

# Blender Party

## Mobile Game Design

Betreuerin

Prof. Dr. Sabiha Ghellal

Sommersemester 2020

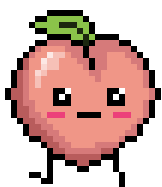
Studenten

Niklas Janssen

Ravell Heerdegen

Konstantin Rosenberg

Tuyen Cao



# Inhalt

<b>1</b>	<b>Idee</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Spielanleitung</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Artwork</b>	<b>7</b>

# 1 Idee

In diesem Kapitel wird die Idee dieses Spiels beschrieben. Aufgrund der limitierten Zeit und des Programmieraufwandes für dieses Multiplayer-Spiel konnten nicht alle geplanten Funktionen umgesetzt werden.

## **Spielbeschreibung**

Rette dich selbst vor dem Mixer und Sorge dafür, dass deine Gegner zu Smoothies verarbeitet werden! Blender Party ist ein kompetitiver Multiplayer Jump and Run, der das Spielvergnügen bis zu vier Mitspielern ermöglicht. Bei Blender Party bist du eine niedliche Frucht, die vor den Klingen des Mixers entkommen will. Laufe und springe, um vor den Klingen wegzurennen und schubse dabei deine Gegner in die Klingen oder betäube sie, damit du als Sieger übrig bleibst.

Blender Party eignet sich hervorragend als spaßiges Partyspiel mit anderen Spielern. Man kann zusammen verschiedene Level spielen und sich in jeder Runde um den ersten Platz schlagen.

## **Spielwelt**

Spieler schlüpfen in die Rolle von verschiedenen Früchten, welche ihnen am Anfang des Spiels zugeordnet werden: Es gibt eine Banane, eine Erdbeere, ein Pfirsich und eine Birne. Das Rennen findet in einem Mixer statt: Am Boden befindet sich die drehende Klinge und Objekte wie Orangen-Schnitze, Trauben, Spinatblätter etc., welche in den Mixer geworfen werden, fungieren als Plattformen.

## **Mechaniken**

- Fortbewegung:
  - Laufen
  - Springen
  - Dash
- Interaktion mit anderen Spielern:
  - Dash
  - Betäuben

## **Dynamik**

Zeitdruck: Sobald das Spiel anfängt bewegen sich alle Plattformen in Richtung Mixer-Klinge. Alle Spieler starten auf jeweils einer Plattform. Die Plattformen „fallen“ zeitlich gleichmäßig runter. Um dem Tod zu entkommen müssen die Spieler so schnell wie möglich nach oben kommen, damit sie nicht in die Klinge fallen. Zusätzlich soll es die Möglichkeit geben andere Spieler zu dashen, damit diese nach unten fallen und die Möglichkeit sie zu betäuben, indem man auf sie springt. Die Betäubungsmechanik soll die betroffenen Spieler für eine Sekunde lang reglos machen, sodass für diese der Zeitdruck steigt.

## **Ästhetik**

Als Kernästhetik steht die Herausforderung und der Wettbewerb im Vordergrund, welche den Spielern Freude am Spiel bereiten soll. Die visuelle Umsetzung soll dabei sowohl junge Kinder als auch junge Erwachsene ansprechen.

## 2 Spielanleitung

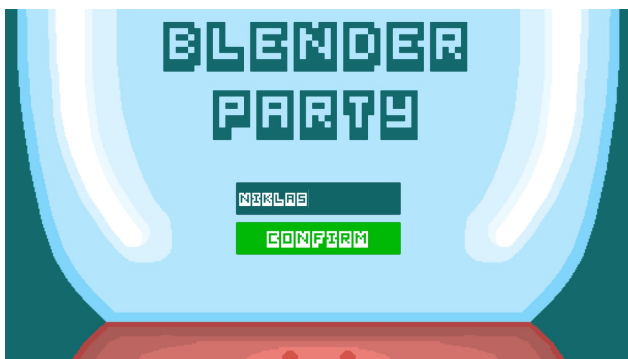
Diese Anleitung bezieht sich auf die Steuerung am PC.

- Laufen:
  - Taste „A“ → nach links laufen
  - Taste „D“ → nach rechts laufen
- Springen:
  - Taste „W“
- Dash:
  - Shift + Richtungstaste (A, D, W, A+W oder D+W)
- Nächste Runde spielen (wenn man sich im Scoreboard befindet):
  - Taste „ESC“

### Ablauf

#### 1. Eingabe Username

Sobald das Spiel startet wird vom Spieler verlangt einen Namen einzugeben und auf „Confirm“ zu klicken.



#### 2. Lobby kreieren oder joinen

Einer der Spieler muss zuerst eine Lobby kreieren, damit die anderen Spieler dieser beitreten können.

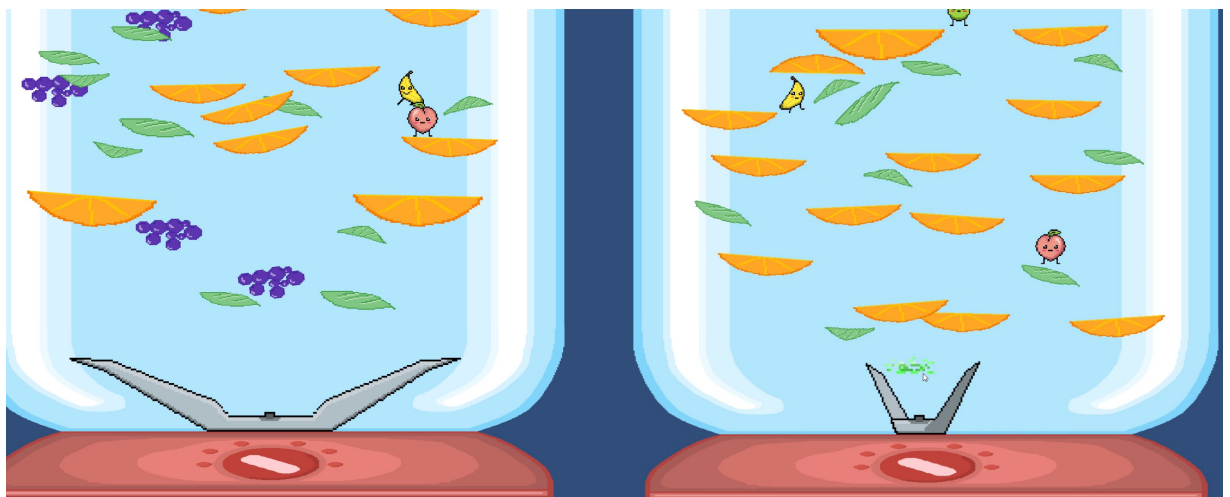


### 3. Bereit machen und starten

Zunächst müssen alle Spieler bestätigen, dass sie startbereit sind. Dann kann der Spieler, welcher die Lobby erstellt hat das Spiel beginnen lassen.



### 4. Spielen



### 5. Scoreboard

Nach jeder Runde wird das Scoreboard eingeblendet, welches die Punktzahl der Spieler anzeigt. Um weiter zu spielen müssen Spieler auf „ESC“ drücken.



## 3 Artwork

Alle unsere Artworks sind selbst erstellt worden.

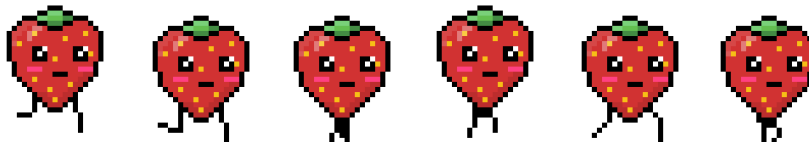
### 3.1 Spielfiguren

Jede Spielfigur hat folgende Bewegungen: Idle, Running, Dash, Dashed und Betäubt

Idle



Running



Dash



Dashed



Betäubt

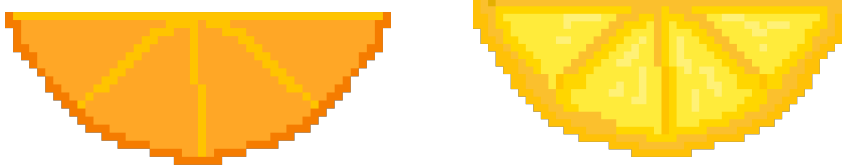


## 3.2 Plattformen

Als Plattformen wurden weitere gängige Zutaten für Smoothies als Inspiration hergezogen. Die Idee ist es verschiedenen Oberflächen unterschiedliche Eigenschaften zu geben. Wie z.B. sollen Eiswürfel eine „rutschige“ Eigenschaft besitzen.

### Orange / Zitrone

- Haben eine „normale“ Oberflächenbeschaffenheit



### Spinatblätter / Trauben

- Sollen wie Trampoline sein



### Eiswürfel

- Rutschig



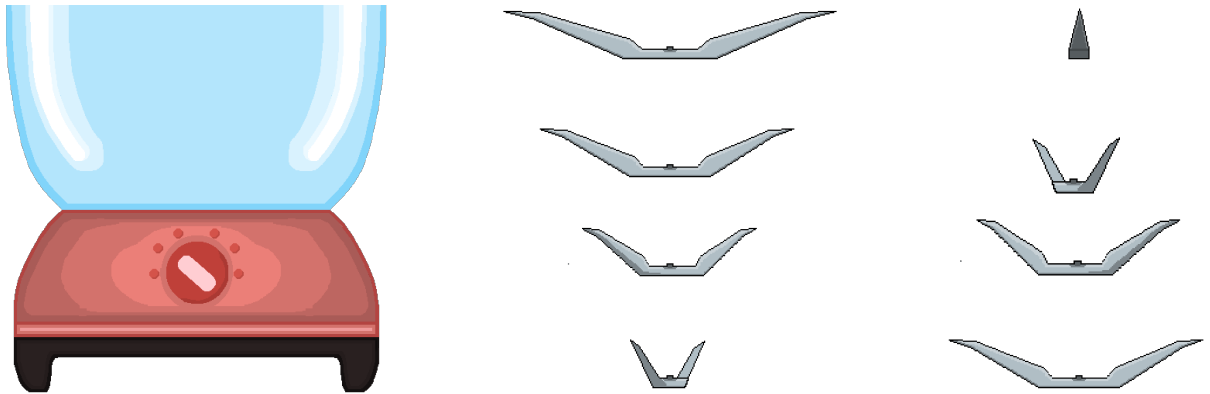
### Schokosoße / Milch

- Klebrig



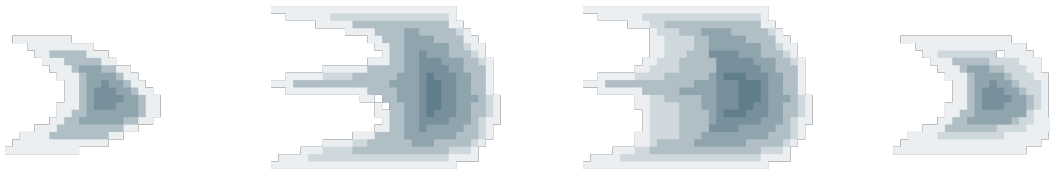


### 3.3 Mixer und Klinge

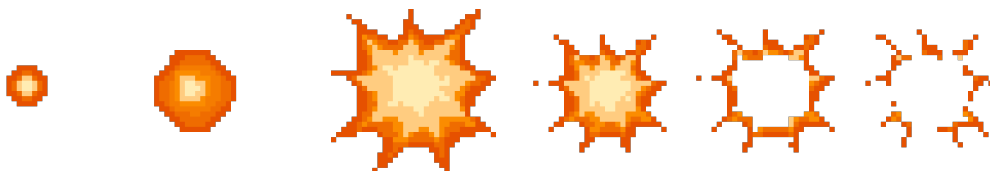


### 3.4 Effekte

Dash



Bang (Wenn man gedasht wird)



Betäubt



### Spritzende Fruchtstücke (Wenn man in die Klinge fällt)

