

EMM: Anforderungen “Morphy”

Beschreibung:

Der Spieler spielt einen Virus in einem 2D Jump ‘n Run, welcher die Fähigkeiten von Gegnern übernehmen kann. Attackiert und besiegt der Spieler beispielsweise einen fliegenden Gegner, so kann der Spieler nun selber fliegen.

Der Spieler kann hierbei immer nur die Fähigkeiten einer Spielfigur gleichzeitig besitzen: Kann der Spieler zur Zeit fliegen und tötet einen Gegner, welcher an Wänden laufen kann, so kann der Spieler nun an Wänden laufen, jedoch nicht mehr fliegen.

Der Spieler muss hierbei die Fähigkeiten verschiedener Gegner nutzen, um das Level erfolgreich zu durchqueren, es kommt also auch auf das Geschick des Spielers an, das Level mit den richtigen Fähigkeiten möglichst schnell zu meistern.

Plattform: iOS + Android

Fähigkeiten

<https://docs.google.com/document/d/1XuBWXNO0dbwgCpP6DXeQ8nzrlgm-pCoQDupuwEGD-aM/edit>

Funktionale Anforderungen

1. Steuerung / Interaktionen

- Die Spielfigur wird über die Gyroskopsensoren des Smartphones bewegt.
- Die Geschwindigkeit der Spielfigur passt sich dabei der Neigung an, sodass diese auch sprinten kann
- Die Angriffe werden über die Touch-Eingabe gelenkt
- Einige Aktionen werden dabei über virtuelle Buttons ausgelöst.

2. Grafik und Design

- Gestaltung des Spielers, der Welt und der Gegner sind im Pixel-Art Stil gehalten
- Es werden vorgefertigte Assets aus dem Asset-Store verwendet, bei Bedarf werden diese angepasst oder durch eigene Assets erweitert.

3. Leveldesign

- Es soll in jedem Level Hindernisse geben, die es zu überwinden gilt. Es soll dabei nicht möglich sein, das Level nur mit einer Fähigkeit durchzuspielen, sodass der Spieler gezwungen wird sich andere Fähigkeiten zu besorgen.

4. Levelsystem

- Es gibt drei unterschiedliche Level, die erst freigeschaltet werden, nachdem das vorherige erfolgreich durchgespielt wurde.
- Die Level werden dabei schwieriger, um die Herausforderung für geübte Spieler zu erhöhen

5. Bestzeiten

- Die Zeit, die der Spieler für ein Level benötigt, wird gespeichert, das erhöht den Wiederspielwert, da der Spieler seine eigenen Bestzeiten einsehen kann

6. UI und Menüs

- Im Hauptmenü kann der Spieler ein neues Spiel starten, freigeschaltete Level auswählen und seine Zeiten einsehen.
- Im Pausenmenü kann der Spieler das Spiel pausieren, komplett neustarten und zurück zum Hauptmenü gehen

7. Spezielle Fähigkeiten

- Es gibt mehrere (min. 3) unterschiedliche Fähigkeiten, die jeweils zu einem Gegnertypen gehören.
- Die Fähigkeiten eines getöteten Gegners können dabei vom Spieler „übernommen“ werden, dabei verliert der Spieler jedoch seine bisherige Fähigkeit.

8. Gegner AI

- Gegner mit verschiedenen Eigenschaften haben unterschiedliche Verhaltensweisen beim Kampf und in der Fortbewegung.

9. Kampf- und Gesundheitssystem

- Der Spieler und die Gegner haben ein Gesundheitssystem basieren auf Health-Points, welche im Fern- oder Nahkampf reduziert werden.

10. Sichtweisen

- Je nach Fähigkeit kann sich die Sicht auf die Spielwelt ändern, oder Elemente hervorgehoben werden
 - z.B. umgekehrte Sicht, wenn der Spieler auf der Decke läuft

(Optional) Feedback über Vibration des Smartphones

- Wird der Spieler verletzt, oder stirbt vibriert das Smartphone, um dem Spieler ein besseres Feedback zu geben

(Optional) Audio

- Aktionen und Bewegungen verursachen unterschiedliche Töne

(Optional) Checkpoints

- Es können Checkpoints erreicht werden, bei denen der Spieler im Falle seines Todes wieder starten kann.
- Der Spieler kann dabei jederzeit zum letzten Checkpoint zurückkehren

Nicht-Funktionale Anforderungen

- Benutzerfreundlichkeit in der Bedienung und in den Menüs
- Unterstützung verschiedener Auflösungen und Bildschirmverhältnisse bei den Smartphones.

Assets:

“Pixel Adventure 2”

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/pixel-adventure-2-155418#reviews>

