

Fast Paced Drinkin' Action

SLAM DRUNK INN™

Cheers, Mate!

Game Design @ GPB Berlin, Zwischenprüfung Juni 2017
Torben Bökemeyer

Inhaltsverzeichnis

1. Executive Summary.....	1
High Concept.....	1
Story.....	1
Specifications:.....	1
Features.....	2
USP.....	2
Related Games.....	2
Design Goals.....	2
Learning Goals.....	2
Spielziel.....	2
2. User Interface.....	3
UI Elements.....	3
Key Map.....	3
Screen Flow.....	3
Save / Load.....	3
3. Core Mechanics.....	3
Core Loop.....	4
Player Actions.....	4
World Actions.....	4
4. Economy & Variables.....	5
Level Progression.....	6
Initial Setup.....	6

1. Executive Summary

High Concept

Slam Drunk Inn™ ist ein absurdes Geschicklichkeits-Microgame, in dem der Spieler in Form eines Flamingos in 60 Sekunden möglichst viele Shot-Gläser runterstürzen muss. Mit Timing & Rhythmus arbeitet man gegen den größten Feind: Die eigene Trunkenheit. Denn einfach aufhören ist keine Option. Frei nach dem Motto: „Auf einem Bein kann man nicht stehen.“

Story

Ein Leben in der Flamingo-Gesellschaft ist hart, der tägliche Kampf um das schönste Rosa ist ermüdend & frustrierend. Mr. Federico La Mingo hatte den schlechtesten Tag seines Lebens - und zu allem Überfluss hat er jetzt noch eine weiße Feder entdeckt. Dabei ist er doch noch gar nicht so alt.

Eigentlich will er sich nur noch in seiner Stammkneipe, dem Slam Drunk Inn™, gepflegt betrinken. Aber auch hier hat er Pech: In einer Minute ist Zapfenstreich. Also hat er nur eine Möglichkeit, um den Tag zu retten: Sich in 60 Sekunden so viele Drinks hinter die Binde zu schütten, bis die Welt wieder Sinn macht. Cheers, Mate!

Specifications

Genre: Geschicklichkeit

Spielmodus: Single-Player

Plattform: Windows / Android

Features

- Schnelles Gameplay
- One Button Control
- Funny Physics

Design Goals

- Comic-Look
- kräftige Gestaltung mit absurdem Humor
- psychedelische Atmosphäre durch Effekte & Sound

Learning Goals

- Portierung für Android
- Filesize efficiency
- Visual FX (Post Processing Stack)

Milestones

1. Core Mechanic funktioniert

2. Getting Drunk Mechanic funktioniert
3. Gameloop funktioniert
4. Gameart + SoundFX fertig
5. Game Prototype funktioniert

(optional)

6. Kombo Feature
7. Hit Rankings
8. Upgrade Feature

Spielziel

Das Spielziel ist es, durch zielgenaues Trinken den Spieldurchlauf so lange wie möglich zu erhalten, um schließlich >Drunkness Level 10 zu erreichen.

Sieg/Endbedingungen

Ende: Die Zeit ist abgelaufen

Teilsieg: Habe einen neuen Highscore, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Sieg: Erreiche >Nirvana, bevor die Zeit abgelaufen ist.

2. User Interface

UI Elements

Drunk-o-Meter:

Eine Skala, die den Drunk State anzeigt.

Hit-Ranking-Gauge:

Eine Skala, die das momentane Hit Rank Level anzeigt.

Combo Counter:

Zeigt an, wie hoch deine Combo-Wert momentan ist.

Time Counter

Zeigt die noch verbleibende Zeit in Sekunden an.

High Score

Der höchste, jemals erreicht Punktestand.

Points Piler

Der Punktezähler zeigt die bereits gesammelten

Hit Rankings

Eine kurze Einblendung eines Texts zusammen mit einem akustischen Signal zeigt den jeweils erreichten Hit Rank an und faded wieder aus.

Key Map

Game Screen

Button 1

Hold: Kopf zum Glas bewegen

Release: Kopf zurück zur Ausgangsposition bewegen / trinken

Menu Screen / Game Over Screen

Button 1

1x drücken: Spiel neustarten

Halten: Zurück zum Menu Screen

Screen Flow

Menu Screen → Intro Screen → Game Screen → Game Over Screen → Menu Screen
↔ Credits Screen

Screen Description

Menu Screen

Das Start Menu des Spiels, sichtbar bei Start der Anwendung
Unterpunkte „Credits“, „Start Game“.

Intro Screen

Standbilder erzählen kurz Story & Steuerung des Spiels.

Game Screen

Der hauptsächliche Screen des Spiels.

Game Over Screen

Ein schwarzes Overlay über dem Gamescreen mit dem Text „Game Over“ und einer Auswertung, sowie einem Button zum Neustart oder Rückkehr zum Menu Screen.

Credit Screen

Texteinblendung auf schwarzem Grund, alle benutzten Assets werden aufgelistet.

Save / Load

High Score Liste

3. Core Mechanics

Player Actions

Move Head Down

Wenn Knopf 1 gehalten wird, bewegt sich der Kopf nach unten.

Move Head Up

Wenn Knopf 1 losgelassen wird, bewegt sich der Kopf zurück in seine Ausgangsstellung

Hit the Glas

Wenn das Glas getroffen wird, wird das Glas im Maul festgehalten, der Kopf wieder nach oben bewegt. Der Drink wird getrunken und danach hinter sich weggeworfen.

Hit the Table

Wird das Glas verfehlt, so schlägt der Kopf auf den Tisch und ein audio-visuelles Feedback wird abgespielt.

Disoriented State

Wird der Tisch x Male in kurzer Zeit getroffen, so ist der Spieler für x Sekunden handlungsunfähig und sein Combo-Level wird auf 0 gesetzt

Combos

Werden min. 2 Gläser hintereinander getrunken, so beginnt der >Combo Counter das >Combo Level zu zählen. Für jedes hintereinander getrunkene Glas wird ein Punkt hinzu addiert. Trifft der Spieler den Tisch oder wird der Combo-Counter wieder auf 0 gesetzt.

World Actions

Glas Movement

Ein Glas wird im Abstand von x Sekunden links außerhalb des Bildschirms erzeugt. Es bewegt sich automatisch nach rechts. Bewegt es sich über die Kante des Tisches hinaus, fällt es herunter. Ein Geräusch zeigt die Zerstörung des Glases an, das Glas wird zerstört.

Drink Glas

Wird das Glas erfolgreich getrunken, so hört es auf sich zu bewegen, wird dem Kopf untergeordnet und aufgenommen. Ein audio-visuelles Feedback zeigt an, dass es getrunken wurde. Danach wird das Glas hinter den Spieler geworfen, sobald es den Boden berührt, zeigt ein Geräusch dessen Zerstörung an, das Glas wird zerstört.

Collect Points

Für verschiedene Dinge werden Punkte zum Score addiert:

- Glas trinken: 100pt * Combo Level
- Pro Drunkness Level: 500pt * Combo Level
- Pro Hitrank Level: 500pt * Combo Level
- Hit Rankings: Ok = 50pt
Super = 100pt
Perfect = 300pt
- (optional) Upgrade aktivieren: 100pt * Combo Level

Getting Drunk

Addieren & Subtrahieren von Werten zur Variable >Drunkness. Sie startet bei 0. Für jedes getrunzene Glas wird ein Wert addiert. Bei 100% erreicht man >Reaching Nirvana. (optional) Kann durch Upgrades verändert werden.

Drunkness FX

Besteht aus einer Vielzahl verschiedener visuellen Effekten, die das Spiel behindern. Sie werden in Abhängigkeit von >Drunkness Level aktiviert, ihre Stärke errechnet sich aus >Drunkness.

Bspw: Blur, Noise, Rotation, Colour Shifting, Time Shift.

Gaining Time

Für verschiedene Aktionen wird eine bestimmte Menge Zeit zur noch verbleibenden Zeit addiert. Zeit wird addiert für:

- Drunkness Level
- 10 Combo Level
- Hit Rank Level

Der Ausgangswert liegt bei 60 Sekunden.

Reaching Nirvana

Erreicht das >Drunkness Level 10, ist das Spiel gewonnen. Ein audio-visuelles Feedback setzt ein.

Time Is Over

Sinkt die Zeit auf 0 ist das Spiel verloren. Es werden keine weiteren Gläser mehr erzeugt.

(optional)

Hit Rankings

In Abhängigkeit von der Treffergenauigkeit des Kopfes werden Rankings vergeben, die zu Punkten und Zeit addiert werden können. Die Höhe des Rankings berechnet sich aus der Position von Kopf und Glas zum Zeitpunkt von >Hit the Glas. Die Rankings werden in 3 Stufen vergeben:

- Ok
- Super
- Perfect.

Upgrades

Für jedes Gorge Level kann ein Upgrade freigeschaltet werden. Upgrades können mehrfach verstärkt werden.

- **Harder Drinks**
>Drunkness steigt schneller, >Drunkness FX steigt stärker
- **Drink Espresso**
> senkt >Drunkness FX stark, senkt >Drunkness leicht
- **Slap in the face**
> senkt Drunkness FX sehr stark, > Drunkness steigt langsamer

4. Economy & Variables

Time

Definiert die noch verbleibende Zeit. Kann durch Spielaktionen beeinflusst werden. Startet bei 60 Sekunden.

Combo Level

Für jedes erfolgreich nacheinander getrunkene Glas wird ein Wert x zum Combo Counter addiert.

Hit Rank

Hit Rank Level

Erreicht der Gorge Gauge 100%, steigt das Level um 1 und ein Upgrade kann freigeschaltet werden.

Score

Der insgesamt bisher erreichte Punktestand.

High Score

Der höchste jemals erreichte Punktestand.

Drunkness

Der aus >Getting Drunk errechnete Wert

Initial Setup

Der Flamingo befindet sich rechts, sein Kopf ist in Ausgangsposition. Links neben ihm ist der Bartresen. Ein Countdown zählt abwärts: 3,2,1, „GET HAMMERED“. Die Musik setzt ein, Shotgläser werden von links ins Bild geschoben. >Drunkness, >Combo Score, >Combo Level & >Score befinden sich bei 0. Die >Time steht bei 60 Sekunden.