

Bar Brawler

1898 - Amerika

Kehre in die vergangene Zeit der Gesetzlosen zurück und überlebe eine Schlägerei im Saloon. In einem wellenbasierten Brawler übernimmst du die Rolle des gesetzlosen Bill Morgan, der in der Lage ist verschiedene Waffen geschickt einzusetzen, um sich zu verteidigen. Raufe dich mit den anderen Gästen - Kaufe dir neue Waffen - Trinke deinen Feuersaft.

Zusammenfassung

Der Spieler kämpft in mehreren Runden gegen Gegner, welche zunehmend stärker werden und den Spieler mit verschiedenen Gegenständen und Attacken angreifen.

Gameplay

Ziel des Spieles ist es, so viele Runden wie möglich zu überstehen, ohne KO geschlagen zu werden. Dies kann durch geschicktes Kämpfen und durch erworbene Gegenstände erreicht werden. Hierzu zählen beispielsweise neue Waffen, aber auch Medipacks in Form eines Shots(oder auch Feuerwasser) mit dem der Spieler seine Lebenspunkte bis zu einem vordefinierten Punkt wieder auffüllen kann. Diese Items können in einer kurzen Pause zwischen den Levels beim Barkeeper erworben werden. Sollte sich der Spieler dafür entscheiden keine Items zu erwerben kann die Pause übersprungen werden. Wird der Spieler in einer Runde KO geschlagen, verliert er all seine Items und die Runden Anzahl wird zurückgesetzt.

Das Level sollte die Möglichkeiten bieten die KI in die Irre zu führen, aber auch genug Platz bieten, um sich frei zu bewegen.

Die Bewegungen der KI sollten deshalb in einem gewissen Maß voraussehbar sein, damit der Spieler seine eigenen Strategien entwickeln kann.

Economy

Für jeden erledigten Gegner erhält der Spieler einen Geldbetrag, dessen Höhe variieren kann.

Durch das erworbene Geld kann der Spieler beim Barkeeper neue Items kaufen, die ihm im Kampf gegen neue und härtere Gegner helfen. Die gesamte Summe kann der Spieler jederzeit im HUD sehen.

Gegnertypen

Im Spiel gibt es nur einen speziellen Typ von Gegner, wobei Anzahl und Stärke ansteigen, um die Schwierigkeit zu erhöhen. Die Gegner werden nach einer gewissen Anzahl an Runden deshalb mit Flaschen oder auch Pistolen ausgestattet, mit der sie dem Spieler erheblichen Schaden zufügen können. Um dem Spieler trotzdem die Chance zu geben die Runde zu überleben, werden maximal 1-2 Gegner mit diesen Waffen ausgestattet. Je nach Ausstattung der Gegner ist es auch möglich, dass diese ihre Flasche oder wenn sie eine Pistole hatte, die Munition fallen lassen.

Barkeeper

Der Barkeeper bietet im Verlauf des Spieles folgende Gegenstände zum Verkauf an:

- verschieden große Getränke, die Lebenspunkte des Spielers wieder füllen
- Flaschen, die erhöhten Schaden verursachen
- ein Revolver, der die meisten Gegner mit einem Schuss ausschaltet
- Munition für den Revolver

Items

Die Items kann der Spieler zu jeder Zeit im HUD sehen und durch definierte Tasten auswählen.

- *Feuerwasser*: Gibt dem Spieler eine gewisse Anzahl an Lebenspunkten wieder (gibt es in verschiedenen Varianten)
- *Flasche*: Fügt Gegner erhöhten Schaden zu, kann aber nach einer gewissen Zeit zerstört werden
- *Revolver*: Kann Gegner mit einem Schuss töten, Munition ist jedoch rar. Einmal gekauft, kann der Spieler seine Waffe nicht mehr verlieren.
- *Munition*: Wird für den Revolver benötigt

Level

Das Level soll einen Saloon aus dem wilden Westen repräsentieren und besteht aus großen Bar Theke und mehreren Tischen mit Stühlen.

Diese sind so angeordnet, dass der Spieler sich frei und ohne große Mühe bewegen kann. Der Spieler kann darüber hinaus die Anordnung strategisch nutzen, um seinen Gegnern auszuweichen.

Assets

Models + Texturen

- Flaschen
- Theke
- Stühle
- Barhocker
- Tische (rund, eckig)
- Revolver
- Munition
- Geld / Münzen
- Öllampe
- Bilder mit Rahmen

Charaktere (inkl. Animationen und Texturen)

- Spieler
- Gegner
- Barkeeper

Interface

HUD

Das HUD besteht aus:

- einer Lebensanzeige (untere Mitte des Bildschirms)
- einer Anzeige für das gesammelte Geld (obere rechte Ecke)
- einer Anzeige für die gesammelten Items (unterhalb der Anzeige für das gesammelte Geld)
- einer Anzeige für die Anzahl der absolvierten Runden (oben links)

Controls

Der Spieler kann sich mittels der Tasten A, S, D, W frei im Level bewegen und durch Mausbewegungen nach links, recht, oben und unten die Blickrichtungen wechseln. Durch das klicken der linke Maustaste können einzelne Schläge ausgeführt werden. Die rechte Taste dient hingegen dazu Schläge der Gegner zu blocken.

Milestones

1. Prototyp

Der erste Prototyp soll ein simples Layout des Levels ohne jegliche Texturen und die Hauptmechaniken beinhalten. Zu diesen zählt:

1. die Steuerung des Spielers
2. eine einfache Physik (Kollision, Springen, Treffer)
3. eine einfache KI die den Spieler angreift
4. ein System, um die Gegner in Wellen auf den Spieler zukommen zu lassen
5. *Simple Schlag Animationen sowohl für den Gegner als auch für den Spieler*

Milestone 1: Fertiges Konzeptdokument und Projektplan (06.11.2019)

- Konzeptdokument
- Projektplan

Milestone 2: Spielbarer Prototyp - 01.12.2019

- Game Design Dokument
- Angepasster Projektplan
- Prototyp 1.

Milestone 3:

- Vortrag beim MI-Präsentationstag
- Vorführung bei der MediaNight

Milestone 4:

- Projektdokumentation
- Assets und Source Code
- Lauffähige Version des Spiels
- Vollständiger Eintrag in der Stage

Teamrollen

- **Christof Schwarzenberger:** Modellierung/Level Designer
- **David Tomschitz:** Gameplay Programmierung
- **Duane Englert:** Game Design/Gameplay Programmierung
- **Florian Rapp:** Künstliche Intelligenz
- **Sundar Arz:** Charakterdesign/Animationen