

Read-me-Document

Info:

Das Read-me-Document gibt einen kurzen Überblick über die unterschiedlichen Controlsheets und die grundlegenden Ideen auf denen jedes Controlsheet basiert.

Das Read-me-Document wird laufend ergänzt, sobald Updates vorgenommen werden, die sich auf die Controlsheets & grundlegenden Ideen dahinter auswirken.

Grundlegende Ideen:

Rundenprinzip in Bezug auf Powerbar:

Ich dachte mir, dass nachdem ein Spieler gepunktet hat, startet jeweils eine neue „Runde“ und der Spieler der gepunktet hat, bekommt den „Aufschlag“. Nach jeder Runde leert sich der Powerbar, also zu Beginn jeder Runde startet man wieder mit einem leeren Powerbar. Gesammelte Energie kann nicht in die nächste Runde mitgenommen werden.

Dash: Der Dash soll nicht als „Ramm-Aktion“ dienen. Das bedeutet, dass wenn man mit dem Dash auf den Ball zuspringt, der Ball somit nicht weggerammt wird.

Dasht man auf den Ball zu, wird dieser gefangen.

Der Dash wird einen kurzen Cd (Cooldown) haben, damit dieser nicht gesammt werden kann.

Man kann natürlich zum Ball hin dashen, und dann kurz davor blocken, somit wird das „Rammen“ nicht ganz ausgeschlossen ;)

Catch: Wurde der Ball gefangen, hat man nur eine kurze Zeit zur Verfügung, in der man eine Aktion ausführen kann (Bsp. 1 Sekunde). Führt man während dieser Zeit keine Aktion aus, bekommt der Gegner einen Punkt und der Ball geht auch an den Gegner. (Wäre eine mögliche Konsequenz)

Während der Ball gehalten wird, ist man gerooted, d.h. keine Bewegung möglich.

Im Besitz des Balls ist kein Laufen möglich, wieso?

Ist man im Besitz des Balls, bzw. hat man den Ball gefangen, kann man sich kurzzeitig, solange bis der Ball wieder geworfen wurde, nicht bewegen.

Der Grund dafür ist folgender:

Bewegt man sich mittels dem Left-Analogestick (dem Move-Stick), wenn man im Besitz des Balls ist, bleibt keine einfache Möglichkeit mehr, wie man jetzt einen Schuss in eine beliebige Richtung abfeuern kann, bspw. in eine, der Laufrichtung entgegengesetzte Richtung. Dazu müsste man den Right-Analogestick in Betracht ziehen, doch wir wollen die Steuerung ja einfach halten ;)

Wir können auch nicht sagen, dass wir einfach in Laufrichtung automatisch werfen, denn dadurch wäre ja jeder Wurf vorhersehbar an der Bewegung des Charakters.

Ausserdem kann man den Ball ja auch nicht lange behalten, deshalb kommt der Spielfluss oder der Bewegungsfluss kaum ins Stocken.

Auch verschafft einem das kurze Einhalten eine Verschnaufpause, die in einem fortgeschrittenen, hektischen und schnellen Ballabtausch sicher von Vorteil ist.

Deswegen schlage ich vor, dass sich der Charakter nach Erhalt des Balls kurzzeitig, bzw. solange bis man geworfen hat, nicht bewegen kann. So kann man bequem mit dem Left-Analogestick die Wurfrichtung bestimmen und dann den A-Button betätigen um zu werfen. Danach könnt ihr wieder so viel rennen wie ihr wollt ;)

Blockradius & Fangradius:

Die Idee mit den Radien in Bezug auf das Blocken und Fangen finde ich sehr interessant. Dadurch könnten wir uns eventuell Animationen sparen, die der Charakter ausführen müsste.

Blockradius: Jeder Charakter hat einen kleinen Blockradius, eine Art unsichtbarer Blockkreis um sich herum, der aus Energie besteht. Dieser Blockkreis ist nicht sichtbar, solange man nicht blockt. Sobald geblockt wird, wird der Teil des Blockkreises sichtbar, an dem der Ball auftrifft und abprallt. (Einfachheitshalber könnte man auch einfach den ganzen Blockkreis erscheinen lassen).

Stellt euch eine halbdurchsichtige, gewölbte Wand vor, die um den Charakter herum erscheint, wenn der Ball geblockt und reflektiert wird. Die Wand könnte aus Energie bestehen, die nur dann sichtbar wird, wenn der Charakter den heran rasenden Energieball blocken muss.

So fällt eine Animation, wie der Charakter irgendwie den Ball wegschlagen oder beide Arme heben muss um den Ball zu blocken, weg.

Fangradius: Dasselbe könnte man auf das Fangen adaptieren. Das würde bedeuten, dass der Charakter einen Fangradius hat und sobald sich der Ball in diesem Radius befindet, wird dieser gefangen.

Der Fangradius würde ich kleiner als den Blockradius skalieren.

Optisch würde ich das so darstellen, dass der Energieball von dem Charakter absorbiert wird. Daraufhin beginnt der Charakter zu leuchten, glühen, oder wie auch immer (muss halt energiegeladen aussehen), womit symbolisiert wird, dass der Charakter jetzt den Ball gefangen, bzw. den Energieball aufgenommen hat. Beim Werfen kann die Energie in Form des Energieballs einfach wieder abgestossen werden.

Dadurch fällt die Bewegungsanimation, wie der Charakter seinen Arm ausstreckt und den wuchtigen Stoss des Energieball auffangen und abfedern muss, weg, sowie auch die Wurfantimation, da der Energieball einfach wieder in eine Richtung abgestossen wird.

Der Übergang von Energieball zur Absorbierung und dem Glühen (ich stell mir das so wie einen zweite Haut aus Energie vor, die den Charakter dann umgibt und ihn dadurch in einem bestimmten Licht leuchten, glühen lässt) muss halt flüssig aussehen, aber ich denke so ein Übergang ist einfach zu animieren als eine ganze Auffang und Wurfbewegung.

Der Powerbar: Durch das Blocken erhält der Charakter Energie die er für Buffs und Specials benutzen kann. Meine Idee war, dass man bereits mit 50% vollem Powerbar einen normalen Special-Attack oder einen normalen Buff ausführen kann, und mit 100% des Powerbars eine Ultimate-Attack oder einen Special Buff benutzen kann. Dadurch gäbe es eine etwas grössere Varietät an Buffs und Attacks und man muss sich auch überlegen, ob man seine Energie noch aufsparen will und noch vergrössern will, oder ob man auf Nummer sicher geht und gleich die 50% nutzt. Denn ist man beispielsweise bei 75% (nehmen wir an man strebt die 100% an), und der Gegner Punktet, verliert man nämlich die ganze Energie.

Specials/Buffs: Wann werden Buffs und Specials eingesetzt?

Buffs kann man während dem ganzen Spielverlauf aktivieren.

Specials nur nach dem Fangen, bzw. werden die Specials mit dem Abwurf aktiviert.

Idee zum Buff: Ein normaler Buff (50%) könnte sein (vorausgesetzt wir benutzen den Blockradius), dass durch den Buff der Blockradius erhöht wird und bei 100% könnte der Fangradius erhöht werden. Die Erhöhung der Radien natürlich nur über eine bestimmte Zeit.

Controlsheets: (Nährere Beschreibungen in den jeweiligen Controlsheets)

Controlsheet 1: Bei den Controls werden die Left-/Right-Top-Buttons und der Right-Analoguestick miteinbezogen.

Vorteil: Jede Aktion hat eigene Buttons.

Nachteil: Eventuell zu viele Knöpfe.

Benutzt werden: Left-/Right-Top-Buttons, Left-/Right-Analoguestick, A-/B-Button

Controlsheet 2: Left-Top-Button und der Right-Analoguestick werden nicht verwendet.

Vorteil: Weniger Knöpfe.

Nachteil: Wohin mit dem Dash?...hmmmm

Benutzt werden: Left-Analoguestick, A-/B-Button, Right-Top-Button

Problem: Dadurch dass ich jeweils auf den A- & B-Button zwei Aktionen gelegt habe, konnte ich nicht auch noch den Dash einem der Beiden zuweisen.

Zuerst wollte ich durch Gedrückthalten und Loslassen des B-Buttons den Dash auslösen.

(Siehe dazu Referenz aus League of Legends, bei uns könnte es auch einen Reichweitenindikator geben: https://www.youtube.com/watch?v=b2_nYfxKOMk)

Doch dann merkte ich, dass ich noch einen Auslöser für den Buff brauchte. Da ich auf dem A-Button Wurf und Special vereint habe, dachte ich dass es das Beste wäre wenn ich auf dem B-Button Block und Buff vereine.

Deshalb musste noch ein Knopf her für den Dash. Der Right-Top-Button ist jedoch bequemer als der Right-Analoguestick.

