Inhalt

[Motto 2](#_Toc534212737)

[Zusammenfassung 2](#_Toc534212738)

[Features 2](#_Toc534212739)

[Plattform 2](#_Toc534212740)

[Interface 2](#_Toc534212741)

[Artstyle 2](#_Toc534212742)

[Music/Sound 2](#_Toc534212743)

[Development Plan 2](#_Toc534212744)

[Game 3](#_Toc534212745)

[V1 3](#_Toc534212746)

[Schere-Stein-Papier 3](#_Toc534212747)

[Zählspiel 3](#_Toc534212748)

[Chaneira Eier 3](#_Toc534212749)

[V2 3](#_Toc534212750)

[Pantimos Pong 3](#_Toc534212751)

[Evoli Reaktion 3](#_Toc534212752)

[Zaubertrank Duell 3](#_Toc534212753)

[Bombenduell Zeit schätzen 3](#_Toc534212754)

[V3 3](#_Toc534212755)

[Pipi (Idee Ocarina) 3](#_Toc534212756)

[Rettan 3](#_Toc534212757)

[Kapoera Kreisel 3](#_Toc534212758)

# Motto

Mischung aus Pokémon Stadium und Mario Party Minispielen

# Zusammenfassung

--

# Features

* Individuelle Charaktere (Zelda, Mario, Pokemon, Selfmade)
* Minispiele (bis zu 4 Spieler), inklusive COM Spieler
* Einzelspiele (+ Zufallswahl)
* Turnier Modus (Einstellung wie viele Siege)

# Plattform

Computer

Interface

Grundsätzlich so wenig Tasten wie möglich, ausschließlich Tastatur.  
Keine Maus, 1-4 Tasten

Multiplayer max. 2 Spieler auf einem PC.

Artstyle

Low Poly / Triangle (alles 2D)

Music/Sound

* Hauptmenü
* Für jedes einzelne Minispiel
* Rangliste / Übersichts-Screen
* Intro

# Development Plan

Arbeitsschritte werden pro Minispiel wiederholt:

1. Papier Prototyp
2. Symbol/Grafik Design
3. Prototype
   1. Unity Game Prototyp
   2. PS Sprite / Symbol Prototype
4. Polishing
5. Musik

Generelle Arbeitsschritte

1. Start-Bildschirm von Spiel (welches Spiel, Steuerung)
2. End-Bildschirm von Spiel (wer hat gewonnen)
3. Hauptmenü / Intro-Screen
4. Turniermodus
5. Charakterauswahl
6. Varianten von Spielen (alternative Symbol-Sets)

# Game

## V1

Schere-Stein-Papier

„Mini-Turnier“, immer nur 2 gegen 2, dann Finale. Jedes Einzelmatch ist Best-Of-3 (oder später einstellbar).  
Erste Runde wird zufällig ausgelost.  
  
Symbole werden noch designed (1. Idee: Mario, Zelda und Pokémon Sets)

Steuerung:

3 Tasten, für die 3 Symbole

Zählspiel

Charaktere sind in der oberen Bildschirmhälfte platziert, die Zählobjekte bewegen sich (in unterschiedlicher Geschwindigkeit) von links nach rechts, oder rechts nach links.

4 + eine final Runde. In der letzten Runde bewegen sich die Objekte am schnellsten und alles muss gezählt werden.

Es dürfen nur bestimmte Objekte gezählt werden. In einer Runde erscheinen auch falsche Objekte.

Bei Auflösung wird auf einem Schild unter dem Charakter der Stand präsentiert. Dieser Schirm leuchtet beim Zählen.

Steuerung:

2 Tasten: 1 Addieren, 1 Subtrahieren

Zählobjekte:

Symbole werden noch designed (1. Idee: verschiedene Sets: DK-Helfer, Mario Nebencharaktere…)

## Chaneira Eier

Fangobjekte fliegen vom oberen Bildschirmrand. Es gibt gute und schlechte Fangobjekte.  
Fixe Anzahl, die runterzählt.

Spieler befinden sich in 4 Spalten.

Steuerung:

3 Positionen, an die man sich bewegen kann: Links, mittig, rechts (keine Taste ist mittig)

Fangobjekte:  
Symbole werden noch designed (1. Idee: Sterne von Mario vs. Bomben von Zelda)

## V2

Pantimos Pong

Evoli Reaktion

Zaubertrank Duell

Bombenduell Zeit schätzen

## V3

Pipi (Idee Ocarina)

Rettan

Kapoera Kreisel