

# Ein Ausschnitt aus dem Gamedesign-Dokument

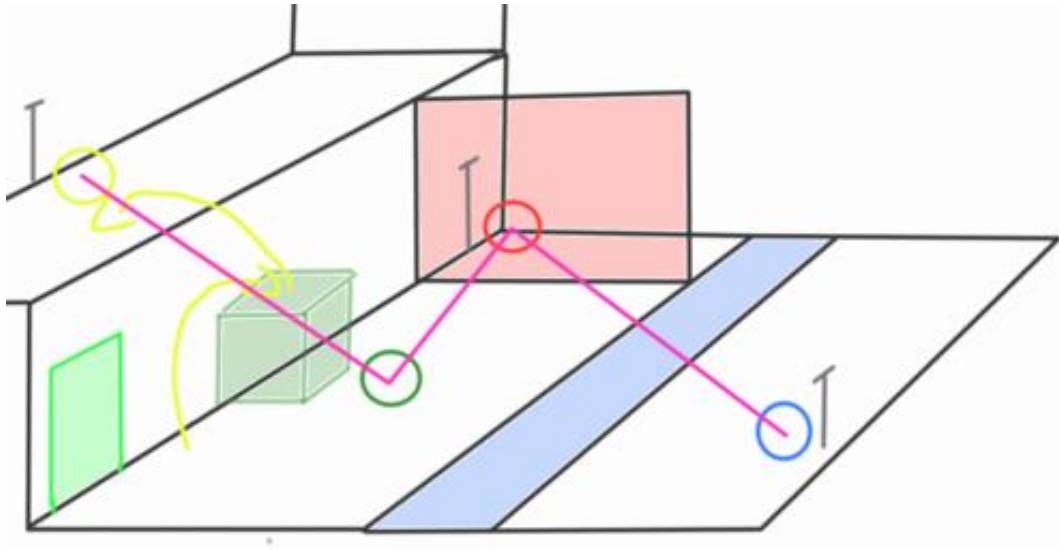
## 1 Introduction

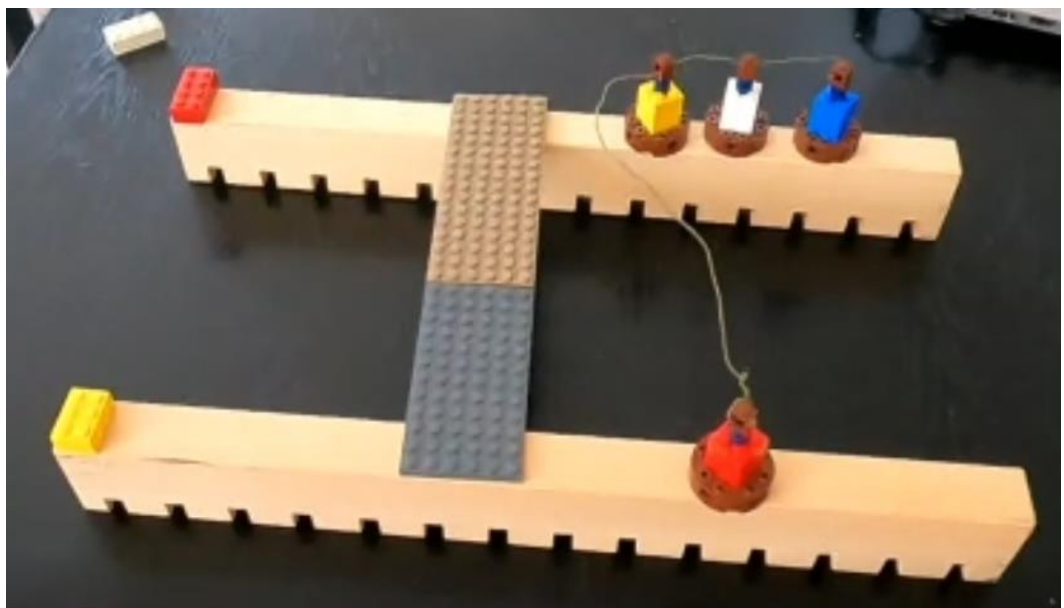
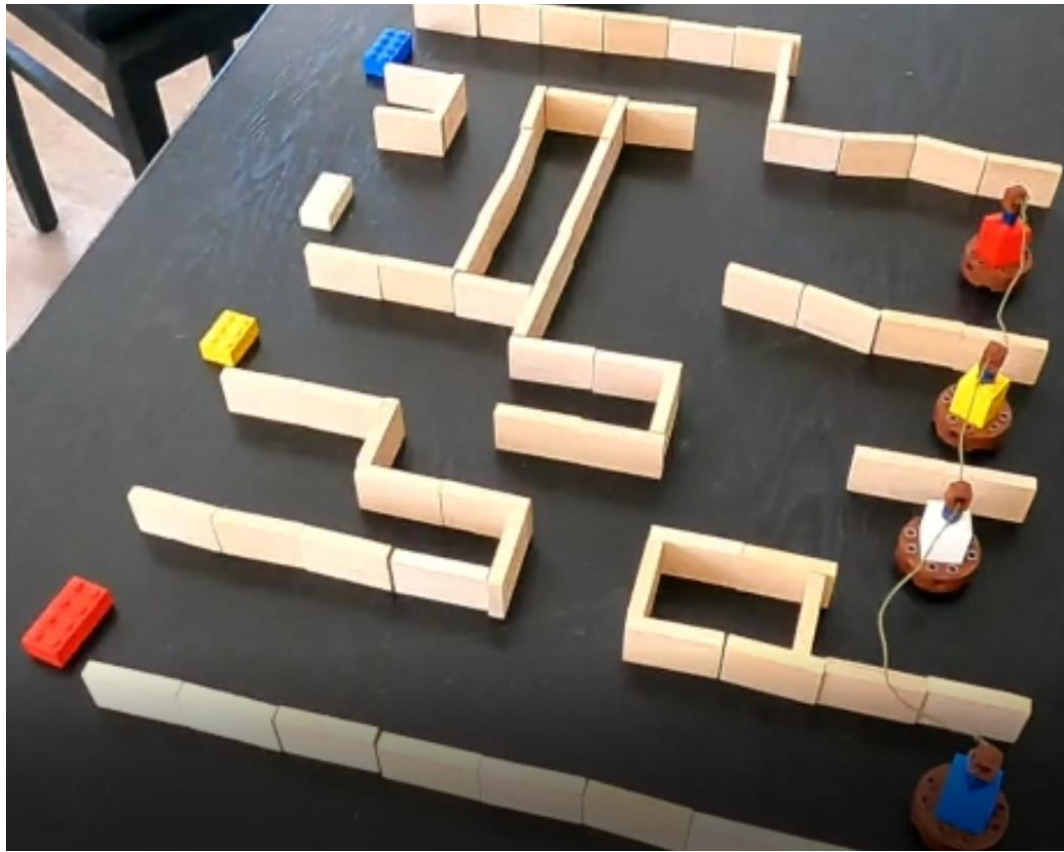
Shackles of Hell ist ein kooperatives Geschicklichkeitsspiel für den PC, das auf die Kommunikation und Zusammenarbeit der Spieler setzt. Mit der Möglichkeit, ein magisches Band untereinander zu spannen, gilt es, diverse Hindernisse zu überwinden und sich dabei seine Teammitglieder zur Hilfe zu nehmen. Sei es als Stütze oder als Geschoss.

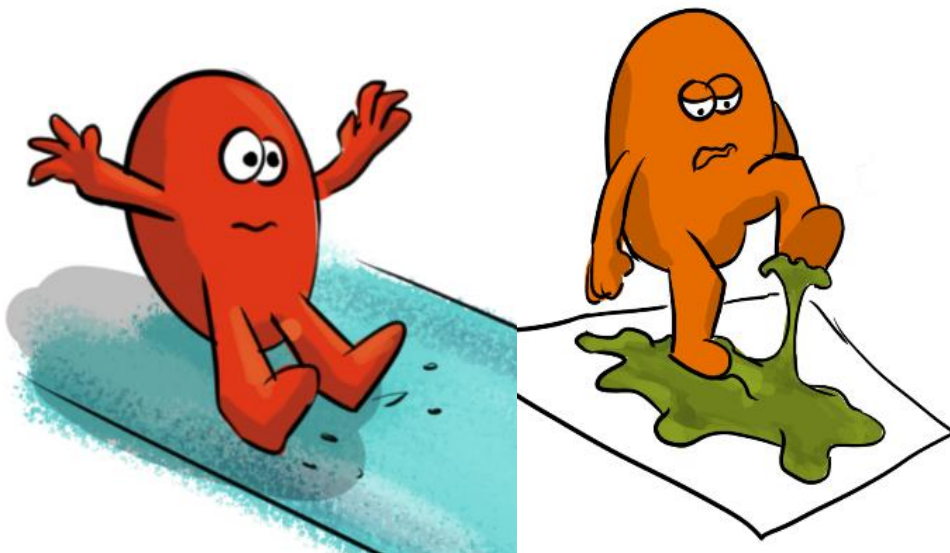
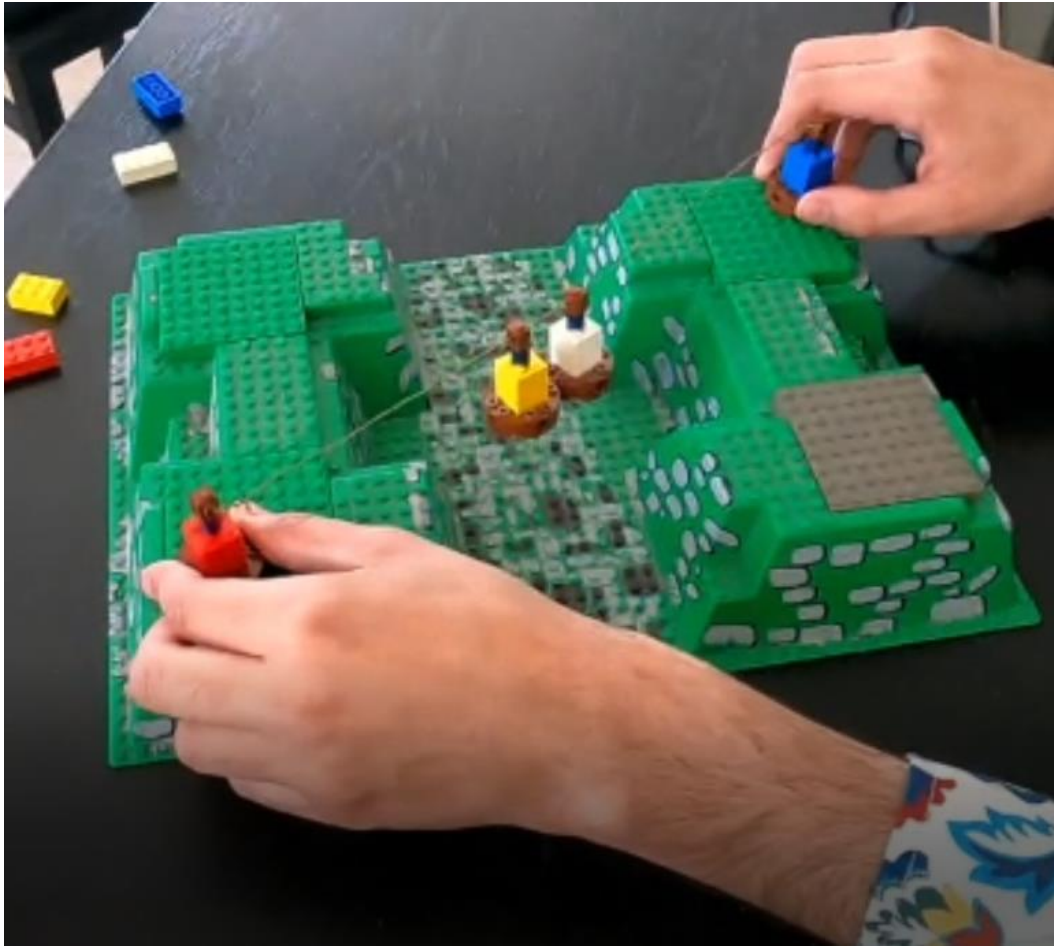
## 2 Description

Der Bildschirm wird hell und du erwachst umgeben von Flammen, deine Sicht schwammig, als hätte man dein gesamtes Leben gerade innerhalb eines Sekundenbruchteils Revue passieren lassen. Als du die Bewegungstasten drückst, merkst du, dass deine Arme gefesselt sind. Du drehst deinen Kopf nach links und siehst neben dir eine weitere Silhouette mit einem kleinen Namensschild über dem Kopf. Rechts vor dir stehen zwei weitere Charaktere. Plötzlich wird der Bildschirm hell und du hörst ein klirrendes Geräusch. Jemand hat deine Ketten gesprengt, aber du fühlst, dass dich die Energie der Fesseln durchdringt, als würden sie sich deinem Willen unterwerfen. Du blickst auf "TheLegend27" und drückst "Q". Eine Kette schießt aus dir heraus und verbindet euch miteinander. Darauf folgt ein Stoß von hinten. Offenbar hat "KonkeyDong" seine Kette in einen Stab verwandelt und dich dabei versehentlich über eine Klippe gestoßen. Während du über der Lava schwingst, klettert "Lu1g1\_L1ngu1n1" über einen schmalen Grat und wirft dir seine Kette zu. Du drückst "E" und beendest alle Verbindungen in dem Moment, bevor du dich Lu1g1s Kette triffst und schwingst daran über den Lavasee!

## 3 Physical Concepts & Concept Art







## 4 Game Mechanics

### 4.1 Core Game Play

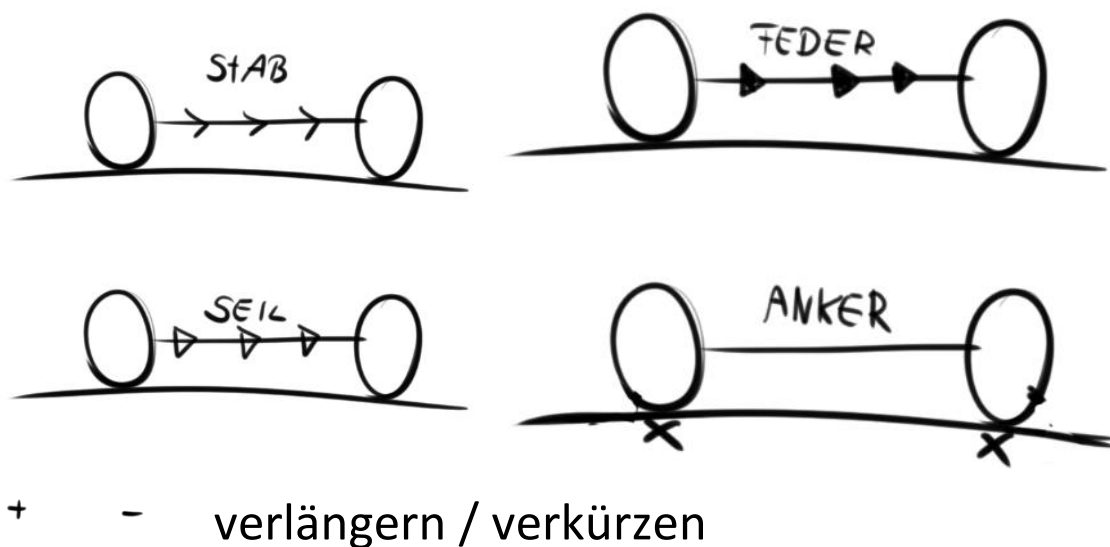
Die Spieler nutzen die Fähigkeit Bindungen zwischen Ihren Charakteren zu erschaffen und simple Bewegungssteuerung wie Laufen (in alle Richtungen) und Springen um simpel bis komplex konstruierte Level zu beenden. Ihre Bindung kann dabei verschiedene Eigenschaften annehmen (Seil, Feder und Stab) und hat eine vom Spieler variabel einstellbare Länge.

## 4.2 Characters

Jeder Spieler kann einen Charakter kontrollieren, die Charaktere unterscheiden nur minimal in ihrem Aussehen und bekommen eine Farbe zugewiesen, sie haben ansonsten identische Fähigkeiten und Eigenschaften.

## 4.3 Character Mechanics

### 4.3.1 Legende



### 4.3.2 Ziehen

Der Spieler wird von einem oder mehreren anderen Mitspielern gezogen. Dabei kann es z.B. darauf ankommen, dass er keine Hindernisse berührt. Somit ist Teamwork gefragt.

### 4.3.3 Drücken

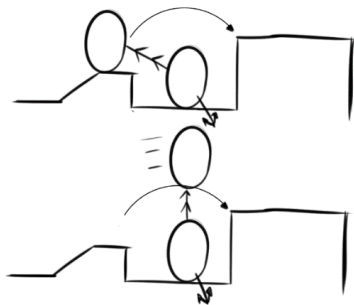
Ein Spieler oder mehrere pushen einen Spieler. Schieben diesen also vor sich her.

### 4.3.4 Balance

Ein Spieler balanciert auf einer Stange, die mit einem anderen verbunden ist. Dabei können Sie sich bewegen.

#### 4.3.5 Stabhochsprung

Ein Spieler steht fest an einem Punkt der andere auf einer Erhöhung, sie sind über einen Stab verbunden. Springt nun der Spieler, der erhöht steht so springt er über den anderen Spieler wie beim Stabhochsprung.



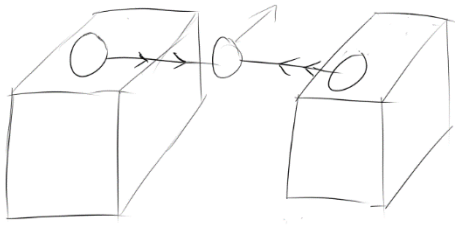
#### 4.3.6 Abseilen

Mindestens zwei Spieler sind über ein Seil verbunden. Wenn sich nun einer der beiden Spieler an einer Kante herab lässt so kann er sich abseilen und beispielsweise auf eine niedrigere Ebene ablassen. Der Spieler, der nicht abgeseilt wird, muss sich verankern im Boden



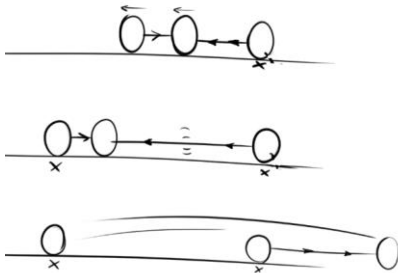
#### 4.3.7 Über etwas tragen

Verbinden sich drei Spieler über eine Stange so kann der mittlere Spieler über einen Abgrund getragen werden.



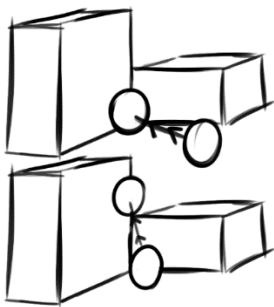
#### 4.3.8 Spieler katapultieren

Zwei Spieler verbinden sich mit einer Feder. Der erste steht fest an einem Punkt, während der zweite von den restlichen zwei Spielern nach hinten gezogen wird. Durch anschließendes Lösen dieser Verbindungen. Wird der zweite Spieler in die entgegengesetzte Richtung katapultiert.



#### 4.3.9 Raumecke hochdrücken

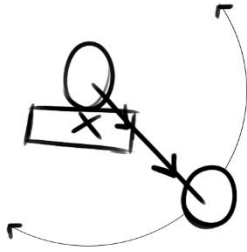
Spieler 1 steht auf einer erhöhten Position in einer Ecke. Spieler 2-4 verbinden sich mit einem Stab an Spieler 1 und schieben ihn durch Annähern nach oben.



#### 4.3.10 Um Punkt schwingen

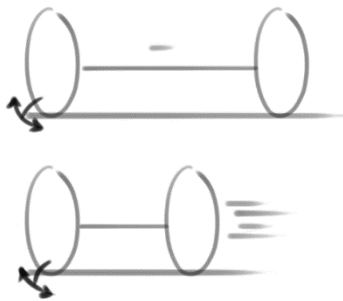
Spieler 1 verbindet sich mit einem Stab an Spieler 2. Während Spieler 2 fest an seiner Position bleibt, kann Spieler 1 in einer Kreisbewegung um Spieler 2 schwingen.





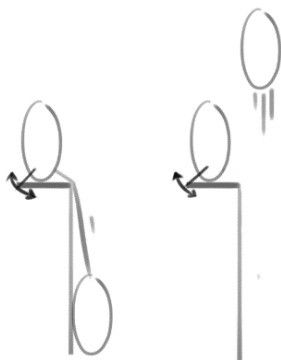
#### 4.3.11 Geschwindigkeitsschub

1 Spieler verbindet sich mit einem verankerten Spieler und verkürzt die Maximaldistanz der Bindung. Dadurch beschleunigt er schneller, als würde er laufen.



#### 4.3.12 Steilflug

1 Spieler verbindet sich mit einem weiteren und lässt sich von einer Klippe hängen. Dann verkürzt er die Maximaldistanz und beschleunigt vertikal in Richtung des 2. Spielers. Am Punkt mit dem höchsten Momentum trennt er die Verbindung und kann über die Maximaldistanz hinausgeschleudert werden.



### 4.4 Game Play Elements

#### 4.4.1 Verbindungen

##### 4.4.1.1 Seil



Die Entfernung kann auch variabel sein, wie es bei der Seilverbindung der Fall ist. Wie bei einem Seil kann man hier dicht oder auch so weit entfernt stehen, wie es das Seil zulässt. Ist man mit einem Mitspieler über ein Seil verbunden und hängt über einem Abgrund so kann man schwingen.

#### **4.4.1.2 Feder**

Die „Spring“ (zu Deutsch: „Feder“) übernimmt die Eigenschaft einer mechanischen Feder. Die Spieler können ihre Reichweite überschreiten und ihre Bewegungen werden ab diesem Punkt gedämpft. Es wird z.B. eine Gegenkraft ausgewirkt, die den Spieler am üblichen Vorankommen hindert. Diese kann gestreckt werden bis zu einem gewissen Punkt. Ab diesem Punkt werden die Kräfte des ziehenden zu 100% auf den Gegenspieler übertragen. Das gleiche System lässt sich beim Überschreiten der Minimaldistanz beschreiben.

#### **4.4.1.3 Stab**

Die magische Verbindung kann die Eigenschaften einer Stange annehmen, wodurch die Spieler dauerhaft eine feste Entfernung zwischen sich haben. Mit einer solchen Verbindung können Spieler übereinander balancieren oder auch eine Art Stabsprung über einen ihrer Mitspieler vollführen

### **4.4.2 Spielerspezifische Böden**

Es gibt farbige Böden, die nur vom Spieler derselben Farbe betreten werden dürfen. Betreten anders farbige Spieler diesen Bereich werden sie auf den Punkt vor dem Betreten zurückgesetzt.

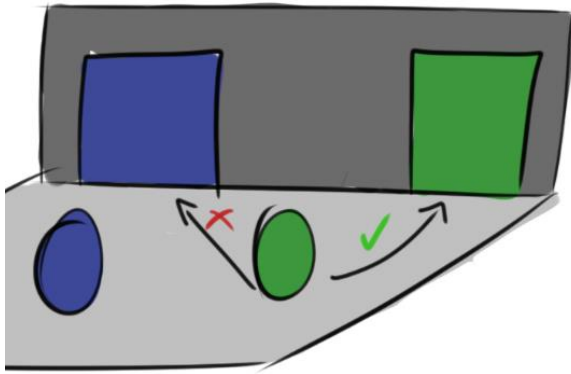
### **4.4.3 Spielerspezifische Wände**

Es gibt farbige Wände, die nur vom Spieler derselben Farbe passiert werden dürfen. Für anders farbige Spieler werden diese wie normale Wände behandelt.

### **4.4.4 Durchgehbare Wände**

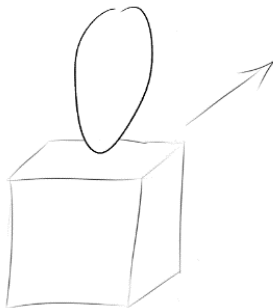
Durch diese Wände können nur eine bestimmte Anzahl Spieler gehen. So kann es Level mit zwei Bereichen geben, die durch Wände vom Spawn abgetrennt sind.

Beispiel: Durch die linke Wand können drei Spieler gehen und durch die rechte nur einer. So sind die Spieler gezwungen Levelabschnitte mit einer gewissen Anzahl an Spielern zu absolvieren.



#### 4.4.5 Bewegende Plattformen

Diese Plattformen pendeln mit einer einstellbaren Geschwindigkeit auf einem direkten Pfad zwischen zwei Punkten. Die zwei Randpunkte werden durch einen Vektor, der vom lokalen Ursprung zu einem Randpunkt und dessen inverser Vektor definiert. Steht ein Spieler auf solch einer Plattform, wird er bewegt, befindet er sich hingegen im Pfad einer solchen Plattform, kollidiert er mit ihr und wird weggeschoben. Diese Plattformen können ebenfalls die Eigenschaften des Spielers spezifisch Boden oder der Player spezifisch Wand erhalten.



#### 4.4.6 Drehende Plattformen

Diese Plattformen drehen sich um eine vorher definierte lokale Achse mit einer einstellbaren Geschwindigkeit. Steht ein Spieler auf einer sich drehenden Plattform, dreht auch er sich um die gleiche Achse. Sollte er sich im Pfad eines sich bewegenden Objektes befinden, wird er weggedrückt. Diese Plattformen können ebenfalls die Eigenschaften des Spielers spezifisch Boden oder der Player spezifisch Wand erhalten.

#### 4.4.7 Lava / Stacheln

Tritt ein Spieler in Kontakt mit diesen Objekten, stirbt er.

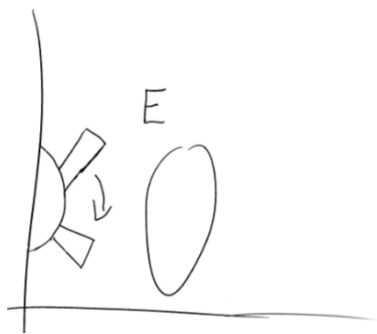
#### 4.4.8 Druckplatten

Tritt eine festgelegte Anzahl an Spielern eine Druckplatte, wird ein vom Entwickler festgelegter Mechanismus aktiviert.



#### 4.4.9 Schalter

Diese Schalter können von Spielern betätigt werden, um verschiedene Mechanismen auszulösen. Diese Schalter können ebenfalls farblich kodiert sein, und so nur von Spielern derselben Farbe betätigt werden.



#### 4.4.10 Bereich mit festgelegter Verbindungsart

In diesem Bereich ist man auf eine bestimmte Verbindungsart beschränkt. Beispielsweise darf man das Level nur mit einem Seil spielen.

#### 4.4.11 Bereich mit frei wählbarer Verbindungsart

In diesem Bereich hat der Spieler keine Einschränkung auf die gewünschte Verbindungsart. Er kann frei zwischen Seil, Feder und Stab wechseln.

#### 4.4.12 Bereich mit notwendiger Verbindung

In diesem Bereich werden die Spieler gezwungen eine Verbindung permanent aktiv zu haben. Wird die Verbindung dennoch getrennt, sterben sie als Konsequenz.

#### 4.4.13 Bereich mit möglicher Verbindung

In diesem Bereich sind die Spieler nicht gezwungen permanent verbunden zu sein, sondern haben freie Wahl ob sie sich verbinden möchten. Dies ist der Normalfall.

#### **4.4.14 Bereich ohne mögliche Verbindung**

In diesem Bereich haben die Spieler keine Möglichkeit eine Verbindung einzugehen. Bei Betreten dieses Bereichs werden alle aktiven Verbindungen gekappt und die Fähigkeit neue Verbindungen einzugehen wird bis Verlassen dieses Bereichs deaktiviert

#### **4.5 Game Physics and Statistics**

#### **4.6 Multiplayer**