

# Game Document Design

*Vikings*

## Leitsatz

Du schlüpfst in die Haut eines Charakters und musst um dein Überleben kämpfen. Dabei kannst du verschiedene Waffen nutzen, um deine Gegner zu erledigen.

## Genre

Hierbei handelt es sich um ein Spiel, welches in einer mediterranen Zeit spielt. Wie die Architektur dieser Welt ist, ist noch offen. Die Umgebung kann somit von einem 2D/2.5D Sidescroller bis zu einem 3D Universum reichen. Das Spiel sollte auch auf Mobilegeräten funktionieren.

***Das Spiel wurde im endeffekt zu einem 2.5D Sidescroller***

## Idee

Das Spiel wird ein Multiplayer ohne Online-Funktion sein. Da das Kampfsystem rundenbasiert ist, müssen die einzelnen Spieler den Controller nach ihrer Runde weiterreichen. Daher wäre es von Vorteil, wenn man es auf einem Mobilgerät spielen würde. Das Spiel funktioniert wie folgt:

Die Spieler werden in einer mediterranen Umgebung statisch positioniert. Das Ziel ist es, den gegnerischen Spieler zu töten, indem man verschiedene Waffen wirft. Diese Waffen haben alle unterschiedliche Formen und Massen. Durch die Position, in der die entsprechende Waffe landet, kann der Spieler herleiten, ob er mehr Kraft oder ein höheren Winkel benötigt, um den Gegner zu treffen.

Zusätzlich erschweren andere physikalische Faktoren, wie z.B. Wind, das Treffen. Damit die Spieler Windstärke und -richtung herleiten können, werden diese mit einem Partikelsystem dargestellt. Die geworfenen Waffen sollen sich dabei physikalisch korrekt verhalten. Die Kamera sollte ebenfalls steuerbar sein, da sich die Spieler nicht zwingend im sichtbaren Screen befinden werden.

***Die Kamera kann man nicht mehr selber steuern, da es beim Spielen nicht wirklich relevant war. Die Funktion ist zwar im Code vorhanden aber deaktiviert.***

# Hintergrund

Die Wikinger waren ein sehr stolzes Volk. Sie kämpften für Macht, Ländereien oder einfach aus Vergnügen. Die Welt war zu dieser Zeit auch eher düster und rustikal. Da es sich um ein Casual-Spiel handelt, wird es keine spezifische Geschichte zum Universum geben. Die Zeitepoche wird ausschliesslich für grafische Elemente genutzt, da diese sehr passend für ein solches Spiel ist. Da ich ein grosses Publikum erreichen möchte, werden die Charakteren eher verspielt aussehen. Blut soll es ebenfalls nicht geben.

## Waffen

Es wird diverse Waffen geben, die einem zufällig zugewiesen werden. Die Waffen werden alle aus unterschiedlichen Komponenten bestehen und in ihrer Masse abweichen. Beim Werfen sollten sich diese dann physikalisch korrekt in der Luft verhalten. Falls ein Spieler getroffen wird, muss festgelegt werden, mit welchem Teil der Waffe er getroffen wurde. Wird ein Spieler z.B. mit dem Griff einer Axt getroffen, bekommt dieser weniger Schaden, als wenn er mit der Klinge getroffen wurde.

***Da die Wikinger eher klein geraten sind, haben sie nicht sonderlich viel Körpermasse um unterschiedliche Bereiche zu identifizieren. Deshalb wurde dieser Mechano vereinfacht. Nun wird der Wikinger entweder getroffen oder nicht. Es wird ebenfalls nicht mehr unterscheidet ob der Griff getroffen hat oder die Klinge.***

## Charaktere

Die Charaktere sollten alle Gliedmassen bewegen können. Diese sollten auch bei einem Treffer reagieren. Die entsprechenden Animationen sollten allenfalls auch vorhanden sein.

***Lauf und Wurf Animation wurden umgesetzt, aber die Spieler können bei dieser Version leider nicht laufen.***

## Bedingungen für Sieg und Niederlage

Sobald die Lebenspunkte eines Spieler auf null gefallen sind, hat der Spieler verloren. Das Spiel wird solange fortgeführt bis es manuell beendet wird oder ein Spieler gekrönt wurde. Falls dies zutrifft, sollte man das Spiel wiederholen können.

# Schwierigkeitsstufe

Der Einstieg kann auf einige Spieler frustrierend wirken, da man für den Umgang mit den verschiedenen Waffen eine gewisse Spielerfahrung benötigt. Die Lernkurve sollte ähnlich sein wie bei Worms.

# Zielgruppe

Das Spiel ist auf Casual-Spieler ausgerichtet. Das heisst, dass es für Leute konzipiert wurde, die beispielsweise im Zug unterwegs sind und mit einer Begleitung nebenbei etwas zusammen spielen möchten. Kinder zählen ebenfalls zur Zielgruppe.

# Features

Liste der Features:

- Waffe werfen
- Winkel festlegen
- Stärke festlegen

Falls die Zeit noch ausreichend ist um weitere Features einzubauen, werden die Spieler noch eine Option haben sich für eine kurze Zeit zu bewegen.

***Die Zusatzfeatures wurden nicht umgesetzt.***

# Steuerung

Da es sich um ein Casual-Spiel handelt, sollte die Steuerung selbsterklärend sein. Beim Klicken auf der Maus oder auf einem Touchdisplay legt man zuerst den Winkel und anschliessend die Stärke fest. Dieser Wert wird inkrementiert, indem man länger drückt. So kann man vermeiden, dass man immer den gleichen Winkel oder Stärke erwischt.