

# What the Duck?!



**Plattform:** PC  
**Genre:** Versus Multiplayer  
Plattform  
**USK:** ab 12  
**Autor:** Christina Klaus



<b>Zielgruppe</b>	In die Zielgruppe von What The Duck?! fallen vor allem Spieler, die gerne ihre eigenen mechanischen und Gruppen-strategischen Fähigkeiten im Kampf gegen andere Spieler messen.
<b>Story</b>	Druiden und Hexen waren sich noch nie ganz grün und haben stets darüber gestritten, wer die besseren Tränke braut. Da diese Frage nie eindeutig geklärt wurde, ist eine starke Rivalität zwischen den beiden Gruppierungen entstanden und sie lassen keine Gelegenheit aus, die gegnerische Fraktion in ihrem Bestreben zu hindern oder ihnen gar die Suppe zu versalzen.
<b>Gameplay</b>	Drei Hexen spielen auf einer zweidimensionalen Karte gegen drei Druiden und versuchen, <b>schneller als ihre Gegner alle nötigen Zutaten für ihren Trank zu sammeln und in ihren Kessel zu bringen</b> . Da die auf der Karte verteilten Zutaten nur begrenzt vorhanden sind, müssen die Spieler mit ihren magischen Geschossen um diese kämpfen und ihre Gegner am Vollenden des Trankes hindern. Zudem müssen sie immer ein Auge darauf haben, ob die Gegner es geschafft haben, Salz von getöteten Mitspielern zu sammeln, mit dem sie die Suppe noch versalzen können.
<b>Essenz</b>	<b>Sammelt als Team schneller als eure Gegner alle Zutaten und vollendet euren Trank oder hindert eure Gegner lange genug an der Vollendung ihres Tranks.</b>
<b>Elevator Pitch</b>	Druiden und Hexen kämpfen um die Zutaten für ihren Zaubertrank und versalzen sich dabei gegenseitig ihre Suppe.
<b>Spielwelt</b>	Schauplatz des Spiels ist ein Waldstück mit verschiedenen Zutaten, die für das Brauen eines Zaubertranks benötigt werden. An den Rändern des Spielfelds hat jeweils eine der beiden Fraktionen ihren Kessel, in dem sie ihr Süppchen braut.



## Fraktionen      Druiden

<Flavourtext>

## Hexen

<Flavourtext>

**Spielablauf**      Eine Runde ist in drei Phasen aufgeteilt: **Fraktionsauswahl, Kampf** und **Ergebnis**

## Heldenauswahl

Im Auswahlbildschirm kann der Spieler sich für eine der beiden Fraktionen entscheiden. Es werden außerdem die anderen Mitspieler mit ihrer Fraktionszugehörigkeit angezeigt. Haben alle Spieler eine Fraktion gewählt, beginnt der Kampf.

## Kampf

Alle Spieler befinden sich zu Beginn der Runde beim Kessel ihrer Fraktion. Nach einem Countdown erscheint über dem Kessel die Rezeptur des Tranks und die Spieler beginnen, die Zutaten so schnell wie möglich durch Laufen und Fliegen zu erreichen und so schnell wie möglich zu ihrem Kessel zurück zu bringen. Daran versuchen ihre Gegner sie durch magische Geschosse zu hindern. Wird ein Spieler von einem solchen getroffen, verliert er getragene Zutaten und stirbt nach einigen Treffern. Ist er oft genug gestorben, können Gegner von ihm Salz einsammeln, das zum Versalzen der gegnerischen Suppe verwendet werden kann. Nach dem Tod muss der Spieler einige Sekunden warten bis er wieder in seiner Basis erscheint.

Haben die Spieler einer Fraktion alle Zutaten bis auf die letzte gesammelt, erscheint die Ente. Diese ist eine eigensinnige Zutat, die ebenfalls eingesammelt und zum Kessel getragen werden muss. Allerdings kann diese nur eine kurze Zeit getragen werden bis sie sich losreißt und erneut eingesammelt werden muss, was den Gegnern Gelegenheit gibt, diese zu stehlen.

**Ergebnis**

Hat eine Fraktion ihren Trank vollendet, gewinnt diese und beendet die Runde. Es erscheint ein Siegesbildschirm, auf dem Statuswerte der Spielrunde wie bspw. die Anzahl der getöteten Gegner angezeigt werden. Spieler mit besonderen Errungenschaften werden zusätzlich erwähnt (bspw. wer die meisten Zutaten gesammelt hat).

**Mechaniken/  
Steuerung**

What the Duck?! ist auf die Steuerung mit Maus und Tastatur ausgelegt.

**Laufen**

Der Spieler läuft mit den Tasten [A] und [D] auf dem Bildschirm nach links und rechts.

**Fliegen**

Die Leertaste ermöglicht dem Spieler, mit seinem Besen oder seiner Wolke zu fliegen. Dies kostet allerdings Mana, welches während des Flugs langsam abnimmt und sich nach einer Weile auf dem Boden wieder regeneriert.

**Zutaten einsammeln**

Ein Spieler kann sobald er nahe genug an einer Zutat steht, diese mit [E] aufsammeln. Es kann immer nur eine Zutat getragen werden.

**Schießen**

Spieler können mit der Maus über ein Fadenkreuz zielen und in einer geraden Linie ein magisches Geschoss verschießen. Trifft dieses einen Gegner, nimmt dieser Schaden und verliert getragene Zutaten. Trägt ein Spieler eine Zutat, ist er nicht in der Lage gleichzeitig zu schießen.

**Sterben**

Nimmt ein Spieler genug Schaden, dass seine Lebenspunkte auf 0 sinken, stirbt er und muss einen Cooldown abwarten, bis er beim Kessel seiner Fraktion automatisch wiederbelebt wird. Außerdem besteht die Chance, dass bei wiederholten Toden Salz an der Stelle des



toten Spielers dropt, welches aufgesammelt und zum Versalzen der gegnerischen Suppe verwendet werden kann.

## **Tastenbelegung**

### **Spielfeld**

Der Spieler kann sich in zwei Dimensionen auf einem symmetrischen Plattformer-Level bewegen. An den beiden Außenrändern befinden sich die jeweiligen Kessel der Teams. Das übrige Spielfeld hat mehrere Plattformen, auf denen Trankzutaten spawnen können. Diese spawnen vermehrt in der Mitte des Levels.

Jeder Spieler hat eine eigene Kamera, die diesen von der Seite zeigt und verfolgt.

### **Zutaten**

#### **Holz**

Holz ist die erste benötigte Zutat für jeden Zaubertrank, denn ohne Holz gibt es kein Feuer unterm Kessel!

#### **Rübe, Mistel, Pilze**

Die typischen Zutaten, die man so im Wald finden kann.

#### **Salz**

Wer wird nicht salzig, wenn ihm dauernd aufgelauert und nach dem Leben getrachtet wird? Bei jedem dritten Tod verliert ein toter Spieler Salz, das benutzt werden kann, um den Trank des gegnerischen Teams zu ruinieren.

#### **Ente**

Auch bekannt als der Entgegner lässt sich diese Zutat nicht ohne Gegenwehr in den Kessel befördern. Hält man die Ente für eine gewisse Zeit in den Händen, zappelt sie sich wieder frei, versucht wegzulaufen und muss erneut aufgesammelt werden. Ein Treffer mit einem magischen Geschoss betäubt sie jedoch für einen Moment.

**Konflikt**

Alle Zutaten tauschen in der Mitte des Levels auf, weshalb die Spieler sich beim Sammeln von allein nähern müssen. Außerdem benötigen beide Teams zu Beginn Holz und als letzte Zutat die Ente, welche nur einmal vorhanden ist.

Die Chance, durch das Töten von Gegnern an Salz zu kommen und ihre Suppe zu versalzen, belohnt den Kampf zwischen Spielern.

Da Spieler wehrlos sind, solange sie eine Zutat tragen, ist Teamwork wichtig, da sie sonst ein leichtes Ziel für gegnerische Spieler abgeben, die von ihnen Zutaten UND Salz erhalten könnten. Das Team sollte darum einen Spieler mit einer Zutat beschützen.

**Ästhetik**

Das Design ist im Cartoon-artigen Lowpoly-Stil gehalten, da What the Duck?! ein schnelles und chaotisches Spiel ist, in dem der Spieler sich leicht orientieren können muss. Farben und Formen sind flächig und eindeutig lassen sich eindeutig den Fraktionen zuordnen.

**Spielfeld *Farben:*** Die Farbpalette ist am Wald orientiert und hat vor allem gedeckte Grün- und Brauntöne, damit wichtige Spielelemente einen deutlichen Kontrast zum Hintergrund darstellen.

***Formen:*** Der Hintergrund sollte möglichst ruhig gehalten sein, um nicht vom Spielgeschehen abzulenken. Entsprechend sind die Formen eher stilisiert und haben wenig Detail.



**Fraktion *Farben:*** Die Farbpaletten werden an die beiden Fraktionen angelehnt.

- *Druiden:* Pflanzenthema; Erdtöne mit grünen Highlights
- *Hexen:* Magiethema; dunkles Grau mit roten Highlights

***Formen:*** Die Fraktionen müssen eindeutige Silhouetten haben, um die Fraktionszugehörigkeit einfach identifizieren zu können.

- *Druiden:* Rechteck oder Trapez als Grundform mit Tendenz zu weiteren runden Elementen
- *Hexen:* Dreieck als Grundform mit weiteren Spitzen Elementen.

**Sound** Die Sounds für What the Duck?! sind Cartoon-artig und eher abstrakt als realistisch, ähnlich denen in Spielen wie Super Smash Bros oder Gigantic.

*Beispielsounds:*

“Super Smash Bros. Music Sound Effects Collection (Part 1)“  
<http://bit.ly/2lO3h8B> (Youtube)

**Potenzielle Erweiterung** What The Duck?! kann um weitere Zwischenziele für die Teams erweitert werden. Ein Vorschlag wäre ein im Zentrum des Levels gelegener Punkt, der eingenommen und gehalten werden kann, um dem eigenen Team einen Buff oder den Gegnern einen Debuff zu geben. Eine weitere Möglichkeit wäre ein rudimentäres Skill-System, das es den Spielern ermöglicht, sich stärker auf einen Spielstil zu fokussieren wie bspw. mehr Schaden zu verursachen für die Killer unter den Spielern oder mehr Mana für eine erhöhte Mobilität zu besitzen.