

Immerlympia



Plattform: PC
Genre: lokale 3D
Multiplayer Arena
USK: ab 12
Autor: Christina Klaus



Zielgruppe	Immerlympia ist ein lokales Multiplayer-Spiel, das sich an Spieler ab 12 Jahren richtet, die Spaß daran haben gemeinsam mit Freunden kurzweilige Partyspiele wie bspw. Super Smash Bros zu Spielen.
Story	Die Bewohner des Planeten Immerlympia haben beim Beobachten der Erde durch Zufall die olympischen Spiele zu sehen bekommen. In diesen haben sie ihre große Chance gesehen: endlich können sie herausfinden, ob denn nun die Technologie-, Magie- oder Natur-Fertigkeiten der verschiedenen Kulturen ihres Planeten überlegen sind. Seitdem werden die Immerlympischen Spiele ausgetragen, in denen sich die größten Helden des Planeten messen. Das Spektakel erlangte eine solche Begeisterung, dass der Planet sogar in Immerlympia umbenannt wurde. Immerlympias ursprünglicher Name geriet in Vergessenheit.
Gameplay	<p>Zwischen zwei und vier Spieler kämpfen als jeweils einer von vier verschiedenen Helden in einer 3D-Arena darum, als Erster fünf der zufällig auftauchenden Medaillen einzusammeln und damit die Runde zu gewinnen. Sie können außerdem versuchen, durch Angriffe ihre Gegner am Erreichen der Medaille zu hindern.</p> <p>Währenddessen verändern sich in regelmäßigen Abständen Areale der Arena und die Kamera schwingt durch das Betätigen spezieller Schalter um, was die Spieler zwingt, sich immer wieder neu zu orientieren. Die Runden dauern bei vier Spielern ca. 5 Minuten, was das Spiel zu einem idealen Partyspiel macht.</p>
Essenz	Sei schneller oder schlauer als der Rest!
Elevator Pitch	Super Mario 3D World meets Gladiatorenkämpfe mit niedlichen Aliens .



Spielwelt

Schauplatz des Spiels ist die immerlympische Arena. Sie ist das Ergebnis gemeinsamer Anstrengungen aller Immerlympianer, weshalb sie gleichermaßen aus magischen, technischen und natürlichen Materialien besteht. Die verschiedenen Biome repräsentieren die verschiedenen Fertigkeiten der Gesellschaft.

Helden



Incerio (Feuer)

Wenn man Incerio mit einem Wort beschreiben müsste, wäre es hitzköpfig. Es wundert deshalb niemanden, dass er der stärkste Feueradept seit Beginn der Historie ist... nur leider auch der impulsivste. Es wundert auch niemanden, dass er der Gelegenheit bei den Immerlympischen Spiele seine Größe zu demonstrieren nicht widerstehen konnte.



Ceri (Wald)

Waldadepten sind von Natur aus eigentlich friedliebend und ziehen es vor, unter sich am Rande der Gesellschaft zu bleiben. Ceri ist jedoch die Ignoranz und den mangelnden Respekt vor dem Ökosystem des Planeten leid. Auch wenn ihre Mentoren strikt dagegen sind, will Ceri beweisen, dass auch Waldadepten etwas drauf haben.



Urdis (Magie)

Das ist gefährlich? Wenn das scheitert bringst du nicht nur dich selbst in Gefahr, sondern riskierst, den ganzen Planeten ins Chaos zu stürzen? Von so etwas hat sich die ebenso verrückte wie geniale Magierin Urdis nie aufhalten lassen. Sie ist überzeugt, dass ihre durch unzählige Experimente immer weiter ausgebauten magischen Fähigkeiten jedem überlegen sind und will dies nun durch den Sieg bei den Immerlympischen Spielen endlich unwiderlegbar beweisen.



Tautalon (Technik)

Tautalon ist übervorsichtig. Jeder Parameter muss stimmen, die Versuchsumgebung muss absolut von äußeren Einflüssen frei und die Planung muss perfekt sein, ehe er sich auch nur auf den Gedanken einlässt, eine neue Technik praktisch einzusetzen. Allerdings hat Tautalon trotz seiner Kontrollsucht eine Schwachstelle: seinen Stolz. Als Urdis ihn in einem Streit über ihre Herangehensweise an Wissenschaft provoziert, lässt sich Tautalon trotz seiner sonst übervorsichtigen Art auf die Teilnahme an den Immerlympischen Spielen ein, um Urdis zu beweisen, dass seine der Wissenschaft die einzig wahre ist.

Spielablauf

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

Heldenauswahl

Im Auswahlbildschirm kann der Spieler sich zwischen den vier Helden entscheiden. Es werden außerdem Informationen zur Spezialfähigkeit des Helden angezeigt.

Haben alle Spieler einen Helden ausgewählt, beginnt der Kampf.

Kampf

Alle Spieler befinden sich zu Beginn der Runde in der Mitte der Arena. Nach einem Countdown erscheint der erste Medaille und die Spieler beginnen, diesen so schnell wie möglich durch Laufen und Springen zu erreichen. Hierbei stehen ihnen kleine Hindernisse wie Lavaflüsse oder Baumstämme im Weg, die es zu Umgehen gilt. Zudem bemühen sich zurückliegende Mitspieler das Vorankommen zu behindern, indem sie den Spieler mit Angriffen kurzzeitig bewegungsunfähig machen. Erreicht ein Spieler die Medaille, kann er sie durch Kontakt aufsammeln. Es wird sofort die nächste Medaille gespawnt.

Ergebnis

Hat der erste Spieler fünf Medaillen erzielt, gewinnt dieser und beendet die Runde. Es erscheint ein Siegesbildschirm, auf dem die Platzierung der Spieler angezeigt wird.

Mechaniken/ Steuerung Immerlympia ist primär auf die Steuerung mit einem Gamepad ausgelegt. Alternativ kann auch eine Tastatur verwendet werden.

Laufen

Der Spieler läuft durch die Bewegung des linken Controller Sticks oder über [W], [A], [S], [D] bzw. die Pfeiltasten auf der Tastatur. Die Vorwärtsrichtung ist immer die Richtung, in die die Kamera zeigt.

Springen

Der (A) Knopf auf dem Controller, die [V] bzw. [NUM 0] Taste lässt den Charakter springen.

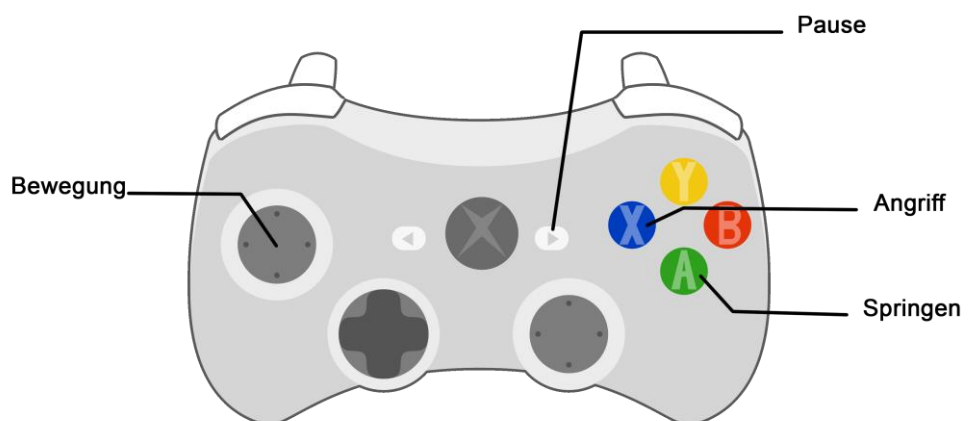
Schlagen

Der (X) Knopf auf dem Controller, die [C] bzw. [NUM ,] Taste lässt den Charakter einen Angriff in dessen Blickrichtung ausführen.

Betäuben

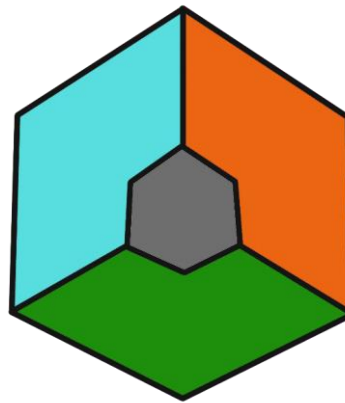
Wird ein Spieler von einem Angriff getroffen, ist dieser für 0,5 Sekunden bewegungsunfähig. Danach kann er für 1 Sekunde nicht mehr von Angriffen der anderen Spieler getroffen werden.

Tastenbelegung XBOX-Controller



Spielfeld

Die Arena ist in vier Bereiche unterteilt. Der mittlere Bereich ist eine statische Plattform, wohingegen die drei Außenbereiche zufällige Biome sind, die ca. alle 15 Sekunden, nach einer 5 Sekunden langen warnenden Animation (z.B. Wackeln des Bodens im entsprechenden Bereich), in die Tiefe stürzen. Hierbei können sie Spieler mit sich reißen, welche dann warten müssen, bis sie nach 3 Sekunden auf der mittleren Plattform automatisch wiederbelebt werden. Biome, auf denen sich Medaillen befinden, sind hiervon nicht ausgenommen. Das abgestürzte Biom wird durch ein neues zufälliges Biom ersetzt. Sollte eine Medaille mit in die Tiefe gestürzt sein, spawnt in der Arena eine neue.

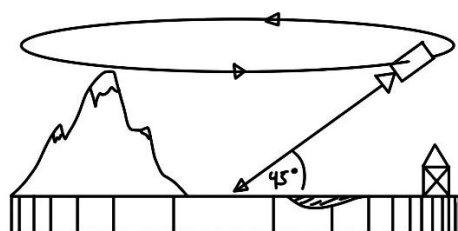


(Arena in Top-down Perspektive)

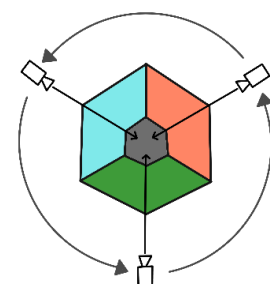
Verfügbar sind die Biome Wald, Stadt, Lava, Tundra und Gebirge (hier Tundra, Wald und Lava farblich angedeutet).

Die Kamera schwebt in einem ca. 45° Winkel über der Arena. Sie ist immer auf die Arenamitte gerichtet. Zu Beginn schwebt sie mittig über einem der Biome.

Tritt jedoch ein Spieler auf eine spezielle Druckplatte, welche in der Arena verteilt sind, dreht sich die Kamera, sodass das Biom, in dem die betätigte Druckplatte liegt nun zum Bildschirm zeigt.



(Seitenansicht)



(Top-down Perspektive)



Sollte ein Spieler von Terrain verdeckt werden, wird seine Silhouette durch die Wände hindurch angezeigt.

Hindernisse/ Objekte

Jedes der Biome bringt eigene Hindernisse mit, die dem Spieler das Vorankommen erschweren.

Waldbiom: Bäume stehen oder liegen den Spielern im Weg und müssen umgangen bzw. durch Springen überwunden werden.

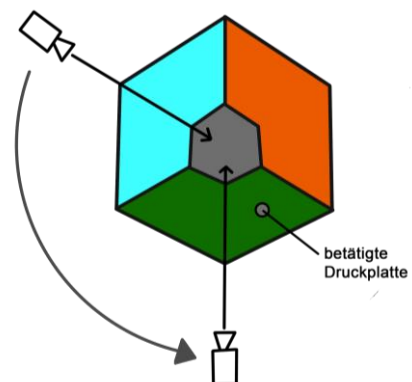
Stadtbiom: Es müssen durch Nutzen der Sprungfähigkeit bis zu dreistöckige Gebäude erklommen werden.

Lavabiom: Lavagebiete sind von Lavaflüssen durchzogen. Fällt ein Spieler in einen solchen hinein, stirbt er und wird nach 5 Sekunden in der Mitte der Arena respawnt.

Tundra: Stark vereiste Flächen lassen die Spieler rutschen, d.h. die Steuerung reagiert weniger direkt auf Inputs und der Charakter behält beim Anhalten kurze Zeit sein Momentum bei, ehe er zum Stehen kommt.

Gebirge: Dem Spieler werden (wortwörtlich) Steine in den Weg gelegt, die er durch Springen oder darum herumlaufen überwinden muss. Außerdem liegt einer der Spawnpunkte für Medaillen auf der Spitze eines Berges, der von den Spielern erklommen werden muss. Außerdem besteht die Gefahr, beim Berühren von Erzen durch eine magische Entladung für 1 Sekunde betäubt zu werden. Nach der Entladung sind diese allerdings unschädlich.

Druckplatten: In jedem Biom befindet sich eine Druckplatte. Betritt ein Spieler sie, schwingt die Kamera um, sodass ein zufälliges Biom nun zur Kamera zeigt. Danach ist die Druckplatte für 15 Sekunden nicht mehr benutzbar.



(Top-down Perspektive)

**Konflikt**

Da es immer nur eine Medaille auf dem Spielfeld gibt, die alle Spieler für ihren Sieg benötigen, findet der Konflikt zwischen den Spielern statt.

Die kleine Arena, welche durch regelmäßig einstürzenden Areale temporär noch weiter verkleinert ist, und die Möglichkeit, andere Spieler mit Angriffen zu behindern, forcieren den Wettbewerb zwischen den Spielern zusätzlich. Außerdem bietet die Kameradrehung durch Druckplatten eine weitere Möglichkeit, andere Spieler zu verwirren oder ärgern.

Ästhetik

Das Design ist im cartoonartigen Lowpoly-Stil gehalten, da Immerlympia als lustiges Partyspiel gedacht ist. Farben und Formen orientieren sich an den Biomen der Arena (Wald, Stadt, Lava, Tundra und Gebirge). Die Helden sind thematisch jeweils an eins der Biome angelehnt. Insgesamt wirkt das Design eher niedlich, um besonders den jüngeren Teil der Zielgruppe anzusprechen.

Arena

Farben: Die Farbpalette variiert je nach Biom.

- Wald: Vor allem Grüntöne, durchsetzt mit etwas Braun
- Stadt: Hauptsächlich Grau mit blauen Akzenten, die Technologie andeuten
- Lava: Dominiert durch Orange- und Brauntöne, gelbe Akzente
- Tundra: helle Blau-/Türkistöne für Eis und sehr helles Blau für Schnee
- Gebirge: Grau- und Brauntöne mit Lila als Akzentfarbe für magische Erze

Formen: Es werden ausschließlich verzerrte oder höchstens sehr leicht abgeänderte Grundformen verwendet.

- Wald: Zylinder für Baumstämme; Kegel und Sphären für Baumkronen
- Stadt: Quader, wenige Zylinder für Häuser oder ähnliche Strukturen
- Lava: abgewandelte Quader für das felsige Ufer und in der Lava schwimmende Felsen
- Tundra: abgewandelte Quader für Felsen, flache Zylinder als Grundlage für Eisschollen
- Gebirge: Pyramiden, Quader für Felsen und Miniaturgebirge



Helden **Farben:** Die Farbpaletten werden an die der Biome angelehnt.

- Incerio: Feuerthema; dunkelbraun bis dunkelrote Grundfarben; rote/orange Highlights
- Ceri: Waldthema; Erdtöne mit grünen Highlights
- Urdis: Magiethema/Erze (Gebirge); dunkles Grau und Dunkellila mit Neonlila als Highlights
- Tautalon: Technikthema; weiß/graue Grundfarben mit neonblauen Akzenten

Formen: Auch für die Helden werden größtenteils veränderte Grundformen verwendet. Jedoch dürfen sie etwas detaillierter als die Arena-Assets sein.

- Incerio: härtere Kanten und Spitzen für Bedrohlichkeit wegen seines Feuerthemas
- Ceri: weichere, organische Formen für Naturthema
- Urdis: verspielte Formen, aber harte Kanten → chaotische Magie, von der Gefahr ausgeht
- Tautalon: klare Linien und Flächen für Technikthema

Sound: Die Sounds für Immerlympia sind cartoonartig und eher abstrakt als realistisch, ähnlich denen in Spielen wie Super Smash Bros oder Gigantic.

(Bsp.: <https://www.youtube.com/watch?v=FjeM5gAmsN4>)

Moodboard



Potenzielle Erweiterung

Immerlympia kann ohne Probleme um weitere Biome und Helden erweitert werden. Es sind zunächst vier Helden angedacht, damit jeder Spieler einen eigenen Helden spielen kann und 5 Biome, damit genügend Abwechslung in der Arena herrscht.

