Game Design Document

**O**verview (Vision explained in a few more words):

Unser Ziel ist es, einen actiongeladenen, auf Geschwindigkeit basierenden Pong-Klon im Streetfighter Stil zu produzieren, bei dem Mönche mit unglaublicher Kraft, Energiebälle hin und her schiessen und mittels geschickter Bewegung und coolen Special-Attacks versuchen, auf der gegnerischen Seite des Spielfelds Punkte zu erzielen. Gesteuert wird mit einem Gamepad und man spielt zusammen auf einem Bildschirm (Local Multiplayer). Das ganze Spiel ist in 3D produziert und bietet eine sportliche Atmosphäre bei dem sich die Spieler im härtesten Mönch Turnier der Welt messen können. Die Spieler sollen die Wahl haben, ob sie den Energieball blocken, fangen oder mit Special-Attacks verstärken, um den Gegner somit mehr unter Druck setzen zu können, oder ob sie sich selbst mit Energie stärken und sich dadurch eines kurzzeitigen Buffs erfreuen können, der sich auf die Bewegungsgeschwindigkeit, das Fangen & Blocken oder eine schnellere Energieaufladung auswirken kann. (Welche Buffs und Special es geben wird wurde noch nicht festgelegt.)

**C**amera:

Das Spielfeld erstreckt sich auf dem Bildschirm von Links nach Rechts. Das einfachste (Basis) Spielfeld kommt einem Rechteck gleich. In der Mitte wird das Spielfeld von einer Linie in zwei Spielhälften geteilt, welche die Spieler nicht überschreiten können.

Da das Spiel in 3D produziert wird, können wir nicht von einer kompletten Top-Down Ansicht ausgehen, ansonsten können wir das Spiel auch gleich in 2D produzieren. Deshalb gehen wir von einer Top-Down Ansicht mit einem leichten Winkel aus, sodass wir auch eine Seitenansicht des Spielfeldes und der Charaktere ermöglichen, aber immer noch einen guten Überblick über das gesamte Spielfeld haben.

Ob die Kamera fixiert bleibt, oder ob wir im beispielsweise im Lategame, wenn der Energieball an Masse und Macht zugenommen hat und nur noch schwer zu kontrollieren ist, die Kamera etwas schwanken oder erzittern lassen, ist noch offen. Auf jeden Fall wäre es ein „Nice to have“ wenn sich die Kamera dynamisch dem Spielgeschehen irgendwie anpassen könnte, um so einen besseres Gamefeeling zu generieren. Da die Spieler auf demselben Bildschirm spielen, können wir die Kamera nicht auf die individuellen Charaktere fixieren, da jeder unterschiedliche Bewegungen ausführen wird. Wie erwähnt wäre es aber möglich, die Kamera dem Energieball oder der Map anzupassen. Je nach Map könnten beispielsweise während dem Verlauf des Spiels Teile der Map abfallen und ein leichtes Erdbeben auslösen, was sich auf die Kamera mit einem Zittern und schwanken auswirken würde. (Siehe dazu auch „**L**evel“)

**C**haracter:

Der Hauptcharakter, bzw. der einzige Charakter welcher derzeit spielbar werden soll, ist ein Mönch. „Nice to have“ wären natürlich mehrere Charaktere. Doch da das Spiel auch mit nur einem Charakter spielbar ist, konzentrieren wir uns erstmals auf einen Charakter und dessen Umsetzung. Um die Mönche besser voneinander unterscheiden zu können, planen wir jedem Mönch individuelle Merkmale zu geben (Bsp. Umhang, Kopfbedeckung, Schwert auf dem Rücken, usw…). Diese Merkmale dienen jedoch allein der Dekoration und haben keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Sie sind deshalb ein „Nice to have“. Am einfachsten würden sich die Charaktere einfach durch unterschiedliche Farben unterscheiden lassen.

Jedem Charakter sollen individuelle Spezialfähigkeiten und Buffs zugewiesen werden können. Dadurch werden sich die Mönche zusätzlich voneinander unterscheiden, und man spielt nicht einfach gegen sein Spiegelbild.

Der Mönch ist ein Mensch. Der Mönch soll Ruhe, Selbstsicherheit, Weisheit und Kraft ausstrahlen. Der Köperbau soll dem eines Topathleten/eines Streetfighters gleichen. Gross, schlank aber sehr muskulös. Der Mönch bewegt sich in kontrollierten, aber schnellen Bewegungen. Seine aufrechte, angespannte Körperhaltung strahlt enorme Energie, Körperbeherrschung und Kampfbereitschaft aus. Er trägt leichte, etwas zerschlissene Bekleidung, die ihm eine grosse Bewegungsmöglichkeit bietet und man soll ihm ansehen können, dass er ein bescheidenes Leben in einem, in den Bergen isoliertem Kloster geführt hat, im Einklang mit der Natur. Durch die leichte Bekleidung sind sehr viele Muskelpartien und Haut zu sehen. Natürlich darf die Glatze nicht fehlen (googelt mal nach One Punch Man ;)). „Nice to have“ wäre wenn die Kleidung nicht immer fest am Körper sitzt, sondern etwas lose über dem Körper liegt und sich auch wie Kleidung verhält (bei Bewegungen flattert, sie sich im Laufwind bewegt). Wir geben uns zu Beginn mit einer starren Kleidung zufrieden, die auch gleich Teil des Meshes sein kann und bloss anderst texturiert wird.

Der Mönch wird in 3D gerendert und soll sich realistisch bewegen, so wie sich ein Mensch bewegt. Da dies jedoch sehr viele Animationen benötigen würde, haben wir uns überlegt den Mönch über dem Spielfeld schweben zu lassen, sodass man sich bereits eine Laufen-Animation sparen kann. Für das Fortbewegen neigt sich der Charakter in die gewählte Richtung, ein Bein etwas angewinkelt und nach vorne gerichtet, das andere gestreckt nach hinten, mit nach unten geneigtem Fuss. Die Arme in steter Kampfbereitschaft, ähnlich einer Box oder Kung-Fu Haltung. Unter seinen Füssen könnte eine Art Energieblitz/Energiewind-Animation zu sehen sein, damit man auch sieht, dass er mit seiner Macht schweben kann. Auch brauchen wir auf dem Boden dann einen kleinen Schatten unter seinen Füssen.

**C**ontrols:

Die Controls sollen einfach zu erlernen sein und trotzdem ein gutes Spielgefühl und Spielerlebnis mit dem Gamepad vermitteln. Gesteuert wird klassisch mit dem Leftstick, die Knöpfe A/B dienen für unterschiedliche Aktionen. Eventuell müssen auch die Shoulderbuttons und der Rightstick in Betracht gezogen werden, je nachdem welche Controls sich nach dem Testen bestätigt haben. Die Controls sollen mit möglichst wenigen Knöpfen auskommen, es sollen aber auch nicht zu viele Aktionen in einzelnen Knöpfen eingebunden sein, da dies die Übersichtlichkeit stört.

Der Spieler soll die Möglichkeiten haben…:

* sich zu normal in alle Richtungen zu bewegen.
* sich schnell vorwärts in Form eines Dashes zu bewegen.
* sich selbst zu stärken mit Hilfe eines Buffs.
* den Ball zu fangen
* den Ball zu blocken
* den Ball gerade von sich weg zu werfen.
* den Ball in eine beliebige Richtung zu werfen.
* den Ball mit einem bestimmten Drall zu werfen.
* den Ball als eine Special Attack zu werfen.

Siehe für detaillierte Controls die Controlsheets.