

Dokumentation

Brong

Grundidee:

Wir haben uns anfangs vorgenommen eine Abwandlung eines 2D-Spieleklassikers für die „Kuti“ zu entwickeln. Unser Vorbild waren dabei Spiele, wie „Breakout“ etc., in denen es darum geht mit einem Paddle Blöcke kaputt zu machen und Punkte zu sammeln. Üblich bei diesem Spieltyp ist es, dass gewisse Items vorhanden sind die das Spielgeschehen leicht verändern. Diese Spiele sind rein für Einzelspieler gedacht, doch wir wollten das Spielprinzip abändern um es Zweispieler tauglich zu machen. Zusätzlich dazu kam uns während der Arbeit die Idee „Pong“, einen weiteren Klassiker, zu unserem abgeänderten Spielprinzip hinzuzufügen und somit entstand eine Kombination aus den Spielen „Breakout“ und „Pong“ – „Brong“.

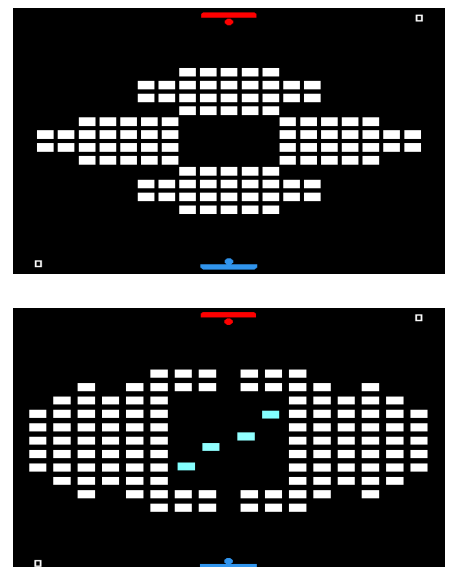
Brong:

Beim Starten des Spiels gibt es die Möglichkeit auszuwählen ob man sich durch das Drücken des „HowTo“-Buttons erstmal die Steuerung und die Bedeutung der Items anzeigen lassen möchte oder direkt mit dem Spiel anfangen möchte und den „Play“-Button betätigt.

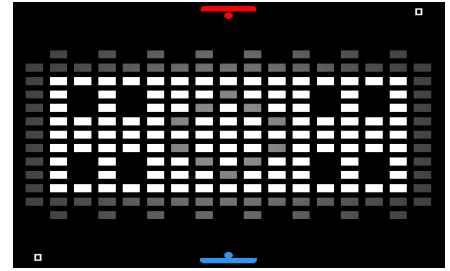
Nachdem dieser mit der mittleren Taste des „Kuti“ betätigt wird, befindet man sich in der Levelauswahl. Es gibt die Auswahl zwischen drei Levels.

Levels:

Das erste Level hat eine kreuzförmige Verteilung von einfachen Blöcken die mit nur einem Treffer eines Balls zerstört werden können. Level Nummer zwei hat eine Art Pillenformation an einfachen Blöcken wobei in der Mitte eine quadratische Lücke gelassen wurde. In dieser Lücke befinden sich vier unzerstörbare und diagonal versetzte Blöcke die sich im Uhrzeigersinn auf einer festen Bahn bewegen und das Spielgeschehen



beeinflussen. Das dritte Level ähnelt etwas dem Außenriss einer Burgmauer. Am äußeren Rand sind abwechselnd erst einer dann zwei stärkere Blöcke aufgestellt, welche erst nach drittem Ballkontakt zerstört werden. Ausgefüllt ist dieser Rahmen mit einfachen Blöcken wobei sich im Zentrum noch eine Raute aus stärkeren Blöcken befindet.



Nach der Auswahl eines Levels befindet man sich auch schon im Spielgeschehen. Jeder Spieler hat sein eigenes Paddle, welches sich auf der eigenen Spielfeldseite befindet. Zusätzlich startet jeder Spieler mit seinem eigenen Ball, welcher wie das Paddle durch die Farben blau (Spieler 1) und rot (Spieler 2) gekennzeichnet ist. Mit den äußeren Tasten des „Kuti“ wird das eigene Paddle gesteuert und die mittlere Taste schießt den eigenen Ball vom Paddle ab.

Ziel ist es alle Blöcke, mit Ausnahme der bewegenden Blöcke, in dem Level zu zerstören. Die Geschwindigkeit der Bälle wird im 30 Sekundentakt zweimal erhöht.

Die Punkte werden an den Spieler vergeben dessen Ball den Block zerstört. Sollte der eigene Ball hinter das Paddle des Gegners gelangen werden dem Gegner 500 Punkte abgezogen und dem eigenen Punktekonto hinzugefügt. Der Punktestand ist jeweils unten links ablesbar.

Items:

Nach dem Zerstören eines Blockes gibt es eine gewisse Wahrscheinlichkeit dass, eines der Items fallengelassen wird. Die Items fallen in Richtung des Spielers, dessen Ball den Block zerstört hat. Es gibt folgende Items:

- „Big Paddle“: Die Breite des eigenen Paddles wird verdoppelt. Maximal dreimal stapelbar.
- „Small Paddle“: Die Breite des eigenen Paddles wird halbiert. Maximal zweimal stapelbar.
- „Clone Ball“: Gibt dem Spieler einen Klon des eigenen Balls. Bei Verlust verschwindet dieser.
- „Control Change“: Invertiert die Richtungstasten des Gegners für 5 Sekunden. Wird links als ablaufender Kreis beim Gegner angezeigt.



- „Shield“: Erstellt auf der eignen Spielfeldseite einen Schild für 8 Sekunden. Verhindert den Verlust von Bällen und das kassieren gegnerischer Tore. Wird links als ablaufender Kreis bei einem selbst angezeigt.
- „Glue“: Erstellt auf dem eigenen Paddle eine Klebeschicht für 15 Sekunden. Ermöglicht das Auffangen und wieder Abschießen des eigenen Balles. Wird links als ablaufender Kreis bei einem selbst angezeigt.
- „Powerball“: Erfüllt das eigene Paddle mit großer Kraft. Der nächste eigene Ball der das Paddle trifft, übernimmt diese Kraft und durchlägt alle getroffenen Blöcke. Wird ein Tor erzielt oder berührt der Gegner den Ball verschwindet die Kraft

Falls der letzte eigene Ball hinter das eigene Paddle gelangt gibt es eine Zeitverzögerung von 2 Sekunden bis man einen neuen Ball bekommt und alle positiven Veränderungen durch Items gehen verloren.

Endgame:

Sobald der letzte Block zerstört wird startet die „Endgame“-Phase. Hat ein Spieler weniger als 1000 Punkte gesammelt hat er automatisch verloren. Die Paddle erhalten ihre Ausgangsgröße und andere positive oder negative Veränderungen durch Items werden entfernt. Anhand der gesammelten Punkte werden die Leben der beiden Spieler berechnet. Anstatt zwei Bällen gibt es nun einen Ball den der Spieler erhält, der weniger Leben hat. Bei Gleichstand der Leben entscheidet der Zufall. Außerdem wird die Geschwindigkeit des Balles und die der Paddle erhöht. Ziel ist es durch ein Tor dem Gegner Leben abzuziehen. Der Stand des Lebens wird am linken Spielfeldrand durch einen blauen bzw. roten Balken mit Lücken dargestellt. Der Spieler, der zuerst keine Leben mehr hat verliert das Spiel.

Meilensteine:

Anfangs haben wir uns vorgestellt das gesamte Projekt in die Teile: Gameplay, Design und Sound einzuteilen. Unsere Deadline war der 14.12, weshalb wir uns vorgenommen haben Anfang Dezember fertig zu werden. Die eine Hälfte unserer Zeit war für das Gameplay eingeteilt. Die zweite Hälfte sollte hauptsächlich aus den Designaspekten des Spiels bestehen (Player, Menü, Blöcke etc.), wobei die letzte Woche für den Sound und die Musik reserviert waren.

Natürlich hat sich dann sehr schnell herausgestellt, dass das Ganze in der Praxis nicht so gut funktioniert hat. Tatsächlich haben wir ca. 80% der Zeit an dem Gameplay gearbeitet (wozu natürlich auch die Bugfixes zählen). Das Design hat ca. 15% der Zeit eingenommen und gegen Ende haben wir dann nochmal schnell ein eigenes Thema gebastelt und Sounds aus dem Internet hinzugefügt.

Zeitinvestition:

	Stunden
Projektentwicklung	4
Einarbeitung	10
Bugfixes	30
Level	10
Gameplay	68
Sound	22
Balancing	8
GESAMT	156