Slam Drunk Inn

Inhalt

[1. Executive Summary 2](#_Toc484772269)

[High Concept 2](#_Toc484772270)

[Story 2](#_Toc484772271)

[Specifications: 2](#_Toc484772272)

[Features 2](#_Toc484772273)

[USP 2](#_Toc484772274)

[Related Games 2](#_Toc484772275)

[Development Goals 2](#_Toc484772276)

[Learning Goals 3](#_Toc484772277)

[Spielziel 3](#_Toc484772278)

[Sieg/Endbedingungen 3](#_Toc484772279)

[2. User Interface 3](#_Toc484772280)

[UI Elements 3](#_Toc484772281)

[Key Map 4](#_Toc484772282)

[Screen Flow 4](#_Toc484772283)

[Screen Description 4](#_Toc484772284)

[Save / Load 4](#_Toc484772285)

[3. Core Mechanics 4](#_Toc484772286)

[Core Loop 4](#_Toc484772287)

[Player Actions 4](#_Toc484772288)

[World Actions 5](#_Toc484772289)

[Upgrades (optional) 5](#_Toc484772290)

[4. Economy & Variables 6](#_Toc484772291)

[Level Progression 7](#_Toc484772292)

[Initial Setup 7](#_Toc484772293)

# 

# 1. Executive Summary

## High Concept

Mr. F. Lamingo hatte einen beschissenen Tag. Eigentlich will er sich nur noch im Slam Drunk Inn™ gepflegt besaufen. Aber du bist spät dran: In einer Minute ist Zapfenstreich. Du hast nur eine Möglichkeit um den Tag zu retten: Dir in 60 Sekunden so viele Drinks wie möglich hinter die Binde zu schütten. Prost.

## Story

## Specifications:

Genre: Geschicklichkeit

Spieler: 1 Player / 2 Player

Plattform: PC / Android

## Features

## USP

- Humor

- One-Button Controls

## Related Games

## Development Goals

#### Milestones

01. Core Mechanic funktioniert

02. Drunk State funktioniert

03. Gameloop funktioniert

04. Gameart & SoundFX funktionieren

05. Game Prototype funktioniert

(optional)

06. Kombo Feature

07. Upgrade Feature

08. Smartphone-Portierung

## Learning Goals

- Portierung für Android

- Kontur-Shader

- File efficiency

- High Score List

- Post Processing Stack

## Spielziel

Intermediate: Das Spiel so lange wie möglich aufrecht zu erhalten

Final: Level 10 der >Drunkness erreichen

## Sieg/Endbedingungen

Ende  
Die Zeit ist abgelaufen

Zwischensieg  
Erreiche 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.   
Besteht aus einer Leiste, die sich langsam füllt, und einer Zahl, die angibt, welches Drunkness-Level der Spieler momentan hat.

#### Combo Counter

Ein Zähler, der anzeigt, wie hoch deine Combo-Reihe momentan ist.

#### Timer

Zeigt an, wieviel Zeit noch verbleibt.

#### Score

Der Punktezähler zeigt die bereits gesammelten

(optional)  
  
Rankings

Sind kurz erscheinende Textelemente, die anzeigen, wie genau man das Glas getroffen hat.  
Errechnet sich aus der Position des Kopfes und der Position des Glases zum Zeitpunkt des >Hit The Glas

#### Skill Gauge

Eine Skala, die anzeigt, wie hoch dein Skill-Wert momentan ist.   
Füllt sich in Abhängigkeit von den erreichten Rankings.

#### High Score

Der höchste, jemals erreicht Punktestand wird als Zahl abgebildet.

## Key Map

#### Knopf 1

Game Screen

Halten: Kopf zum Glas bewegen

Loslassen: Kopf wieder zur Ausgangsposition zurückbewegen / trinken

Game Over Screen

Buttons bedienen

Menu Screen

## Screen Flow

Menu Screen -> Game Screen -> Game Over Screen

## Screen Description

## Save / Load

High Score-Liste

# 3. Core Mechanics

## Core Loop

Das Spiel startet im >Initial Setup. Der Counter zählt herunter und das Spiel beginnt. Die Zeit läuft ab. Der Spieler drückt Knopf 1 um das Glas zu trinken. Er trinkt etliche Gläser, seine >Drunkness & >Dizzyness steigt. >Drunk Filter setzen ein. Er aktiviert einige Upgrades und verlängert das Spiel über die 60 Sekunden hinaus. Aber die Zeit läuft ab. "Game Over" erscheint auf dem Bildschirm. Ein längerer Tastendruck startet das Spiel erneut.

## Player Actions

Move Head Down  
Wenn Knopf 1 gedrückt gehalten wird, bewegt sich der Kopf nach unten zum Glas.

#### Release

Wird Knopf 1 losgelassen, so bewegt sich der Kopf wieder nach oben in die Ausgangsposition.

#### Hit the Glas

Wird Knopf1 losgelassen, während der Kopf sich nahe einem Glas befindet, so hat er das Glas erfolgreich getroffen. Sein Kopf bewegt sich samt Glas wieder zurück zur Ausgangsposition.

#### Hit the Table

Wird das Glas verfehlt, so schlägt der Kopf auf den Tisch, ein audiovisuelles Feedback wird abgespielt und der Kopf wieder zurückbewegt.

#### Disoriented State

Wird der Tisch x Mal in kurzer Zeit getroffen, so wird der Spieler für x Sekunden bewegungsunfähig.

## World Actions

Collecting Points  
Für verschiedene Dinge werden Punkte addiert (im Verhältnis):

- Glas trinken: (100pt - x pt Abstand vom Glas) \* Combo Level

- erreichen von Drunkness Level: 500pt \* Combo Level

- erreichen von Gorge Level: 250pt \* Combo Level

- Upgrade aktivieren: 100pt \* Combo Level

#### Getting Drunk

Addieren & Subtrahieren von Werten zur Variable >Drunkness. Sie startet bei 0. Für jedes getrunkene Glas wird ein Wert addiert, abhängig von der Treffergenauigkeit & Art des Alkohols. Bei 100% erreicht man >Reaching Nirvana. Kann durch Upgrades verändert werden.

#### Getting Dizzy

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

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

#### Gaining Time

Für jedes neue Gorge Gauge-Level / Drunkness-Level wird ein Wert x zur Zeit addiert

#### Reaching Nirvana

Erreicht die Drunkness Wert 100% gehst du ins Nirvana über. Das Spiel ist beendet.

#### Time Is Over

Sinkt die Zeit auf 0 ist das Spiel verloren.

## Upgrades (optional)

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

#### Harder Drinks

Alle mit den Drinks verbunden Werte werden erhöht.

#### Slap In the Face

Senkt den Dizzyness-Wert, versetzt aber in doppelten >Disoriented State

#### Cold Shower

Setzt Dizzyness auf 0, aber halbiert Drunkness

#### Drink Espresso

Steigert Gorge Gauge, aber auch Dizyness

#### Eat a Pickle

Senkt Dizzyness, aber auch Drunkness.

#### Eat some Bread

Senkt Dizzyness, aber auch Drunkness.

# 4. Economy & Variables

#### Time

Definiert die noch verbleibende Zeit. Startet bei 60 Sekunden.

#### Combo Score

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

#### Gorge Score

Alle addierten Punkte werden ebenso zum Gorge Gauge addiert. Erreicht der Gorge Gauge 100%, kann ein Upgrade freigeschaltet werden.

#### Gorge Gauge Level

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

#### Drink Distance

Die Distanz zwischen Glas & Kopf beim >Hit.

#### Score

Der insgesamt bisher erreichte Punktestand.

#### High Score

Der höchste jemals erreicht Punktestand.

#### Drunkness

Der aus >Getting Drunk errechnete Wert

#### Dizzyness

Der aus >Getting Dizzy errechnete Wert

#### Alcohol Strength

Gibt an, wieviel Punkte beim Trinken addiert werden.

## Level Progression

## Initial Setup

Der Flamingo befindet sich links, rechts neben ihm ein Tisch, ein Glas wird von rechts ins Bild geschoben. >Drunkness, >Dizzyness, >Combo Score, >Gorge Score & >Score befinden sich bei 0. Die Zeit steht bei 60 Sekunden. Ein Counter erscheint: 3,2,1, GET HAMMERED.