Warship Commander - GDD

Inhalt

[Change Log 2](#_Toc527010150)

[Vision 2](#_Toc527010151)

[Camera 2](#_Toc527010152)

[Controls 2](#_Toc527010153)

[Character – Schiff – Brücke 2](#_Toc527010154)

[Gameplay 3](#_Toc527010155)

[Die ersten Minuten 3](#_Toc527010156)

[Missionen 3](#_Toc527010157)

[Bewegung 3](#_Toc527010158)

[Beschleunigung 3](#_Toc527010159)

[Drehung 4](#_Toc527010160)

[Kampf – Angriff 4](#_Toc527010161)

[Autogeschütze 4](#_Toc527010162)

[Skillwaffen 4](#_Toc527010163)

[Primärwaffe 4](#_Toc527010164)

[Kampf - Abwehr 5](#_Toc527010165)

[Energiemanagement 5](#_Toc527010166)

[Feinde 5](#_Toc527010167)

[Andere features 6](#_Toc527010168)

[Menü 6](#_Toc527010169)

[Spracheingabe 6](#_Toc527010170)

[Multiplayer 6](#_Toc527010171)

[Tutorial/Einführung 6](#_Toc527010172)

[Ui 6](#_Toc527010173)

[Umgebung 6](#_Toc527010174)

[Sound 7](#_Toc527010175)

[Technisches 7](#_Toc527010176)

[Art 7](#_Toc527010177)

# Readme

Auskommentierte Kapitel (//) sind pausiert oder obsolet.

# Change Log

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Was |  |
| 10.10.18 | Erstellung des Dokuments |  |
|  |  |  |

# Vision

*Warship Commander* ist ein sprachgesteuerter Brückensimulator in VR. Als Kommandant eines Luftschiffs gibt der Spieler dem Schiff Befehle und steuert es durch Gefechte. Die Feinde sind in der Einzelspielervariante KI-Schiffe und in der Multiplayervariante andere Spieler. Die kurzen, knackigen Spielrunden sind actionreich und folgen einfachen Regeln (zerstöre alle Feinde oder erobere die Basis). Die intuitive Steuerung ermöglicht Spielern einen leichten Einstieg. Es ist aber auch genug Raum nach oben um die Kontrolle des Schiffs zu meistern(Easy to learn, hard to master). Das sorgt zusammen mit einem Belohnungssystem für langanhaltenden Spielspaß.

**USP: Sprachkommandos in VR – Du bist der Kommandant!**

# Camera

Die Kamera ist bei der Monitorversion wie auch beim sitzenden VR an einer festen Position.

Optional: Bei room scale VR dagegen, soll sie sich mit dem Spieler über die Brücke bewegen können.

# Controls

Am PC über Sprache und Maus.

In VR über Sprache und head tracking (bzw. room scale)

# Schiff

Das Schiff muss sehr groß sein, damit der Spieler die Trägheit der Bewegungen nachvollziehen kann. Und damit er einen angemessen epischen Eindruck seiner neuen Macht bekommt.

### Komponenten

* Primärwaffe
* Hauptgeschütze
* Seitengeschütze
* Tertiärgeschütze
* Antriebstriebwerk
* Auftriebstriebwerk/Gasballon
* Sensoren
* Generator
* Brücke
* Panzerungselemente

# Character – Brücke

Der Spieler befindet sich als Kapitän auf der Schiffsbrücke. Dabei ist er selbst vorerst körperlos(?)

Die Brücke soll Fenster und UI-Elemente beinhalten. Aus den Fenstern soll man andere Schiffe sehen können (auch von der sitzenden Position aus). Eine Hologramm-Anzeige des eigenen Schiffs und eine Radarkarte der Umgebung sind dabei die wichtigsten Feedbacksysteme.

Kommandos:

* Ansprache: Brücke
* Hologramm heben
* Hologramm senken
* Karte vergrößern
* Karte verkleinern

Anzeigen:

### Schiffshologramm

Das Hologramm soll per Befehl hoch und runter bewegt werden können (Wechsel zwischen zwei Positionen). Wenn es unten ist, soll es die Sicht aus dem Fenster nicht blockieren und wenn es oben ist, soll der Spieler es gut betrachten können. Außerdem soll es per Befehl drehbar sein.

Informationen:

* Schadensstatus der einzelnen Bereiche
* Bereitschaftsstatus der Waffen
* Markierung der angesprochenen Schiffskomponente

### (Radar)karte

* 3D-Karte?
* Kompass

### Anderes

* Munition
* Treibstoff
* Befehlsmöglichkeiten
* Geschwindigkeit und Drehung

# Story

Wir schreiben das Jahr 2400. Es ist 250 Jahre her, dass auf der Erde die Ressourcen knapp wurden. Um dem entgegen zu wirken wurden Kolonialisierungsflotten in das Sonnensystem geschickt. In der Hand von Großkonzernen wurden Bergbaustädte auf Planeten und Minden errichtet. Im harten Konkurrenzkampf und einer Überproduktion der Güter, liefern sich die Konzerne mit ihren Flotten, fernab der Blicke der Menschheit, unerbittliche Gefechte.

Gepanzerte Kriegsschiffe schützen dabei schwere und langsame Transportschiffe. An Bord der fliegenden Giganten empfängt eine eiserne Besatzung die Befehle ihres Kommandanten.

# Gameplay

## Die ersten Minuten

Das Spiel wird cool….

## Spielfeld

* Das Spiel findet in der Luft statt.
* Es gibt drei Ebenen auf denen sich der Spieler bewegen kann und die er wechseln kann
* Für den Eroberungsmodus soll es eine Art schwebender Station geben
* Ebene 1
* Ebene 2
* Ebene 3

## Missionen

Zur Abwechslung soll es verschiedene Missionsarten/Missionsziele geben. Ähnlich wie in *Battleflet Gothic Armada*

* Vernichtung
  + Alle feindlichen Schiffe/Spieler müssen besiegt werden
* Eroberungspunkte
  + Auf der Karte befinden sich Eroberungspunkte, für deren Kontrolle die Spieler Punkte erhalten
* Capture the flag
  + Die Spieler müssen eine Flagge erbeuten und in Sicherheit bringen
* Eskorte
  + Ein Team muss ein Ziel (Transport, VIP) über die Karte bringen
  + Das andere Team muss dieses vernichten

## Bewegung

Im Wesentlichen kann man sich vorwärts und rückwärts bewegen und das Schiff drehen. Jede Bewegung wird langsam und träge ausgeführt, um die Verzögerung bei der Spracherkennung zu überspielen und um Motion Sickness vorzubeugen. Die Rückwärtsbewegung ist langsamer als die Vorwärtsbewegung. Die Drehung sollte so laufen, dass man die Richtung angibt und das Schiff sich solange dahin dreht, bis man es aufhören lässt. Außerdem sollen Angaben mit Variablen wie „30° nach links“ Eingeben können.

### Beschleunigung

Kommandos:

* Volle Kraft voraus
* Halbe Krafft voraus
* Halt
* Halbe Kraft zurück
* Volle Kraft zurück
* Bewegung zu Ziel X

### Drehung

Kommandos:

* Links/rechts drehen
* Stark links/rechts drehen
* X-Grad nach links/rechts drehen
* Ausrichten nach Ziel X

### Ebenenwechsel

## Kampf – Angriff

* Beim Kampf stehen dem Spieler verschiedene Waffen zur Verfügung. Es gibt solche die selbst zielen können (Auto Hit) und solche, die der Spieler manuell ausrichten muss (Schiff ausrichten, Raketen) (Skillshot).
* Selbst den Autohits sollte man ausweichen können (leichter mit zunehmender Distanz)
* Beim automatischen Zielen nutzen die Waffen die feindliche Momentangeschwindigkeit um entsprechend vorzuhalten. Dabei zielen sie auf den Mittelpunkt des Ziels. (+Streuung)
* Bei der Zielauswahl kann entweder das feindliche Schiff als Ganzes anvisieren, oder eine bestimmte Komponente. Beim Zielen auf eine Komponente müssen die Kanonen besser zielen, was sich in 20% mehr Ladezeit äußert.
* Geschosse folgen einer ballistischen Flugbahn.
* Geschütze, die die Ausrichtung auf ein Ziel nicht ausführen können, drehen sich soweit wie möglich darauf zu
* Die Geschütze dürfen nicht gegen das eigene Schiff schießen!
* Kommandos:
  + Alle Geschütze/Alle Kanonen (außer Tertiärwaffen)
  + Ziel XY anvisieren
  + Feuer/Abschuss
  + Feuer einstellen/halt

### Primärwaffe

Die Primärwaffe befindet sich am Bug und ist nach vorne gerichtet. Sie ist entweder etwas Raketenwerferartiges, oder eine Strahlenwaffe. Normalerweise ist sie hinter Panzerplatten versteckt vor dem Schießen muss sie aber bereit gemacht werden. Dabei ist sie angreifbar und Feinde können durch die Öffnung in der Panzerung schießen.

Werte:

* Reichweite: mittel
* Ladezeit: 60s
* Schaden: hoch
* Dauer des Bereitmachens: 10s
* Streuung: 0
* Rotation: 0

Kommandos:

* Ansprache: Primärwaffe/Strahlenwaffe/Raketenwerfer
* Bereit machen/Vorbereiten/Aufladen
* Feuer/Abschuss
* Einfahren/Nachladen

### Hauptgeschütze

Die Hauptgeschütze orientieren sich an echten Kriegsschiffen und sind auf dem Deck montiert. Es werden zwei Türme mit jeweils drei Läufen. Diese Geschütze haben eine sehr langsame Drehgeschwindigkeit. Sie zielen automatisch, aber der Spieler muss sein Schiff ausrichten um sie schnell zum Einsatz zu bringen. Die Geschütztürme sind so hintereinander angeordnet, dass sie beide nach vorne schießen können und zu beide Seiten.

* Für die Hauptgeschütze stehen mehrere Munitionsarten zur Verfügung. Diese können per Befehl gewechselt werden.
* Die Hauptgeschütze feuern nur auf Befehl.

Werte:

* Reichweite: weit
* Ladezeit: 15s
* Schaden: siehe Munition
* Rotationsgeschwindigkeit: 2°/s
* Azimut: +- 120°
* Elevation: -10° / +30°
* Weite Streuung: bis zu 3° Abweichung beim Abschuss
* Enge Streuung: bis zu 1° Abweichung

Kommandos:

* Ansprache: Hauptgeschütze
* Munition XY laden
* Ziel XY anvisieren
* Weite/ enge Streuung
* Feuer/Abschuss

### Seitengeschütze

Sie zielen automatisch auf das vorgegebene Ziel. Dabei sind sie durch ihre Feuerwinkel etwas eingeschränkt und der Spieler sollte dem Feind für ihren Einsatz die Breitseite zudrehen.

Die Seitengeschütze feuern automatisch auf das Ziel, bis ein anderer Befehl kommt.

Werte:

* Reichweite: mittel
* Ladezeit: 8s
* Schaden: gering
* Rotationsgeschwindigkeit: 10°/s
* Azimut: +- 60°
* Elevation: +-15°
* Streuung: bis zu 6°

Kommandos:

* Ansprache: Backbord-/Steuerbordgeschütze
* Ziel XY anvisieren
* Feuer frei
* Feuer einstellen/halt

### Tertiärbewaffnung

Die Tertiärwaffen dienen primär der Bereicherung der Atmosphäre mit Gewalt. Sie schießen automatisch auf das nächstgelegene Ziel. In diese Kategorie fallen Flugabwehrgeschütze und andere Kleinwaffen.

Als Partikeleffekt?

Werte:

* Reichweite: kurz
* Ladezeit: --
* Schaden: 0?
* Rotationsgeschwindigkeit: 10°/s
* Azimut: +- 120°
* Elevation: -10° / +50°
* Streuung: 3-6°

Kommandos:

* Ansprache: Tertiärgeschütze
* Feuer/Abschuss
* Feuer einstellen/halt

## //Kampf - Abwehr

Eingehendem Beschuss kann man erst Mal ausweichen. Als zweite Verteidigung dienen Energieschilde, die das Schiff blasenförmig umgeben. Dabei sind diese in vier Bereiche aufgeteilt, die einzeln verstärkt werden können.

Kommandos:

* Schildleistung auf das linke/rechte/vordere/hintere Schild
* Schildleistung verteilen

## //Energiemanagement

Dem Schiff steht eine bestimmte Energieproduktion zur Verfügung, die zur Leistungssteigerung in verschiedene Module gelenkt werden kann. Beispielsweise auf Antrieb, Waffen oder Schilde. Zusätzlich lässt sich für kurze Zeit die Reaktorleistung in den kritischen Bereich erhöhen. Dies verursacht Schäden und der Reaktor kann ganz ausfallen.

Kommandos:

* Energie auf die Waffen
* Energie auf die Schilde
* Energie auf den Antrieb
* Reaktor überlasten
* Überlastung beenden

## Tod

* Bei der Zerstörung verlässt der Spieler die Brücke
* Zerstörte Schiffe stürzen ab
* Schiffe, die die Karte nach unten verlassen, zählen als zerstört und stürzen ab

## //Feinde

* Optional, da PvP
* Die KI Schiffe sollten langsamer sein als die Höchstgeschwindigkeit des Spielers, so dass sie nicht entkommen können, aber der Spieler schon
* Leichte KI- nur für Training/Tutorial
* KI über NavMesh steuerbar. Einfache Manöver

## //Andere features

* Gaswolken – scannen
* Bomber/Jäger
* Enterkommando

# Spielmenüs

Beim Starten des Spiels wird der Spieler direkt die Schiffsbrücke geladen. Von hier kann man das Menü aufrufen und einem Spiel beitreten.

# Menü

Das Menü soll im Spiel immersiv eingearbeitet werden.

Spiel verlassen 🡪 Simulation beenden

# Spracheingabe

* Die Spracherkennung sollte verschiedene Varianten von Befehlen erkennen können. (links drehen, links schwenk,..)
* Wenn man eine Komponente anspricht, sollte die Komponente angewählt sein, bis etwas anderes angesprochen wird. D.h. man kann z.B. dem Hauptgeschütz mehrere Befehle hintereinander geben, ohne jedes Mal „Hauptgeschütz“ am Anfang des Satzes sagen zu müssen.

# Multiplayer

Lobby?

Leaderboard/ Score

Szenarien?

4v4 / 6v6 / 8v8?

# Tutorial/Einführung

Ja, irgendwie

# UI

* Kein HUD – stört in VR
* Siehe Brücke
  + Schadensmeldung und Waffenstatus über Schiffshologramm
  + Übersicht über die Karte durch Radarmap. Diese beinhaltet auch Geschossflugbahnen, Feuerwinkel und Kursvorberechnungen.
  + Überblick über mögliche befehle
* Jedes Feedback soll Audiovisuell sein (Bild und Ton)
  + Abschuss der Waffen
  + Getroffen werden
  + Befehlserkennung

# Umgebung

Die Umgebung besteht im Hintergrund aus einer Skybox. Im Spielfeld sollen sich Asteroiden und Gaswolken befinden.

# Sound

Sound – episch (realistisch?)

Soundbereiche

* Laden und Abfeuern der Waffen
* Getroffen werden
* Maschinenrauschen/Antriebsrauschen
* Piepen etc. von Brückenkonsolen
* Bestätigung Befehl

# Technisches

Netzwerk

VR

Spracherkennung

Maus und Tastatur

# Art

ja