

Game-Design Dokument

Wichtig: Game funktioniert nicht auf allen Servern (Web Storm/ VS Code Live Server funktioniert es auf jeden Fall) bei XAMPP geht es nicht. (Neustart des

Servers kann helfen).(Stand: 04.08.22 17:24 Uhr)

Bei Fragen falls es nicht Funktioniert:

Eheuschmann@stud.hs-bremen.de

nseliger@stud.hs-bremen.de

Unsere Idee

- Setting
 - Russland
 - Dungeon -Gulag
 - Roguelike
 - Moderne Waffen
 - Ukraine
 - Post Fallout
- UI
 - Main Menu
 - Nach jedem Raum zurück ins Menü
 - Tür zum Raum
 - Medizinstation
 - Händler für Upgrades
 - Stats (Herzen, Coins)
 - Ingame
 - Oben Links Herzen, Radioaktivität untereinander, Charakterbild
 - Oben Rechts Münzen
 - Oben Mitte Ziel (zb. 42 gegner töten 0/42)
- Features
 - Choose Charakter
 - Vorgefertigte zb. 3 Charaktere
 - Erstmal nur aussehen
 - Später Freischaltbar mit Boni zb. Mehr Radioaktivität etc.
 - (Jeder Charakter andere Waffe zb. a Pistole, b Schrotflinte)
- Game design
 - Health - Herzen
 - Gegner fügen 1/0.5 Herzen Schaden Pro treffer

- Heilung kostet Coins und findet Im Hauptmenü statt
 - Radiation - Desto länger du dich im Raum befindet desto höher steigt die Radioaktivitäts Bar - Radioaktivitäts icons
 - (30 sek) 0.5 Icons ausgefüllt
 - (60 sek) 1 Icon ausgefüllt
 - Upgrades
 - Durch Upgraden der Waffen: Mehr schaden
 - Durch Upgraden der Rüstung Mehr Herzen
 - Durch Upgraden der Helms/Maske Mehr Radioaktivitäts Icons
 - Upgrade erhältlich für Coins
 - Tür öffnet sich nach Ziel(Boss, anzahl Gegner, Proben(collectable))
 - Nach erfüllung des Ziels spawnen mehr Gegner
 - Solange Radioaktivitäts-Bar nicht voll, Möglichkeit mehr loot zu erhalten durch töten der Gegner
 - Gegner Dropen Collectables
 - verschiedene Collectables zb. Münze 1 Coin, Diamant 10 Coins
- Gegner
 - Russische Soldaten
 - Nahkampf
 - kein Kamikaze
 - 5 Hit (Balance)
 - Roboter
 - wie Tutorial
 - 1 Hit
 - Kamikaze (Despawn bei Berührung)
 - Putin Boss
 - WIP
 - Viel Leben
- Time
 - Counter für Münzen auf dem Player Rucksack
 - Rüstung-Herzen unterscheiden sich von richtigen Herzen
 - Trader (Waffen, Quests)
 - Looting wenn raum Gecleart (Valuables),Roboter(Wenn tot salvageable)
 - Rucksack (Inventar nur für Loot), desto mehr desto langsamer laufen
 - Bandagen als Item finden/ Kaufen um sich im Raum zu Heilen, dauert aber!
 - Obstacles die Radioaktivität erhöhen
 - stats()
 - Beziehungen (Trader)
 - Upgrades und gegner spawns keine festen Werte sondern erhöhen sich im Vergleich zum vorherigen wert (endlos viele Upgrades und Gegner Spawns)

Anleitung

- **Allgemein:**

Das Ziel des Spiels ist es durch jeden Raum bis an das Ende des Spiels zu gelangen.

Dafür müssen die Einzelnen Objectives in jedem Raum abgeschlossen werden. Wenn man stirbt beginnt das Spiel von vorne.

- **Hauptmenü:**

Hier lässt sich die Schwierigkeit vor Beginn des Spiels Einstellen, indem man auf den Text "Difficulty" klickt. Hier hat man nun die Auswahl zwischen fünf, drei oder einem Leben.

Links zu sehen ist ebenfalls eine Levelanzeige welche den Fortschritt des Spielers anzeigt.

Durch einen Klick auf die Tür in der Mitte gelangt man in das jeweilige Level.

- **Steuerung:**

Die Pfeiltasten dienen zur Steuerung des Spielers.

Oben ist zum Springen.

Links und Rechts ist zum gehen.

Die Leertaste wird zum Schießen von Lasern benutzt

Die Waffe kann erst wieder feuern wenn der vorherige Schuss eingeschlagen ist

- **Level1:**

Zu Beginn muss der Spieler den Hebel in der oberen linken Ecke erreichen.

Danach zerfällt die bröckelnde Wand in der Mitte des Raumes.

Nun muss der Spieler der Spieler den Diamanten erreichen, damit sich die Tür öffnet

- **Level2:**

Der Spieler spawn in der unteren linken Ecke des Raumes und wird von verbesserten Gegner angegriffen.

Das Ziel dieses Raumes ist es alle Gegner zu besiegen, um den Raum verlassen zu können.

- **Level3:**

Das Ziel dieses Raumes ist den Boss zu besiegen, der alle 5 Sekunden Gegner auf seiner Position erscheinen lässt.

Wenn er besiegt wurde zerfällt die bröckelnde Wand vor dem Portal und es ist möglich durch das Portal zu gehen und an die Tür zu gelangen.

Umsetzung

- Assets

Audio Name	Quelle
Menü Musik	https://freemusicarchive.org/music/holiznacc0/chiptunes/npc-theme/ (04.08.22)
Musik Level 1	:https://freemusicarchive.org/music/Strobotone/game-and-broadcast-music/platformer-theme-01-1/ (04.08.22)
Musik Level 2	https://freemusicarchive.org/music/holiznacc0/chiptunes/ice-temple/ (04.08.22)
Musik Level 3	https://freemusicarchive.org/music/Komiku/ULTRA_PERSON_VOL4/Komiku_-_ULTRA_PERSON_VOL4_-_03_Boss_6_-_Swoop_attack/ (04.08.22)
Getting Hit	https://soundbible.com/1418-Sharp-Punch.html (04.08.22)
Death	https://soundbible.com/1454-Pain.html (04.08.22)
Interaktion	https://soundbible.com/2067-Blop.html (04.08.22)

Sprite/Bild Name	Quelle
Spieler	https://secrethideout.itch.io/team-wars-platformer-battle (04.08.22)
Gegner	https://mounirtohami.itch.io/26-animated-pixelart-robots (04.08.22)
Mauer	https://drxwat.itch.io/city-parallax (04.08.22)

Future Work

- Ein Coin System zum kaufen von Upgrades nach jedem Raum im Hauptmenü, welche von den Gegnern fallen gelassen werden
- Eine Möglichkeit sich mit Coins neues Leben zu Kaufen (sich zu heilen)
- Eine Radioaktivität Anzeige (einen Timer) für die maximale Dauer, für die der Spieler sich im Raum befinden darf + dazugehörige Upgrades die die Dauer verlängern
- Gegner die nach dem Erfüllen aller Aufgaben (bis auf das verlassen des Raumes) erscheinen um mehr Coins zu verdienen