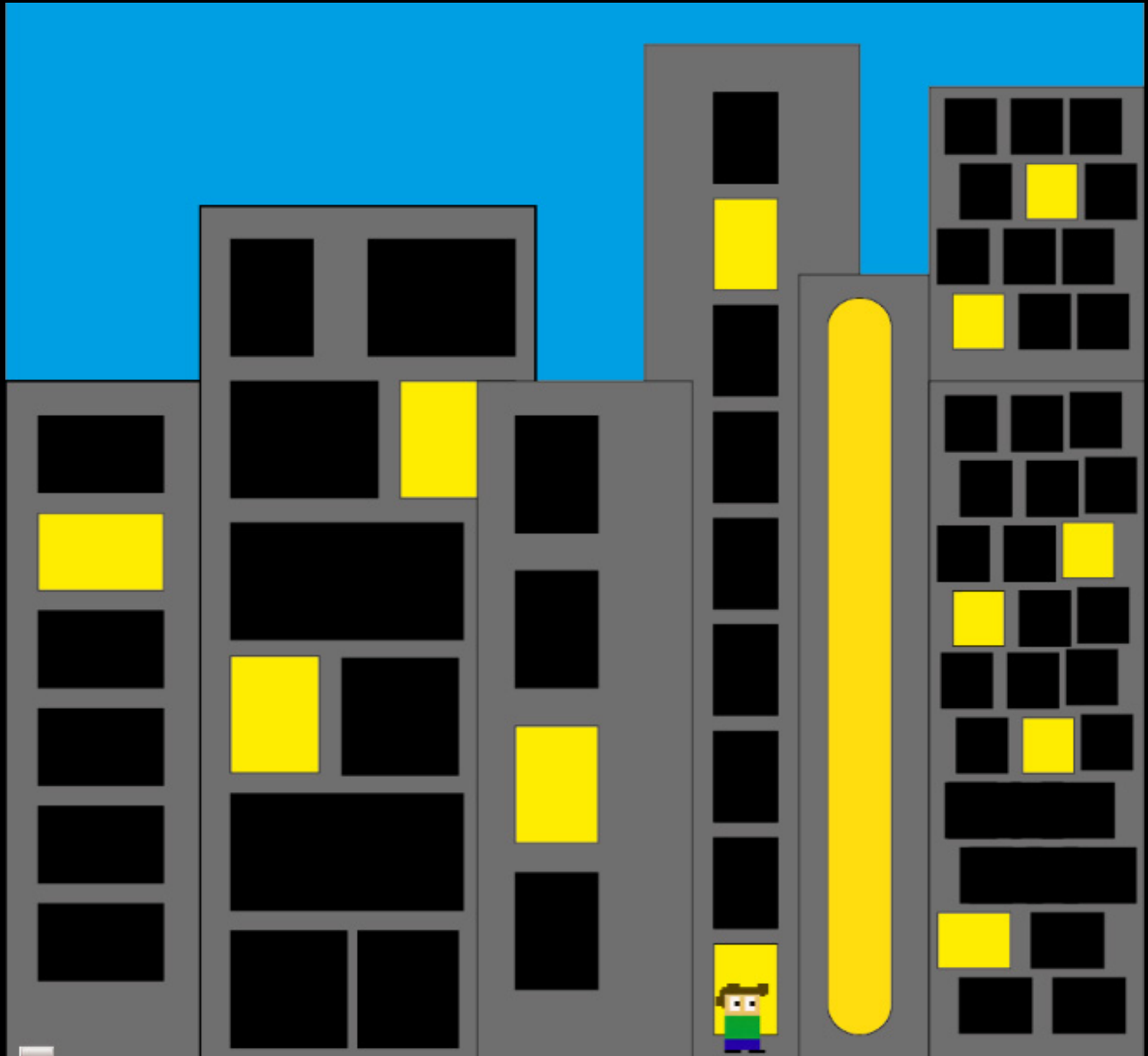


Game Design Dokument: Super Drug Me



von:
Kevin Thölken
David Melamed
Fergan Künler
Evan Kaulitzky

Ziel des Projekts

Das Ziel des Projektes, ist es ein Jump 'n' Run, alla „Super Mario“ zu erstellen. Dabei sollen die typischen Powerups in Form einer bekannten Droge dargestellt werden. Das Spiel Soll eine Satire üblicher Genrevertreter sein.

Das Spiel soll in der Endversion ein deutliches Appell enthalten, da man bei Konsum von zu vielen Drogen „Game Over“ geht.

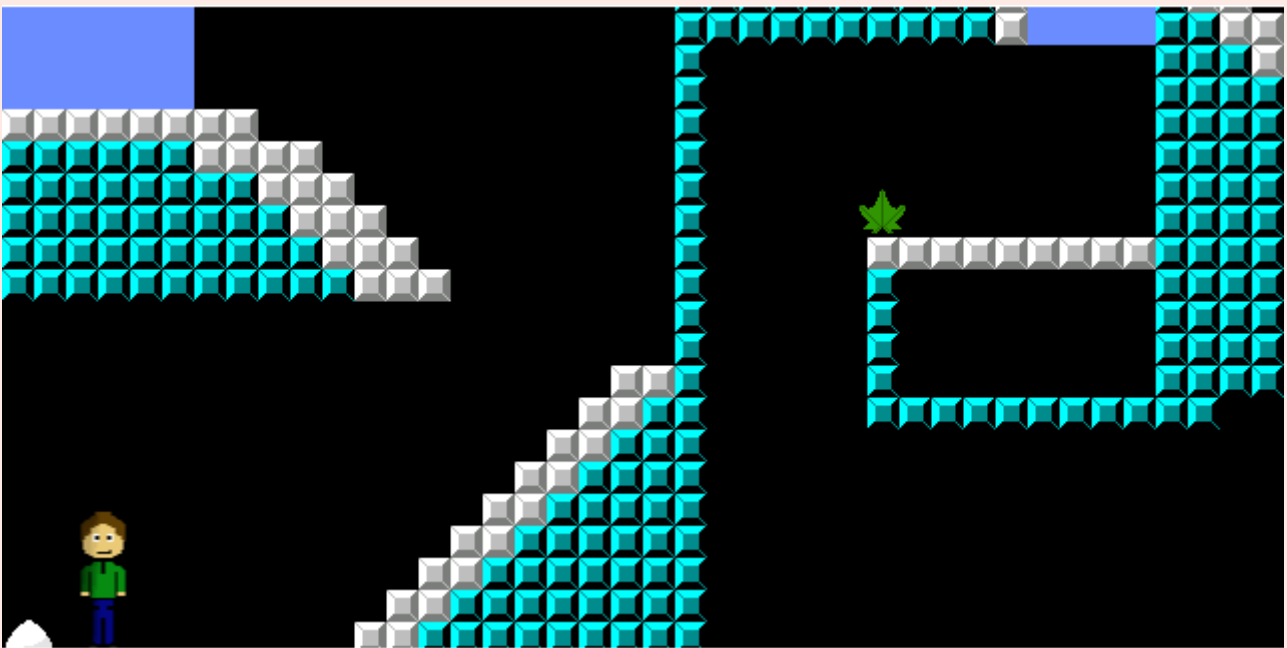
Dabei haben wir uns überlegt, dass wir auf fremde Quellen vollständig verzichten. Wir machen also von den Charaktersprites, über die Hintergründe, bis zur Musik, Alles selber.

Das Spiel selber soll ein Platform Jump 'n' Run werden. KI gesteuerte Gegner soll es dabei vorerst nicht geben, verlieren kann man, indem man in einen Abgrund fällt, oder zu viele „Drogen“ benutzt.

Gameplay

Bewegt wird der Avatar über die Pfeiltasten der Tastatur. Wenn man nach oben drückt, springt der Charakter. Ein Hauptteil des Spiel ist die Aufnahme der Drogen. Das Spiel enthält keine regulären Gegner. Anders als in den üblichen Spielen diesen Genre ist das sammeln von Gegenstände hier nicht sinnvoll. Durch Aufnahme der Drogen, bekommt der Spiler verschiende Vor- und Nachteile. Cannabis lässt dich z.B. sehr viel höher Spirngen, aber dafür viel langsamer laufen.

Ist der Powerup Effekt vorbei, kommt der Spieler in einen Katermodus, wo die vorherigen Vorteile sich umkehren.



Benutzte Programme

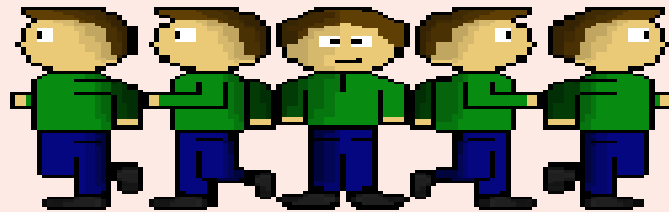
Für dieses Projekt, mussten wir verschiedene Tools anwenden.
Dazu gehören unter anderem:

- Brackets als Code-Editor
- Xampp um einen virtuellen Server zu starten
- Phaser 3 Bibliothek
- Cubase für die Soundaufnahme
- Einen Browser zum Abspielen

Programmiert wurde das Spiel in HTML, CSS und JAVASCRIPT.

Task:

Eigene Avatar designen

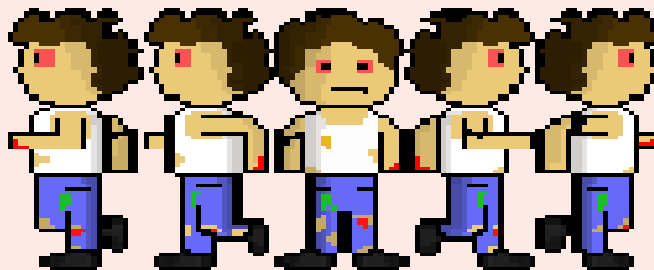


Erklärung

Als erstes muss der sogenannte „Avatar“, also der Protagonist des Spiels entworfen werden. Wir entschieden uns, einen einfachen Studenten als Hauptfigur zu nehmen. Der Avatar muss in fünf verschiedenen Posen gezeigt werden, damit man Bewegungsanimationen erstellen kann.

Task:

Avatar auf Drogen



Erklärung

In diesen Spiel sind die Powerups Drogen, was für unseren Helden bedeutet, das er einen berauschten Spritze braucht. Die Augen dieses Helden sind rot und die Kleidung ist schmutzig.

Task:

Sounds erstellen

Erklärung

Für unser Projekt entschieden wir eigene Sounds mit Instrumenten aufzunehmen und in das Spiel zu bringen.

Task:

Power Ups erstellen



Erklärung

Diese sind das Kernstück des eigentlichen Spiels. Sie sollen verschiedene Drogen darstellen und dem Spieler so verschiedene Vor- und Nachteile einbringen. Bei zu häufigem Konsum geht das Spiel jedoch zuende.

Game Over

Wie bereits vorher erwähnt, gibt es in dem Spiel kein normalen Gegner. Die Drogen selbst sind die Gegner. Nimmt er zu viele Powerups ein, geht das Spiel zuende und der Spieler bekommt eine warnung, dass er sich in acht nehmen soll vor Mischkonsum.

Dies wird dem Spieler jedoch nicht verraten. Ziel des Ganzen ist es das jeder Spieler mindestens einmal Gameover geht, indem er diesen Fehler macht.



Task:

Levels Designen

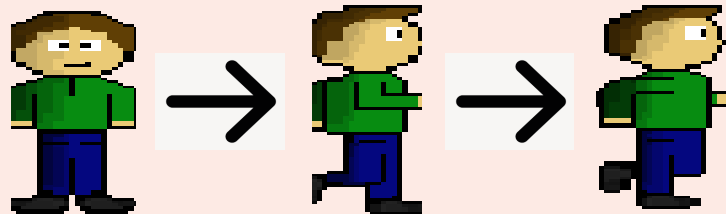


Erklärung

Die eigentlichen Levels müssen aus Blöcken designt werden. Die Herausforderung hier liegt vor allen daran, dass es einerseits herausfordernd sein soll, aber andererseits auch nicht zu schwer oder gar unschaffbar.

Task:

Avatar steuerbar machen



Erklärung

Der Avatar soll natürlich auf die eingaben des Spielers reagieren. Damit er das kann, müssen einzelnen Tasten funktionen zugewiesen werden und die passenden Animationen verknüpft werden.

Task:

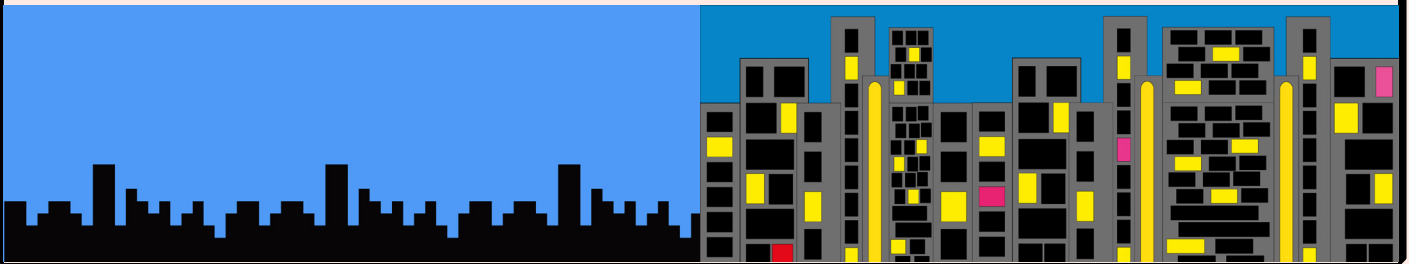
Hintergrundmusik erstellen

Erklärung

So wie auch die Sounds entschieden wir die Musik nicht aus einer Datenbank zu nehmen, sondern selbst aufzunehmen und zu bearbeiten. Dabei nahmen wir bekannte Songs wie z.B. „House of rising Sun“

Task:

Hintergrundbilder erstellen



Erklärung

Dies sind die Bilder die man hinter den eigentlichen Levels sieht. Die Szenerie soll eine Großstadt sein, aus der man sich von Level zu Level entfernt. So befindet man sich im ersten Level noch direkt in ihm, ist im Zweiten bereits nur noch die Skyline als Schatten zu sehen.

Task:

Blöcke erstellen

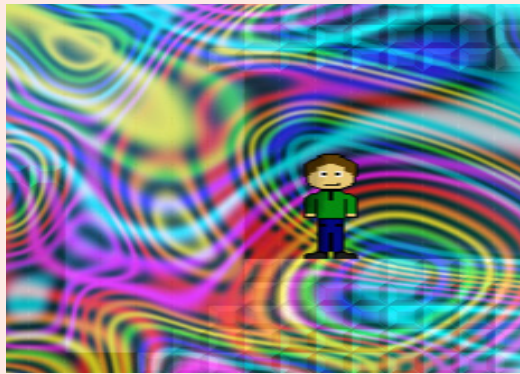


Erklärung

Dies sind quasi die Bausteine aus denen die Level bestehen. Der Held läuft auf ihnen.

Task:

Rausch einprogrammieren



Erklärung

Wenn der Spieler eine Pille nimmt, soll er bunte Farben sehen die das Leben verändern. Auch die Musik soll sich während des Rauches verändern. Der Spieler soll ganz klar merken, dass die Powerups deutliche Effekte auf ihn haben.