Obama.exe (By Nils Bodemer & Alexander Swoboda)

1v1 get rekt simulator 2020

*Game Design Dokument*

# Teaser

Zermalme deine competition in dem ultimativsten 1v1 Arenashooter des Jahres.



# SPielüberblick

* Es handelt sich um ein 1v1 Arena Shooter mit vielen Insider Memes und abgedrehten Waffen.
* Das besondere an diesem Spiel ist das es viele Insider Jokes und Memes mit der Action eines fast paced FPS verbindet.
* Dieses Spiel entsteht durch den DOOM hype.
* Die Konkurrenz hat nicht so viele dank Memes wie wir.
* Das Spiel findet in einer geschlossenen Arena statt.
* Der Spieler schlüpft in die Rolle des berüchtigten „Player1“ oder „Player2“
* Das Ziel ist es seinen Gegenspieler zu vernichten bevor er einem zuvorkommt.
* Der Spieler gewinnt, wenn die HP seines Gegners auf 0 reduziert wurde. Oder wenn der Timer wird der Kampf in der Timeout Arena beendet

# SpielKategorie

|  |  |
| --- | --- |
| Zielgruppe: | Arena shooter fans |
| Spielgenre | 1v1 Arena FPS |
| Dimension | 3D |
| Anzahl der Spieler/Multiplayer | 2 |
| Erforderliche Anforderungen an den Spieler | USK 18, English, Deutsch |
| Perspektive | First person |

# TEchnische Anforderungen

|  |  |
| --- | --- |
| Zielhardware | PC |
| Ziel-Betriebssystem | Windows |
| Netzwerkanforderungen | Steam, Lan |
| Individualisierungsmöglichkeiten | VIELLEICHT |

# Geschichte des Spiels

## Hintergrundgeschichte

* Welche Geschichte erzählt das Spiel und wie ist deren Hintergrundgeschichte?   
  Es gibt keine Narratologischen Elemente. Es ist rein Ludologisch.
* Welche unterschiedlichen Verläufe kann die Geschichte nehmen?   
  Es gibt keine Geschichte.
* Gibt es Filmsequenzen die einen Teil der Geschichte erzählen?   
  Es gibt keine film Sequenzen
* Ist die Geschichte offen oder gescriptet?   
  Es gibt keine Geschichte

## Spielfiguren

* Beschreibung der Gestalt und Hintergrundgeschichte der Spielfiguren.   
  
* Welchen Zweck erfüllen die Spielfiguren für das Spielgeschehen?   
  Multiplayerfiguren
* Sind die Figuren durch Spieler oder die KI gesteuert?   
  Nur von Spielern
* Welche Fähigkeiten, charakterlichen Eigenschaften, Persönlichkeiten, Funktionen/Relevanz für das Spielgeschehen haben die Figuren (Statist oder Schlüsselfigur)?   
  Die Figur ist als one man Army zu bezeichnen.
* In welcher Beziehung stehen die Figuren zueinander?   
  Erzfeinde
* Wie werden die Spielfiguren animiert und modelliert (realistisch, verzerrt, kindlich, comichaft, … )?   
  REALISTISCH
* Welche Utensilien und Aktionen verhelfen dem NPC oder dem Spieler zu veränderten Fähigkeiten (Waffen, Flügel, Hackersoftware, Schlüssel, Training)  
  Waffen und PowerUps
* Gibt es KI-gesteuerte Begleiter?  
  NEIN
* Welche Funktion haben diese Begleiter?  
  Es gibt keine

# Stimmungsbild

* Welches generelle Stimmungsbild soll gezeichnet werden?  
  Action, Memes und Sci Fi
* Welche Spezialeffekte unterstützen dieses Stimmungsbild?  
  Explosionen, Meme soundeffects and voicelines
* Welches Musikgenre wird gewählt?  
  Mick gordon (DOOM)
* Welche Farbgebung wird gewählt?  
  Metallisch und SCI FI
* Welche Schlüsselelemente/Objekte unterstützen das Stimmungsbild?  
  Memes auf verschieden Displays und GOs, Custom sound effects.
* Wie wird die Beleuchtung eingesetzt um das Stimmungsbild zu unterstützen?  
  Es ist eigentlich alles ausgeleuchtet damit man seinen Gegner gut erkennen kann.

# Spielbeschreibung

## SpielmechaniK/ Gameplay

* Wie wird der Spielfluss erhalten?   
  Pumpende Musik, Abwechslung durch unterschiedliche Level
* Wie erfolgt der Spielfortschritt?   
  Es gibt kein progression system
* Welche Missionen und Herausforderungen gibt es?   
  Gewinnen
* Welche verschiedenen Spielverläufe gibt es und wie werden sie getriggert?   
  Es ist ein Arena Shooter also gibt es nur einen Spielverlauf
* Gibt es Cheats?

NEIN

* Wie wird der Spielstand gespeichert und wieder aktiviert?  
  HIGHSCORES AUF NEM LEADERBOARD
* Gibt es Replays?
* Kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden und wenn ja dynamisch oder durch den Spieler?  
  FESTER SCHIERIGKEITSGRAD/(Abhängig von der Map (Lava, Kein boden, Fall damage))
* Wie bewegt sich der Spieler durch das Spiel (zu Fuß, Auto, Fliegen, Zeitreise, Beamen, )?  
  zu Fuß
* Wie funktioniert der Zeitverlauf bzw. wie lange dauert ein Spieltag?  
  GIBT KEINEN ZEIT VERLAUF

### Spielregeln

* Welche Spielregel gibt es und warum?
* Wie beeinflussen die Regeln den Spielfluss?
* Gibt es Varianten der Spielregeln?
* Wie wird belohnt(negativ/positiv) und wie wird bestraft (negativ/positiv)  
  Punkte: HP die der Gegner verloren hat – Schaden erlitten + Restzeit (Sekunden werden Punkte)  
  Bei Timeout. Teleportation in leere Arena. Ein Tödlicher kreis treibt die Spieler zur Mitte der Map.
* Welches Spielverhalten führt zum Ziel, welches ist destruktiv?   
  Gutes aim, Gutes positioning, Ausweichen der langsameren Schüsse

### Interaktion mit Objekten und Charakteren

* Wie interagieren alle Gameobjekte miteinander?
* Welche Objekte können aufgenommen werden und warum?   
  POWERUPS, DIE DEN SPIELER BUFFS VERGEBEN  
  Special weapons auf der map z.B. Gustav
* Welche Rolle spielen NPCs?   
  Es gibt keine.
* Wie bewegt man sich durch das Spiel?   
  LAUFEND/RENNEND/SCHLEICHEND ODER MAPSPEZIFISCH AUCH EVT IN ZERO G
* Wie werden Objekte aufgenommen und bewegt?   
  Objekte aufnehmen mit „E“
* Welche Buttons/Interaktionen haben welche Funktion für das Spiel?   
  Steuerung (WASD), Reload (R), springen(„Spacebar“), Interact (E), Melee(F)
* Wie ist die Kommunikation zwischen Spielfiguren (NPCs oder/und Spieler) umgesetzt?  
  Kein ingame voice chat. Vllt. Textchat
* Wie und mit welchen Mitteln wird gekämpft (falls gekämpft wird)?  
  SCHUSS WAFFEN MIT MÖGLICHST WEITEM SPEKTRUM
* Welche KI soll für NPCs genutzt werden?  
  Es gibt keine NPCs

## Spielfeld/Spielumgebung

* Karten der Spielwelt.

VORGEBAUTE MAPS

* Handelt es sich um eine offene evtl. prozedural generierte Welt?   
  KEINE OFFENE ODER PROZEDURAL GENERIERTE WELT
* Gibt es vordefinieret Bewegungspfade?
* Wie ist das Spielfeld gestaltet?   
  KOMPAKT UND VERWINKELT FÜR SPANNENDE 1v1 ARENA KÄMPFE
* Welche gestalterischen Schlüsselelemente gibt es?  
  ES WIRD POWERUPS GEBEN
* Welche interaktiven Objekte (keine NPCs) gibt es?   
  POWERUPS WAFFEN
* Look and Feel der Szenerie (realistisch, kindlich, verspuhlt, apokalyptisch, futuristisch, urzeitlich, altertümlich, urban, … )  
  SCI FI, FUTURISTISCH
* Gibt es Wetterveränderung/Zeitveränderung (Tag und Nacht)?  
  FESTE WETTER UND ZEIT EFFEKTE PRO MAP

### Gebietsaufteilung

* Welche Bereiche gibt es in der Spielwelt?   
  SCI FI RAUM SCHIFF INNENRÄUME, …
* Gibt es Unterschiede darin wie sich Spieler und NPCs dort bewegen/verhalten?   
  JEDE MAP BEKOMMT KLEINE EIGENHEITEN WIE z.B. ZERO G, ODER LAVA PITS WO DER SPIELER REIN FALLEN KANN
* Gibt es dort Änderung der physikalischen Eigenschaften von Gameobjekten?   
  vielleicht
* Wie hängen die verschiedenen Gebiete zusammen?   
  GAR NICHT EIN GEBIET EINE MAP, DIESE WIRD MIT JEDER RUNDE GEWECHSELT ODER NEU AUSGEWÄHLT
* Welche Schlüsselorte gibt es, die der Spieler unbedingt aufsuchen muss?   
  GIBT KEINE?!

## Beschreibung der Levels

Diese Punkte sollten geklärt werden:

* Kurzbeschreibung des Levels!   
  1v1 Arena mit Deckung
* Welchen Zweck erfüllt das Level für das Gesamtziel des Spiels?   
  Spaß
* Wie erreicht man das Ziel des Levels?   
  in dem man seinen Gegner besiegt
* Welche Besonderheiten hat das Level?  
  Viele memes und insider jockes
* Karte des Levels.   
  Die Karten sind für sich abgeschlossene Arenas. Die Timeout Arena ist eine offene runde Arena mit dem Ziel die Kontrahenten in die Mitte der Arena zu treiben.
* Die Ideallinie des Spielers durch das Level.   
  Random
* Was passiert, wenn der Spieler diese Ideallinie verlässt.   
  IST NICHT MÖGLICH DA MAPS GESCHLOSSEN ENTWICKELT WERDEN
* Bekommt der Spieler Hinweise, wenn er sich verliert/verläuft?   
  ER KANN SICH NICHT VERLAUFEN!
* Gibt es ein Trainingslevel und wenn ja, was wird wie trainiert?   
  Nein

## Sound und Musik

Diese Punkte sollten geklärt werden:

* Welche Spielkomponenten haben Sounds und für welchen Zweck.   
  STIMMUNG und Unterhaltung
* Welche Sprachen/Dialekt wird gesprochen?   
  WENN GESPROCHEN WIRD DEUTSCH, ENGLISCH oder Dialekt („Amuna gadangah“)
* Wie wird der Sound entwickelt und gestaltet.
* Gibt es eine Hintergrundmusik und wenn ja welche?   
  DOOM SOUNDTRACK
* Welche Atmosphäre soll die gewählte Musik schaffen?   
  FAST PACED 1v1 IM DOOM FEELUING
* Wie wird die Musik/der Sound komponiert und integriert?  
  Bei besonderen kills werden besondere voicelines getriggert. Auch so werden bei unterschiedlichen Aktionen verschiedene voicelines oder Songs getriggert.

## UI / Controller

* Wie interagiert der Spieler mit dem Spiel, d.h. wie bewegt er sich technisch durch das Spiel und warum wurde dieser Controller gewählt?  
  MAUS UND TASTATUR DA DIESE FÜR SHOOTER AM OPTIMALSTEN SIND
* Wie sieht das GUI aus und welchen Zweck erfüllt es.

Buttons die untereinander aufgereiht sind. Es dient zur einfachen navigation zu den Optionen und dem Hauptmenü.

* Welche Screens gibt es und welchen Zweck haben sie, wie hängen sie miteinander zusammen?
* Gibt es ein HUD, und wenn ja, welche Komponenten gibt es?  
  Crosshair, Munitionsanzeige, Timer, HP
* Welche Menüs und Untermenüs gibt es für welchen Zweck?

Hauptmenü, Optionen(Grafik, Audio, vllt. Keybindings), Spieler suche(Steam, Lan)

* Welche Kameraführung gibt es und warum?   
  First Person da es ein FPS ist.
* Gibt es Hilfestellungen und wenn ja wie?   
  Nein bzw. Spielbeschreibung im Hauptmenü

## Rolle der KI

* Welche Funktionen übernimmt die KI?   
  Es gibt keine KI
* Welche KI Module haben Feinde, allg. NPCs.

WENN KI DANN ALS GEGNER FÜR SPIELER!

* Wie wird der Spieler durch KI unterstützt z.B. Hilfestellung bei Pfadfindung oder Entscheidungsfindung.  
  Nein

## Rolle der Physik

* Welchen Stellenwert übernimmt die Physik?   
  Vllt. Jump pads
* Welche speziellen physikalischen Effekte sollen integriert werden (Wettersimulation, Wasser, Explosionen, Skifahren auf Schnee)   
  Explosionen, Lava, Wasser
* Soll die Physik realistisch sein oder abgewandelt (auf einem fernen Planenten).  
  Geringere Schwerkraft.
* Welche Beleuchtungsmodelle gibt es?   
  Stationäre Lampen
* Kollisionsverhalten?  
  Spieler untereinander ja.

# Organisation der Entwicklung

## Team

* Wie ist das Entwicklerteam organisiert?  
  Jeder macht alles (Nils Bodemer und Alexander Swoboda)
* Welche Rollen haben die einzelnen Entwickler und warum (Kompetenzen)?  
  Wir teilen die Arbeit auf damit jeder über alles Bescheid weiß und alles mal macht.
* Wie ist die Arbeitsauslastung der einzelnen Entwickler geplant?  
  Je nachdem wann sich eine Gelegenheit ergibt wird modelliert und programmiert.

### Realisierungsfahrplan

* Welche technischen Hilfsmittel sollen für die Entwicklung genutzt werden?
  + Entwicklungshardware und Software  
    Unity, Blender, Visual Studio, Audacity, Photoshop, Paint.net
* Welche technischen Hilfsmittel sollen genutzt werden, um sich zu organisieren
  + Zeitplan: So dass es zum Ende des Semesters fertig wird.
  + Ergebnis Zusammenführung: Git Hub
  + Kommunikation: Discord

### Arbeitspakete und Meilensteine

* Wann soll das Spiel fertig sein?   
  Zur Abgabe
* Welche Zwischenziele/Meilensteine gibt es?  
  Steuerbare Charaktere  
  Networking  
  Funktionierende Waffen  
  Funktionierende PowerUps  
  Verschiedene Maps
* Welche Aufgabenpakete gibt es und wer übernimmt welche Aufgaben?  
  Jeder macht alles.
* Priorisierung der Aufgaben  
  Steuerbare Charaktere und Networking haben die höchste Priorität
* Bewertung der Aufgaben bzgl. Unsicherheit
  + Ob technisch realisierbar  
    Networking
  + Ob zeitlich realisierbar  
    Verschiedene Maps
* Wie sind die Aufgaben zeitlich synchronisiert damit alle Ressourcen sinnvoll genutzt werden?  
  Die Aufgaben sind zeitlich unabhängig da in Unity z.B. Platzhalter platziert werden können und diese dann später mit Modellen ersetzt werden können.

### Kosten und Finanzierung

* Welche Entwicklungskosten entstehen? Hängt im Wesentlichen von Zeitplan und Manpower ab.   
  Möglicherweise Asset packs für Unity
* Wer finanziert die Entwicklung zu welchen Konditionen?   
  Wir finanzieren es da wir es erstellen.