



Idee

Die Spieler navigieren, mit nur einer Button-Eingabe, fliegende Rollstühle auf einem Spielfeld. Sie können ihre Spielfiguren nicht direkt steuern, sondern schießen Seile auf Ankerpunkte und nutzen diese, um ihre eigene Flugbahn zu verändern. Die Rollstühle zeichnen Linien auf den Boden und können somit Items und Gegner einkreisen und auf diese Weise mit ihnen interagieren.

Referenzen

Bomberman
Splatoon

Zielgruppe

12 bis 45 Jahre
Familie

Plattformen

Steam
Nintendo Switch
(Mobil)

Monetarisierung

Einmalig 15 Euro

Geschichte

Nachdem der sechste Weltkrieg die ganze Menschheit vernichtet hat, ist die Erde ein trostloser und toter Ort. Nichts lebt mehr. Nichts? Oh nein, zwei unverwundliche Diktatoren haben es geschafft der Katastrophe zu entkommen und kämpfen nun schon seit fast 60 Jahren, verbissen und unermüdlich weiter. Friedensverhandlungen würden auf taube Ohren treffen – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn die Hörorgane unserer beiden Streithähne haben längst ihren Dienst eingestellt. Was aber nicht weiter schlimm ist, da ihre Senilität ihre Gehirne längst zu warmen Wackelpudding hat werden lassen.

Legende

Name	Beschreibung
Anchor	Ein Objekt, an welchem sich die Harpune eines Spielers verhaken kann.
Chain	Das Seil, das ein Spieler auf Ankerpunkte schießt.
Pfeil	Der um den Spieler rotierende Pfeil, der die Schussrichtung der Chain anzeigt.
Line	Die farbige Linie, mit der man Areale einkreisen muss
Zone	Vollständig von der Line eingekreistes Gebiet
to zone	Alles in einem vollständig eingekreiste Gebiet zerstören. „Spieler 1 hat ein Gebiet gezoned.“
pills	Goldene Pillen – wie Münzen
Powerups	Items
HP	Lebenspunkte

Kernmechaniken

Ein Spiel findet auf einem Bildschirm statt.

Die Spieler spawnen an festgelegten Punkt auf dem Spielfeld. Es muss einen Levelstart-Spawnpunkt geben.

Spieler 1: $x = 40$ $y = 300$

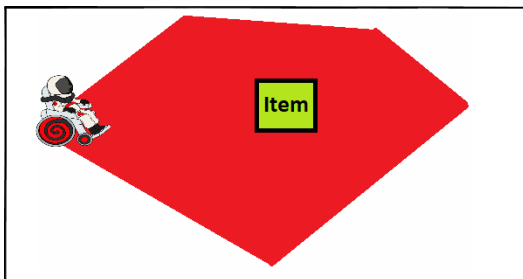
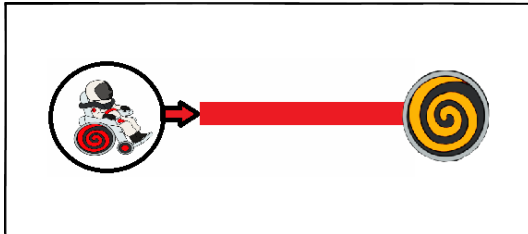
Spieler 2: $x = 40$ $y = 1000$

Um den Spieler kreist der Pfeil im Uhrzeigersinn. Klickt der Spieler die linke Maustaste, so wird seine Chain in die Richtung des Pfeils ausgefahren und dreht sich mit dem Pfeil mit. Solange der Spieler die Maustaste gedrückt hält, bleibt die Chain aktiv. Trifft die Chain einen Anchor, hakt sie sich daran fest und der Spieler dreht sich kreisförmig um den Anchor. Lässt der Spieler die Taste los, fliegt er in die Richtung, in die er gerade weist.

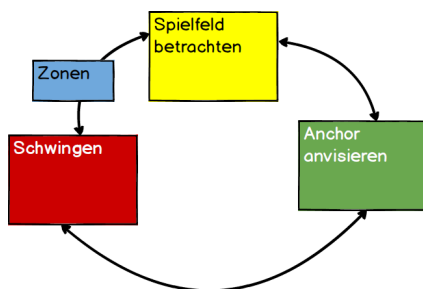
Anchors können Powerup-Effekte beinhalten. Diese werden für den Spieler aktiviert, sobald dieser mit seiner Chain an dem Anchor geankert hat und erlöschen, sobald sich die Chain wieder löst.

Effektname	Beschreibung
Schwarzes Loch	Zieht den Spieler langsam zu sich
Schneller!	Die Bewegungsgeschwindigkeit des Spieler erhöht sich
Langsamer	Die Bewegungsgeschwindigkeit des Spieler sinkt

Die Spieler zeichnen eine farbige Linie hinter sich auf das Spielfeld. Sobald eine Linie ein Spielfeldareal komplett umschließt, ist das Areal gezone. Powerups, die gezone werden, werden aktiviert. Anchors, die gezone werden, verschwinden für 0.5 Sekunden und alle Chains, die an ihnen geankert haben, werden gelöst.



Der Main-Loop sieht folgendermaßen aus:



Da das Zielen und Schwingen die Kerngameplayelemente des Spiels sind, müssen alle Maps möglichst viele Anchor besitzen. Denn je weniger Anchor bzw. je mehr leeren Raum es gibt, desto weniger Kontrolle haben die Spieler. Fehlende Kontrolle führt zu Frust.

Tutorial

Ein Tutorial führt den Spieler durch die Mechaniken des Spiels. Wir achten besonders darauf, dass dies mit so wenig Text wie möglich auskommt.

Regeln für das Basis-Spiel

Beide Spieler haben jeweils 100 HP. Wird ein Spieler gezoned, so verliert er 1/3 seiner HP.

Sobald ein Spieler 0 HP besitzt, stirbt er.

Der letzte überlebende Spieler gewinnt das Spiel.

Zudem gibt es Powerups, die die Spieler zonen können, um ihre positiven und negativen Effekte zu aktivieren.

Effektname	Beschreibung
Powerboost	Der Spieler wird schneller
Harpunenupdate	Das Harpunenseil wird länger
Heilung	Der Spieler erhält 1/3 Lebenspunkte
Bombe	Explodiert und fügt dem Spieler 1/3 Schaden zu.
Kaboom!	Drei Feuerkugeln werden abgeschossen und können den Gegner treffen, aber nicht den Spieler, der sie ausgelöst hat.

Regeln für Capture the pills

Ein Spiel findet auf einem Bildschirm statt.

Ein Spiel dauert X Minuten, wobei die Spieler zwischen 3,6 und 9 Minuten auswählen können.

Jeder Spieler startet mit 0 Goldpills.

Auf dem Spielfeld sind 25 Goldpills und 1 Superpill verteilt.

Zudem gibt es alle Powerups aus dem Basisspiel.



Goldpills/Superpills werden durch Zonen eingesammelt und spawnen sofort wieder an zufälligen Stellen.

Goldpills erhöhen den Goldpillsvorrat des Spielers um 1, Superpills lösen ein Glücksrad aus, das lustige Effekte bringt. Alle Effekte haben die gleiche Wahrscheinlichkeit zu droppen, bis auf „Frührente“:



Name	Beschreibung
Rentnertausch	Alle Spieler tauschen ihre Positionen, Anchors werden gelöst
Milde Gabe	Alle Spieler bekommen 5 Goldpills
Bingo!	10 Münzen werden generiert und zufällig verteilt.
Frührente	Der Spieler mit den wenigsten Münzen bekommt 50% seiner Münzen dazu Die Chance für diesen Effekt liegt bei 70%, wenn der Spieler, mit den wenigsten Goldpills die Superpill aufsammelt.
Volle Power!	Erzeugt 3 zufällige Powerups und verteilt sie auf dem Spielfeld.
Rad ab!	Alle Spieler werden für 10 Sekunden 50% verlangsamt.
Ölspritze	Alle Spieler werden für 10 Sekunden 50% beschleunigt.

Ein-Spieler-Modus

Der Spieler muss durch vorgefertigte Level navigieren und Muttern einsammeln, die er für seinen Rollstuhl braucht. Hat er alle Muttern eingesammelt, öffnet sich das Ziel, zu dem er dann navigieren muss.

Weihnachtsversion

Wir planen eine weihnachtliche Version von Rolli Wars, die wir in der S4G, zur Weihnachtsfeier vorstellen möchten. Dafür brauchen wir einige angepasste Grafiken. Ansonsten wird das Spiel in seiner bis dahin gediehenen Form präsentiert. Das Ganze soll eine Überraschung werden, also darf nichts nach draußen dringen.