIF
23 ##### CRIF
24 ##### CRIF
25 ##### CRIF
26 ##### CRIF
27 ##### CRIF
28 ##### CRIF
29 ##### CRIF
30 ##### CRIF
31 ##### CRIF
32 ##### CRIF
33 ##### CRIF
34 ##### CRIF
35 ##### CRIF
36 ##### CRIF
37 ##### CRIF
38 ##### CRIF
39 ##### CRIF
40 ##### CRIF
41 ##### CRIF
42 ##### CRIF
43 ##### CRIF
44 ##### CRIF
45 ##### CRIF
46 CRIF
47 Name: Level04CRIF
48 Author: Marisa Meyer / crosstales LLC CRIF
49 Desc: Introducing thorns from above to the players CRIF

```

Beispiel eines Levels im Notepad++

Eigene Level werden im Ordner „Levels_external“ abgelegt.

Konfigurationsdatei (config.csv)

Alle Spielstart-Einstellungen sind in folgendem Format einzutragen: KEY;WERT

KEY	Auslieferungswert	Bemerkung
global.music	1	Musik ein (1) oder aus (0)
global.sfx	1	Soundeffekte ein (1) oder aus (0)
global.language	German	Startsprache (nicht implementiert)
global.mode	debugno	Debug Konsole (Option: debug)
global.runtime	0.0	Zeit, die das Programm seit dem Start gelaufen ist
global.version	0.7.0	Version
level.internal.path	data/Levels	Dateipfad zu den Standard-Levels
level.external.path	data/Levels_external	Dateipfad zu den UGC-Levels
level.extension	fl	Dateiendung der Levels
localizer.filepath	data/messages.csv	Dateipfad zu „messages.csv“
splash.duration	4.5	Anzeigedauer des Ladebildschirms

Beim Testen eigener Levels empfiehlt es sich, den „global.mode“ auf **debug** zustellen.

Sonstiges

- Das Spiel umfasst momentan 9 Levels (7 Standard und 2 UGC)
- Die Taste F8 erstellt einen Screenshot im Ordner „Flatland_Data“
- Das Spiel unterliegt der CC-NC-SA-Lizenz

Kontakt & Download

welcome@crosstales.com

www.crosstales.com/flatland

Viel Spass mit Flatland!

Euer **crosstales**-Team