

Aftershow Sidequest

GAME DESIGN DOCUMENT

MAXIMILIAN MARTINS & GERRIT TESCHKE

Inhalt

1. Versionen.....	4
2. Idee, Vision & Setting	4
2.1 Idee	4
2.2 Vision	4
2.3 Setting.....	4
3. Zielgruppe, Plattform, Marktsituation	4
3.1 Zielgruppe.....	4
3.2 Plattform	4
3.3 Marktsituation.....	5
4. Gameplay.....	5
4.1 Spielziel.....	5
4.2 Story	5
4.2.0 Vorgeschichte	5
4.2.1 Geschichte von Aftershow Sidequest.....	6
4.2.2 Logbucheinträge.....	7
4.3 Charaktere	7
4.3.1 Spielfigur „Sally“	7
4.3.2 Gegner	8
4.3.2.1 Boss Kämpfe	8
4.4 Spielwelt	8
4.4.1 The Cache	8
4.4.2 The Ruins	8
4.4.3 Items.....	8
4.4.3.1 Keycards	8
4.4.3.2 HP – Upgrade.....	8
4.4.3.2 Aufladung – Upgrade.....	8
4.4.4 Interaktive Objekte.....	9
4.4.4.1 Keycard – Sensoren	9
4.4.4.2 Schalter & Knöpfe.....	9
4.4.4.3 Metalltüren.....	9
4.4.4.4 Befestigte Brandschutztüren.....	9
4.4.4.4 Brandschutzschleusen	9
4.4.4.6 Hybrids.....	9
4.4.4.7 Ehemalige Cache Bewohner	9

4.4.5 Fallen	9
4.5 Die Karte	9
4.6 Aufgaben (TBD)	10
5. Kernmechaniken & aufbauende Mechaniken & Systemmechaniken	11
5.1 Kernmechaniken.....	11
5.1.1 Bewegungsmechaniken.....	11
5.1.2 Angriffsmechaniken.....	11
5.1.3 Aufladungen	11
5.1.4 Lebenspunkte / Healthpoints	12
5.1.5 Schaden	12
5.1.5.1 Fallschaden	12
5.1.6 Upgrades	12
5.2 aufbauende Mechaniken.....	13
5.2.1 Ausweichen / Dodge.....	13
5.2.2 Movement Upgrades.....	13
5.2.2.1 Double Jump.....	13
5.2.2.2 Wall Jump	13
5.2.3 Dash.....	13
5.3 Systemmechaniken	13
5.3.1 Speichern.....	13
5.3.2 Level Abschnitte	13
6. Graphical User Interfaces	14
6.1 In-Game GUI	14
6.2 In-Game Karte	15
7. Struktur Screen Menu	16
7.1 Menü Flow Chart.....	16
7.2 Menü Screens	17
7.2.1 Hauptmenü.....	17
7.2.2 Optionen.....	17
7.2.3 Pausenmenü.....	18
8. Balancing(TBD)	18
9.1 Sally.....	18
9.2 Health Upgrade	18
9.3 Gegnertabellen	18
9.4 Bosse.....	19
9. Arbeitsstände	19

9.1 Projektphase von 14.04.2020 bis 30.09.2020	19
9.1.1 Umgesetztes	19

1. Versionen

Version 1.0: Schreiben der Story / Vision / Setting

Version 1.1: Mechaniken passend zur Story ausgearbeitet.

Version 1.2: Gameplay & Balancing & Spielobjekte

Version 1.3: Zielgruppe, Plattform, Marktsituation formuliert

Version 1.4: GUI & Struktur Screen Menu designt

Version 1.5: Balancing

Version 1.6: (ab 14.04.2020) Rework der Gegner (4.3.2) & Spielwelt (4.4) & Kernmechaniken (5.1)
Abschnitt: Spielobjekte entfernt, Arbeitsstände (9) hinzugefügt

2. Idee, Vision & Setting

2.1 Idee

Die Idee für das Spiel fiel mir ein, als eine Freundin mir eine Reihe von Bildern zeigte und fragte ob ich daraus eine Geschichte bauen kann. Daraus entstand der Grundstein für die Story von Aftershow Sidequest.

2.2 Vision

Aftershow Sidequest ist ein 2D-Metroidvania in Pixel Art für iOS und Android indem ihr einen Hybrid, eine Mischung aus Mensch und Maschine, spielt, der sein Gedächtnis verloren hat. In dem Spiel bekämpft ihr verschiedene Gegner und sammelt Upgrades ein um die Spielfigur zu verbessern.

Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto mehr kehren die Erinnerungen unserer Protagonistin wieder. Findet Ihr heraus Wo und Wer ihr hier seid?

2.3 Setting

Das Setting ist eine Kombination aus Postapokalypse und Cyberpunk.

3. Zielgruppe, Plattform, Marktsituation

3.1 Zielgruppe

Das Spiel richtet sich an die Menschen, die sehr viel mit Smartphones oder Tablets tun.

3.2 Plattform

Das Spiel wird für iOS und Android entwickelt. Dementsprechend ist es auf Smartphones sowie Tablets spielbar. Um jedoch eine optimale Steuerung zu gewährleisten, wird empfohlen das Spiel ausschließlich auf dem Smartphone zu spielen, da die Erreichbarkeit der Tasten bei zu großen Bildschirmen sich als unhandlich erweisen kann.

3.3 Marktsituation

Da heutzutage zwei Drittel der Menschen¹ ein Smartphone und/oder ein Tablet besitzen ist die potenzielle Anzahl an Spielern/ Käufern unglaublich hoch. Dazu kommt, dass die Preise von Spielen für mobile Plattformen wesentlich geringer sind als beispielsweise AAA-Titel.

Da es nicht viele Metroidvania Spiele für Smartphones und Tablets gibt, hat das Spiel alleine dadurch schon gute Voraussetzungen. Zu dem kommt ein dynamisches Gameplay sowie eine einzigartige Story, was die Chancen auf Erfolg des Spiels nochmals erhöhen.

4. Gameplay

4.1 Spielziel

Hauptaufgaben: Verteidigungssysteme reparieren und Gedächtnisspeicher wiederherstellen. Mit der Zeit im Spiel findet sie ihre Kameraden und erfährt durch Logbucheinträge nach und nach was mit ihr und diesem Ort geschehen.

4.2 Story

4.2.0 Vorgeschichte

150 Jahre nach der Explosion, gelang es den letzten wenigen Menschen im Untergrund der Welt technologische Fortschritte zu erzielen und damit die Menschheit in neues Zeitalter zu bringen.

Um den radikalen Umwurf der Überlebensbedingungen an der Oberfläche standzuhalten, veränderten sie sich.

Maschinen, Menschen, Roboter, Hybrids.

Als die erste Generation fertig war und sie sich als äußerst Überlebensfähig bewies, schickte man einige von ihnen hinaus aus dem Untergrund nach oben, um zu suchen.

(Mark) Wonach?

(Doktor) Leben.

Bevor ihre Mission jedoch losgehen kann, müssen wir sie testen.

Sie und ihr Team werden in einem Umkreis von 3km alle Städte, Dörfer, Orte erkunden. Des Weiteren werden Sie sie mit dem Werten aus den Messgeräten datieren.

[holt Karte der Umgebung hervor, legt sie auf den Tisch, breitet sie aus, zeigt auf den rot umkreisten Bereich an der Karte]

Hier sind Wir.

(Sally) Whooaaa, die Karte sieht extrem alt aus, wann wurde sie gemacht?

(Doktor) Ca. 2135. Aber sie sollte die aktuellste sein die wir haben. Jedenfalls ist das hier der 3 km Radius den sie erkunden sollen [Zeigt auf den blauen Kreis]. Gegen Sonnenaufgang fangen sie an. Noch Fragen dazu?

Nein, gut.

¹ https://www.wuv.de/digital/weltweite_smartphone_verbreitung_steigt_2018_auf_66_prozent zuletzt aufgerufen: 24.09.19 00:52

Ach ja bevor ich es vergesse, Sally ihrem Vorschlag wurde kurzfristig doch noch zugesagt. Ich hoffe die [zeigt auf Spezialkameras] werden sie bei der Dokumentation unterstützen.

[lässt Spezialkameras überreichen] Ein Paar der Besten.

[Sally testet die Cams sofort]

Wenn sie noch Fragen zum technischen Equipm.. was erzähle ich denn da.. in Ihnen steckt mehr Technik als in diesen Geräten.

Also dann, wegtreten.

[Am Morgen: Das Team betritt eine schwach gelb beleuchtete Plattform. Welche an einer Wand steht, die im 45° Winkel nach oben führt.]

(Sally) Uhhhhh...was meint Ihr wie der Sonnenaufgang aussieht?

(Sam) Wir müssen uns um wesentlich wichtigeres kümmern, als den Sonnenaufgang...

(Sally) Um was? Den Fahrstuhl?

(Sam) Du weißt was ich meine...

-Stille-

(Mark) Habt ihr's dann?

[Ansage: Alle Werte im grünen Bereich. Auf Ihr Zeichen.]

(Mark) Bereit.

[Ansage: Verstanden. Beginne Aufstieg.]

[Oben angekommen: Vor einem verstärkten Tor aus Stahl.

Ansage: Schleusentor öffnen.

Alles wird schwarz. Rote Warnleuchten gehen an

Als das Tor sich öffnet tritt das Team in die Schleuse. Das Tor schließt sich wieder.

Ansage: Öffne Eingang.

Mit dem Loch im Tor traten sofort die Sonnenstrahlen hinein.]

(Mark) Also los.

4.2.1 Geschichte von Aftershow Sidequest

Die Geschichte von Aftershow Sidequest knüpft unmittelbar an die Vorgeschichte an. Der Erkundungstrupp „RELIQUIA“ befindet sich auf seiner ersten Mission an der Oberfläche. Nach einigen Tagen erreichen sie eine größere Stadt, in der sie ein Elektrosturm erwischt.

Logbucheintrag 23.08.2441:

Sally: Ein Elektro Sturm hat uns überrascht. Wir haben Zuflucht in einem Metrosystem gefunden und sitzen den Sturm aus. Mark hat vorgeschlagen die Metro zu erkunden um keine Energie durch nichts tun zu verschwenden.

Während der Erkundung der Metrosystems, stürzt Sally einen Schacht hinunter. Der Rest Teams findet bei dem Versuch sie zu retten den Eingang zum Cache. Die Mitglieder des Trupps fallen der Reihe nach den Gegnern zum Opfer. Sally überlebt den Sturz, hat jedoch schweren Schaden erlitten. Zudem ist ein Großteil ihres Gedächtnisspeichers beschädigt. Das Notfallprotokoll des Hybrids tritt daher in Kraft: maximale Lebenserhaltung.

Sally erkundet fortan die Untergrundstadt „Cache“. Dabei findet sie die Überreste ihres Teams, durch die Sallys Erinnerungen stückweise wiederkehren. Des Weiteren erhält Sally bei jedem Fund ihrer Kameraden Upgrades, wodurch sie mobiler und tödlicher wird.

Nachdem sich Sally bis in die oberste Ebene gekämpft hat, steht sie in dem Aufzug, welcher die Stadt mit der Oberfläche verbindet. Die gesamte Fahrt mit dem Aufzug ist ein Bosskampf.

Abhängig davon, ob der Spieler einen Sender gefunden hat, welcher im Spiel versteckt ist, gibt es nach dem Bosskampf zwei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann.

1. „Schlechtes“ Ende: (Ohne Sender)
Durch den Kampf mit Grinkl erhält Sally eine tödliche Wunde. Sally schafft es zwar an die Oberfläche, allerdings erliegt sie an ihren Wunden und das Letzte, was sie sieht, sind die Sonnenstrahlen einer untergehenden Sonne.
2. „Gutes“ Ende: (Mit Sender)
Sally wird zwar schwer verwundet, doch der Sender fängt den tödlichen Angriff von Grinkl ab und wird dabei zerstört. Sally überlebt und befindet sich nun an der Oberfläche. In „The Ruins“, die Überreste einer Großstadt, kämpft sie gegen mechanische Gegner und findet einen Weg den Sender zu reparieren. Im Anschluss daran, muss sie den Sender am höchsten Punkt der Stadt anbringen und starten. Nachdem sie einen Parkour durch die alten Ruinen der Stadt bewältigt und die Spitze eines Hochhauses erreicht hat, muss sie gegen einen zweiten Bossgegner kämpfen. Sobald dieser besiegt ist, stellt Sally den Sender auf und blickt auf eine aufgehende Sonne.

4.2.2 Logbucheinträge

Die Logbucheinträge der Hybrids haben verschlüsselte Datenanhänge in denen unter anderem die Erinnerungen der letzten 24 Stunden des Verfassers gespeichert werden. Auch existieren im Spiel Logbucheinträge von ehemaligen Bewohnern des Cache, die die Hintergrundgeschichte andeuten.

4.3 Charaktere

4.3.1 Spielfigur „Sally“

Sally ist die Protagonisten in Aftershow Sidequest. Mit mehr Spielfortschritt steigen Sallys HP und ihre Möglichkeiten Feinde zu besiegen werden vielseitig.

4.3.2 Gegner

Die Gegner werden in 2 Typen unterteilt: Biologische Gegner und Mechanische Gegner. Letztere sind grundsätzlich stärker. Zudem gibt es verschiedene Arten von Gegnern. Folgende Tabelle zeigt welche Art von Gegnern von welchem Typ ist bzw. ob es sie gibt:

	MELEE (LEICHT)	MELEE (SCHWER)	RANGE (LEICHT)	RANGE (SCHWER)	STATISCH	MINIBOSS
BIOLOGISCH	ja	nein	ja	ja	ja	ja
MECHANISCH	nein	ja	ja	ja	ja	ja

	BOSS
BIOLOGISCH	ja
MECHANISCH	ja

4.3.2.1 Boss Kämpfe

Boss Kämpfe sind einmalige Arena Kämpfe im Spiel. Es gibt insgesamt zwei Stück. Beide Bosse besitzen unterschiedliche Bewegungs- und Angriffsmuster.

4.4 Spielwelt

Die Spielwelt ist im Stil eines Metroidvenia aufgebaut. Das heißt es gibt einzelne Abschnitte, in denen sich der Spieler bewegen kann. Die Abschnitte sind durch Türen beziehungsweise Übergänge miteinander verbunden. Bewegt sich unsere Spielfigur nun durch so einen Übergang wechselt das Spiel in den angrenzenden Abschnitt. Bei jedem Übergang respawnen die Gegner. Ausnahmen bilden dabei Mini-Bosse und Bosse.

Die Welt ist in zwei Gebiete unterteilt: The Cache und The Ruins.

4.4.1 The Cache

The Cache ist eine große Untergrundstadt, die tief in die Erde geht. Das Spiel startet in diesem Gebiet und hier wird ca. zweidrittel des Spiels stattfinden. Die Anlage ist jedoch von unbekannten biologischen Lebensformen befallen, die Sally gegenüber feindlich gesinnt sind.

4.4.2 The Ruins

The Ruins bezeichnet die Stadt über der Untergrundeinrichtung. Nachdem Sally den ersten Boss besiegt hat ist es möglich das Gebiet zu betreten. Hier spielt das letzte Drittel des Spiels. Die Gegner in diesem Gebiet sind größtenteils mechanisch.

4.4.3 Items

4.4.3.1 Keycards

Keycards sind die einzigen Items im Spiel. Der Spieler muss sie finden um weiteren Fortschritt zu erlangen. Es gibt eine Rote, eine Grüne und eine blaue Keycard. Jede Karte repräsentiert eine Freigabestufe, wobei die Freigabestufen wie folgt gelten: $R < G < B$. So kann man „rote Türen“ mit einer grünen KC öffnen und eine „grüne Tür“ mit einer blauen KC.

4.4.3.2 HP – Upgrade

HP- Upgrades erhöhen die maximalen Lebenspunkte. Sie sind im Level verteilt.

4.4.3.2 Aufladung – Upgrade

Aufladung – Upgrades erhöhen die maximale Zahl der Aufladungen. Sie sind im Level verteilt.

4.4.4 Interaktive Objekte

4.4.4.1 Keycard – Sensoren

Die Keycard – Sensoren sind „das Schloss zum Schlüssel“ und befinden sich vor verschlossenen befestigten Brandschutztüren. Sobald der Spieler mit der richtigen KC mit einem Sensor interagiert, öffnet sich die Brandschutztür.

4.4.4.2 Schalter & Knöpfe

Schalter & Knöpfe sind immer verknüpft mit anderen Spielobjekten wie Hindernisse oder Fallen. Durch das Interagieren mit Schaltern oder auf das Schießen von Knöpfen mit dem Fernangriff lassen sich beispielsweise Fallen deaktivieren oder Brandschutztüren öffnen.

4.4.4.3 Metalltüren

Metalltüren stellen nur am Anfang des Spiels ein Hindernis dar, denn sobald der Spieler den schweren Angriff gefunden hat, lassen sich die Metalltüren durchbrechen.

4.4.4.4 Befestigte Brandschutztüren

Diese Türen zählen zu den wichtigen Objekten im Spiel. Sie verhindern, dass der Spieler durch das gesamte Spiel laufen kann, denn einige verschlossene Türen benötigen Keycards. Türen die nicht verschlossen sind öffnen sich automatisch sobald Sally in die Nähe kommt. Die Kamera wechselt dann in nächste Kamera-Zone sobald der Spieler durch eine Tür hindurchgeht.

4.4.4.4 Brandschutzschleusen

Diese Schleusen trennen die verschiedenen Render-Zonen eines Levels. Sobald der Spieler in eine hineingeht, wird die Zone oder auch Gebiet das verlässt gespeichert und das neue Gebiet wird geladen. Im Spiel ist es diese Schleuse ein kleiner Bereich durch den sich der Spieler nicht selbst bewegt. Brandschutztüren sind links und rechts von der Schleuse. Sobald der Spieler sich durch eine Schleuse bewegt, wird das Spiel automatisch gespeichert.

4.4.4.6 Hybrids

Die gefallenen Hybrids waren Sallys Kameraden. Im Spiel gibt es 3 von ihnen. Sie tragen immer ein Logbucheintrag mit sich, die die Geschichte von Sally erzählen. Außerdem erhält Sally einige Upgrades, wodurch sich ihre Steuerung oder Angriffsmechaniken erweitern.

4.4.4.7 Ehemalige Cache Bewohner

Bei den Überresten der Bewohner des Cache findet der Spieler ebenfalls Logbucheinträge. Diese erzählen von dem Vorfall im Cache.

4.4.5 Fallen

Außerdem gibt es Fallen, wie freiliegende Kabel, die sehr viel Schaden verursachen. Nur durch geschicktes Einsetzen der Steuerung kann ihnen ausgewichen werden.

4.5 Die Karte

Zu Beginn des Spiels ist die Karte vollständig verdeckt. Einzelne Abschnitte lassen sich aufdecken in dem sich Sally dorthin begibt. Das Ziel der letzten Aufgabe wird in der Karte angezeigt. Alle anderen Ziele muss der Spieler selbst finden.

Die Karte lässt sich bewegen indem man sie mit dem Finger in die gewünschte Richtung zieht.

4.6 Aufgaben (TBD)

Im Spiel gibt es folgende „größere“ Aufgaben. Wird eine abgeschlossen wird automatisch die Nächste angezeigt.

1. Verteidigungssysteme reparieren: Aufgabe ist erfüllt sobald der Spieler alle Upgrades erhalten hat.
2. Gelange an die Oberfläche: Nachdem der erste Boss besiegt wird, ist die Aufgabe erfüllt. Falls der Spieler den Sender nicht hat, endet das Spiel hier.
3. Sende das Notsignal: Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Spieler den vorgegebenen Punkt auf der Karte erreicht, den zweiten Boss besiegt und den Sender platziert.

5. Kernmechaniken & aufbauende Mechaniken & Systemmechaniken

5.1 Kernmechaniken

5.1.1 Bewegungsmechaniken

Die Spielfigur lässt sich durch einen auf dem Display befindlichen Joystick steuern. Dieser erscheint, sobald man die linke Hälfte des Smartphones oder Tablet an einer beliebigen Stelle berührt.

Abhängig von dem Winkel in dem man den Joystick bewegt, bewegt sich auch die Spielfigur:



Roter Abschnitt: (links: $135^\circ - 224^\circ$, rechts: $316^\circ - 45^\circ$) Eine Bewegung nach links oder rechts lässt den Charakter in die jeweilige Richtung bewegen.

Blauer Abschnitt: ($225^\circ - 315^\circ$) Bei einer Bewegung in diesen Bereich, duckt sich die Spielfigur. Wird dazu die A – Taste (Springen) gedrückt bewegt sich die Spielfigur durch bestimmte horizontale Plattformen hindurch.

Joystick Bereich Einteilung 1

Weißer Abschnitt: ($45^\circ - 134^\circ$) Eine Bewegung in diesen Abschnitt lässt Sally mit der Umwelt interagieren, allerdings nur, wenn sie unmittelbar in der Nähe von interaktiven Objekten steht. Beispielsweise durch Türen gehen, Logbucheinträge lesen, Schalter aktivieren.



Durch Drücken der A-Taste springt der Charakter.

A-Taste 1

5.1.2 Angriffsmechaniken

Die Angriffsmechaniken in Aftershow Sidequest sind ziemlich simpel und verlaufen über 2 weitere Tasten:



X-Taste 1

Durch einfaches Drücken der X-Taste greift unsere Spielfigur im Nahkampf an (Simple Attack). Bei längerem Halten der Taste lädt man den normalen Angriff auf und er wird zu einem schweren Angriff (Charge Attack), welcher mehr Schaden verursacht und Reichweite besitzt. Der Charge Attack benötigt Aufladungen.



Y-Taste 1

Des Weiterem gibt es einen Fernangriff (Range Attack), welcher über die Y-Taste aktiviert wird. Nach kurzem Halten wird die Taste zu einem zweiten Joystick, mit dem man dann die Richtung des Angriffs bestimmen kann. Die Richtung ist ausgehend von der Spielfigur zwischen 0° und 360° frei wählbar. Zudem erscheint eine Hilfslinie um besser Zielen zu können. Beim Loslassen des Joysticks wird das Projektil angefeuert. Die Fähigkeit benötigt Aufladungen (Munition) und besitzt eine Abklingzeit.

(Für genaue Werte siehe: Balancing)

5.1.3 Aufladungen

Aufladungen geben an, wie oft der Spieler die Fähigkeiten: Charge Attack, Dash oder Range Attack ausführen kann.

5.1.4 Lebenspunkte / Healthpoints

Sally und Gegner besitzen Healthpoints (HP), die sinken, wenn sie Schaden erleiden. Wenn die HP auf „0“ fallen, stirbt betroffener Charakter. Falls Sally stirbt, wird der letzte Speicherpunkt geladen und alle nicht gespeicherten Fortschritte gehen verloren.

HP lassen sich wieder erhöhen in dem man entweder Energie aufsammelt, die Gegner fallen lassen, wenn man sie besiegt, oder bei Kontrollpunkten speichert. Beide Varianten füllen die HP nur bis zu einem maximalen Wert auf. Die maximalen Healthpoints (maxHP) lassen sich durch Upgrades erhöhen (siehe Upgrades).

5.1.5 Schaden

Im Laufe des Spiels erleidet die Spielfigur Schaden. Wie viele HP sie durch einen Treffer verliert ist dabei abhängig vom Gegnerstyp. Nach einem Treffer ist die Spielfigur kurzzeitig unverwundbar.

5.1.5.1 Fallschaden

Fallschaden erhält die Spielfigur, wenn sie von zu hohen Plattformen fällt. Dabei ist die Höhe der Plattform schadenbestimmend.

5.1.6 Upgrades

Im Spiel gibt es verschiedene Upgrades, die der Spieler einsammeln kann um Sally zu verbessern und zu verstärken. Einige sind notwendig um weiteren Fortschritt im Spiel zu erlangen.

Es gibt 4 verschiedene Arten von Upgrades: Movement, Attack, Health und Aufladung. Während Health und Munition Upgrades mehr oder weniger in der Spielwelt versteckt sind, lassen sich Attack und Movement Upgrades bei gefallen Kameraden finden, auf die der Spieler definitiv trifft.

Die genauen Funktionen der Movement Upgrades werden im nachfolgenden Abschnitt erklärt, da sie aufbauende Mechaniken sind.

Health Upgrades:

Health Upgrades erhöhen den maximalen HP Wert.

Aufladung Upgrades

Aufladung Upgrades erhöhen die maximale Anzahl der Aufladungen für den Fernkampfangriff.

Attack Upgrades:

Zu den Attack Upgrades zählen der Charge Attack sowie der Range Attack und der Dash. Alle sind noch nicht zu Beginn des Spiels verfügbar und müssen erst gefunden werden.

Movement Upgrades

Hierzu zählen Double und Wall Jump und der Dash.

Charge Modul:

Das Charge Modul erhöht den Angriffschaden des einfachen Angriffs sowie die Sprunghöhe beim Springen. Sobald der Spieler das erste Aufladungsupgrade gefunden hat, schaltet sich der Charge Attack sowie der Double Jump frei. (Für genaue Werte siehe: Balancing)

5.2 aufbauende Mechaniken

5.2.1 Ausweichen / Dodge

In Aftershow Sidequest kann man Fernangriffe von Feinden ausweichen um Schaden zu entgehen. Dazu muss man Ducken oder Springen drücken oder einen Dash ausführen.

5.2.2 Movement Upgrades

Zu diesen Upgrades zählen der Double Jump, Wall Jump und der Dash. Dabei sind die Jumps notwendig um weiter im Spiel voranzukommen.

5.2.2.1 Double Jump

Der Double Jump erlaubt es der Spielfigur einen zweiten Sprung nach dem Ersten auszuführen. Somit kann sie höher gelegene Ebenen oder Plattformen erreichen.

Durch ein weiteres Drücken der A-Taste, während sich die Spielfigur in der Luft befindet, führt sie den zweiten Sprung aus.

Auch ist es möglich einen Sprung zu machen, während der Charakter fällt, um so Fallschaden zu entgehen.

5.2.2.2 Wall Jump

Mit dem Wall Jump kann die Spielfigur Wände hinaufspringen umso senkrechte Schächte aufzusteigen.

Der Wall Jump wird ausgeführt indem der Charakter an eine Wand springt, dann der Joystick in die Richtung der entgegengesetzten Wand geführt und im richtigen Moment die A-Taste gedrückt wird.

5.2.3 Dash

Der Dash ist eine spezielle Attacke als auch Movement Mechanik. Zusätzlich zum Ducken und Springen dient der Dash als eine weitere Möglichkeit Angriffen auszuweichen. Er ist eine schnelle, horizontale Bewegung mit der man gleichzeitig Gegnern Schaden zufügen kann.

Indem man den Joystick nach links oder rechts bewegt und die X – Taste drückt, führt man den Dash aus.

5.3 Systemmechaniken

5.3.1 Speichern

In Aftershow Sidequest gibt es feste Kontrollpunkte an denen der Spieler seinen Spielfortschritt speichern kann, wenn er mit ihnen interagiert. Außerdem werden die gesamten Lebenspunkte sowie Aufladungen für den Fernkampfangriff aufgefüllt. Darüber hinaus gibt es keine Möglichkeiten zu speichern.

5.3.2 Level Abschnitte

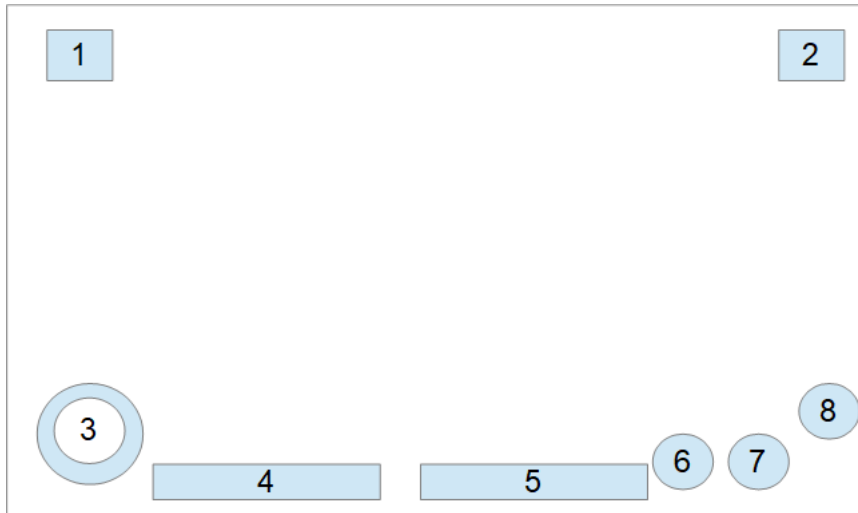
So wie das Spiel in zwei Level unterteilt ist, ist ein Level in viele Abschnitte unterteilt. Diese werden durch Brandschutzschleusen voneinander getrennt. Das Spiel rendert alle Spielobjekte in denen sich der Spieler aktuell befindet. Wenn sich der Spieler durch solch eine Tür bewegt. Dient zur Verkleinerung der nötigen Hardware Ressourcen sowie Erhöhung der Performance.

6. Graphical User Interfaces

6.1 In-Game GUI

Erklärung der Bezeichner:

Nummerierung – Bezeichnung des Elements: Funktion des Elements



1 – Menütaste: Das Spiel pausiert und das Pausenmenü öffnet sich.

2 – Kartentaste: Das Spiel pausiert und die Karte öffnet sich.

3 – Bewegungsjoystick: (siehe Steuerung / Movement)

4 – Lebensanzeige: Zeigt die aktuellen HP der Spielfigur.

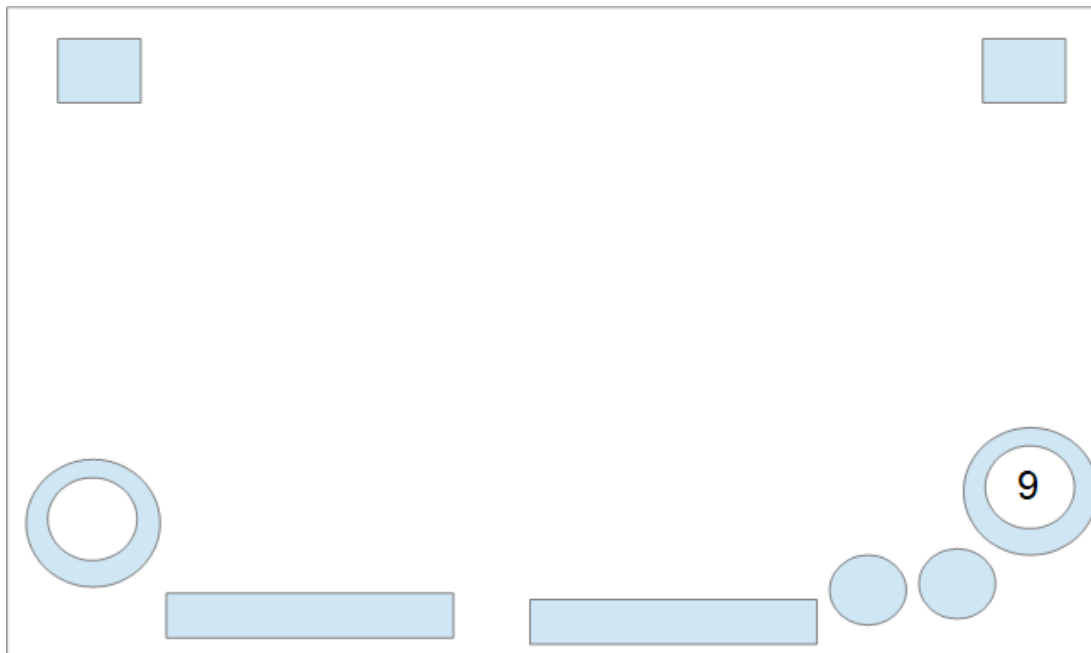
5- Aufladungen Anzeige: Zeigt die aktuell verfügbaren Aufladungen

6 – Sprungtaste: (siehe Steuerung / Movement)

7 – Nahkampftaste: (siehe Angriffsmechaniken / Attack Mechanics)

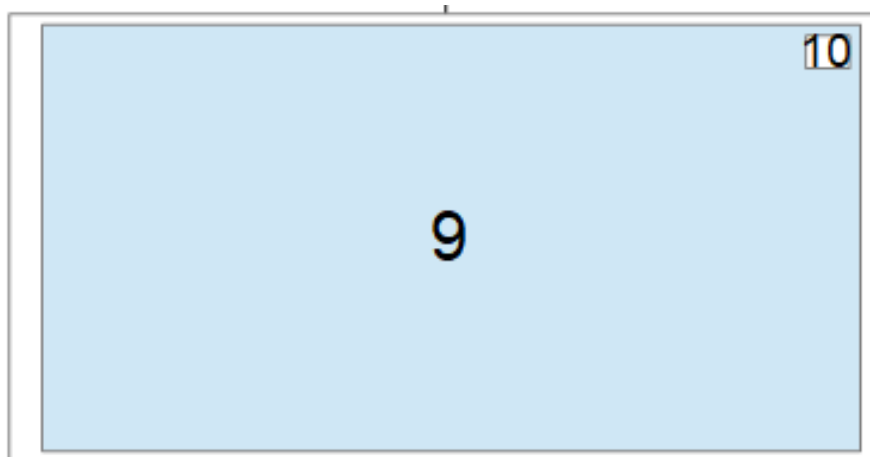
8 – Fernkampftaste: (siehe Angriffsmechaniken / Attack Mechanics)

Die Fernkampftaste erscheint erst wenn das Upgrade eingesammelt wird.



9 – Fernkampfjoystick: (siehe Angriffsmechaniken / Attack Mechanics)

6.2 In-Game Karte

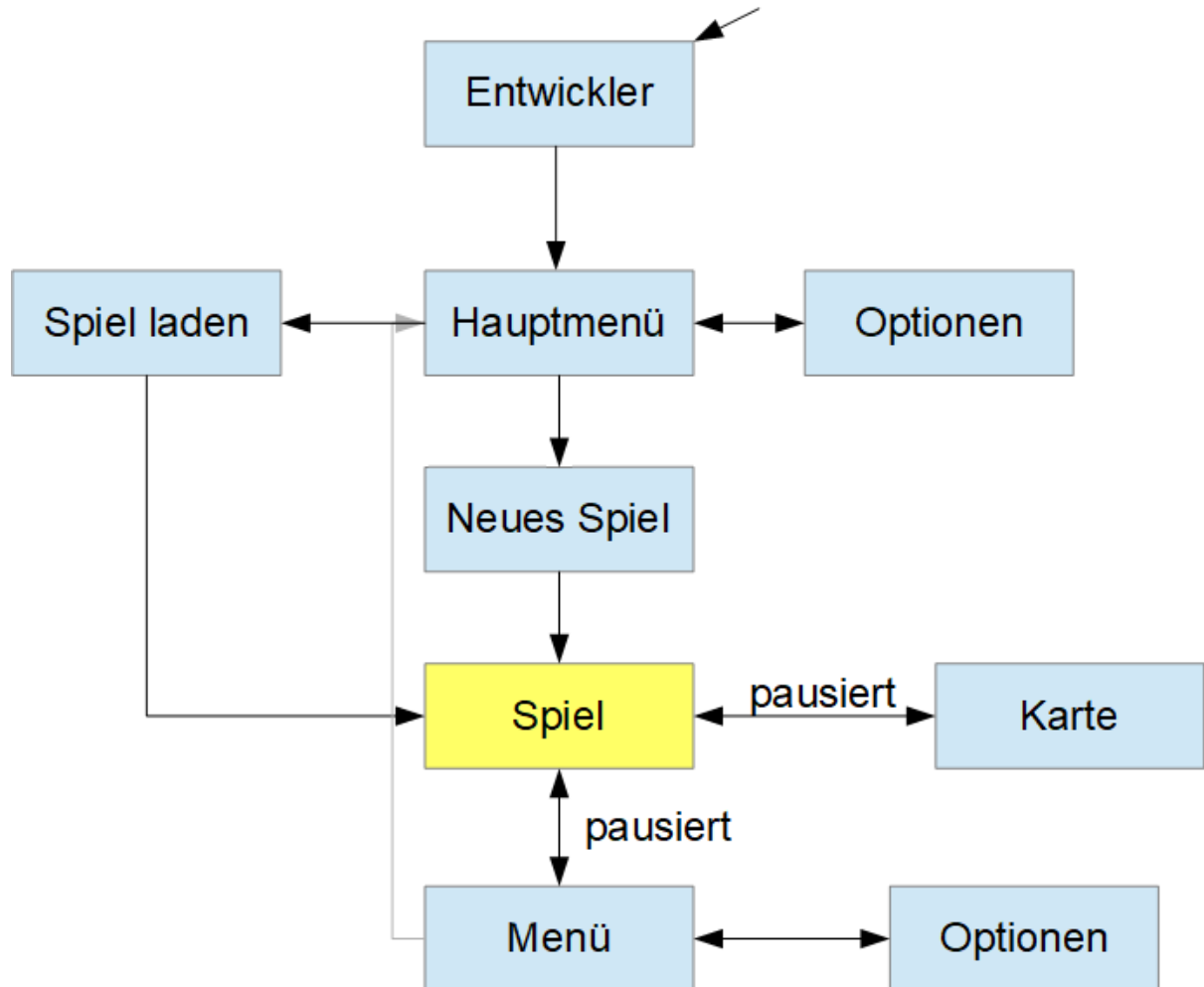


9 – Kartenscreen: Zeigt die gesamte Karte des Spiels sowie den aktuellen Standpunkt.

10 – Zurücktaste: Taste um zum Spiel zurückzukehren.

7. Struktur Screen Menu

7.1 Menü Flow Chart



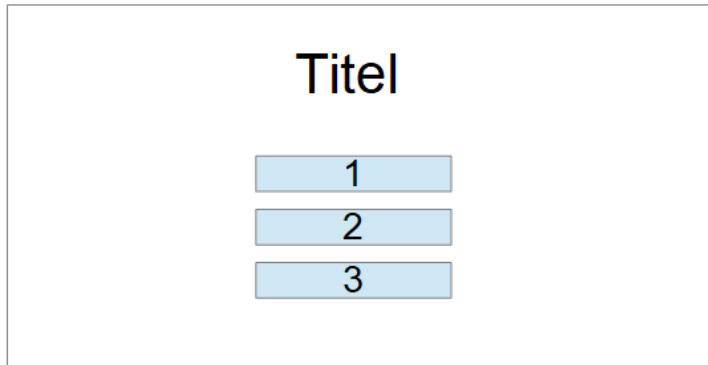
7.2 Menü Screens

Die Navigation in den Menüs erfolgt über das Antippen der Tasten.

Erklärung der Bezeichner:

Nummerierung – Name der Taste: Funktion der Taste.

7.2.1 Hauptmenü



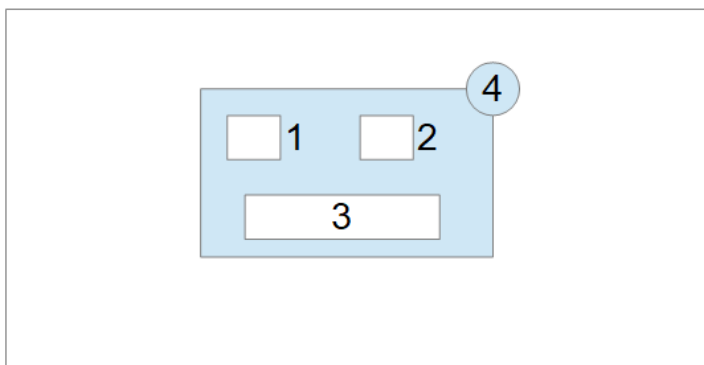
1 – Neues Spiel: Startet ein neues Spiel

Falls bereits ein Speicherstand vorhanden ist, wird der Spieler gewarnt, da das neues Spiel den alten Speicherstand überschreibt.

2 – Spiel laden: Lädt den Speicherstand

3 – Optionen: Die Optionen öffnen sich.

7.2.2 Optionen



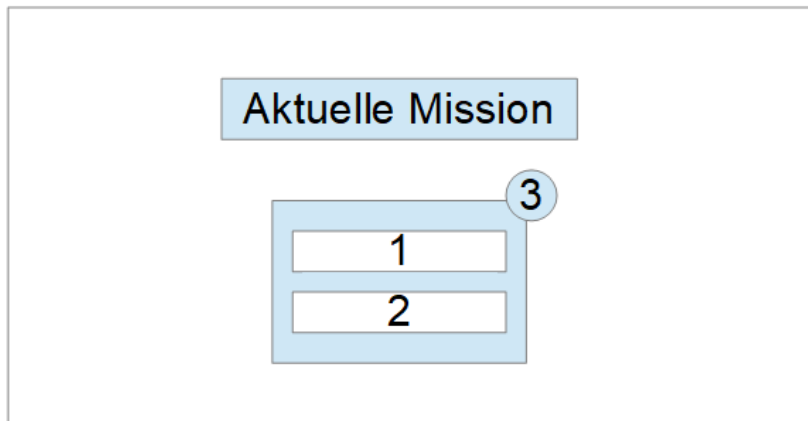
1 – SFX Soundtaste: Ein- bzw. Ausschalten der SFX Sounds.

2 – Musiktaste: Ein- bzw. Ausschalten der Musik.

3 – Credits: Beim Drücken wird ein kleines Fenster mit den Credits angezeigt.

4 – Zurücktaste: Kehrt zum Obermenü zurück.

7.2.3 Pausenmenü



1 – Optionen: Öffnet die Optionen

2 – Beenden: Beendet das Spiel und kehrt zum Hauptmenü zurück.

Der Spieler wird hier gewarnt das ungespeicherter Fortschritt verloren geht.

3 – Zurücktaste: Kehrt zum Spiel zurück.

8. Balancing(TBD)

9.1 Sally

Beginn des Spiels:

Maximale HP: 5

Maximale Aufladungen: 0

Schaden der Angriffe

Normaler Angriff: 1 HP

Aufgeladener Angriff: 3HP + Reichweite

Fernangriff: 6HP Abklingzeit: 3 Sekunden (kostet 1 Aufladung)

9.2 Health Upgrade

Ein Health Upgrade erhöht die maxHP um 2. Der Höchstwert für die maxHP ist dementsprechend 30.
(Secret Health Upgrade mit eingerechnet)

9.3 Gegnertabellen

Biologische Gegner	Melee (Leicht)	Range (Leicht)	Range (Schwer)	Statisch	Mini Bosse
HP	5	3 ?	?	10	15
Schaden	1	3 ?	?	0.5	4

Gegner dropen mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 zu 3 Energie, die die HP um 2 erhöhen.

Mechanische Gegner	Melee (Schwer)	Range (Leicht)	Range (Schwer)	Statisch	Mini Bosse
HP	10	9	?	?	20
Schaden	4	6	?	?	6

9.4 Bosse

1. Boss

HP: 30

Angriffe	Nah	Fern
Schaden	6	12

2. Boss

1. Phase:

HP: 30

Angriff	Nah	Fern
Schaden	3	6

2. Phase

HP: 40

Angriff	Nah	Fern	Spezial
Schaden	5	7	25

9. Arbeitsstände

9.1 Projektphase von 14.04.2020 bis 30.09.2020

9.1.1 Umgesetztes

- Ausbau der Vorgeschichte und Geschichte von Aftershow Sidequest
- Character Design von Sally (+ Anfang Hintergrundgeschichte von Sally)
- Implementierung der Mechaniken für Zielplattform Windows
 - Bewegungsmechaniken
 - Angriffsmechaniken
 - Lebenspunkte & Schadenssysteme
 - Steuerung per Maus und Tastatur
- Implementierung eines Gegnertyps
- Implementierung der Upgrades:
- Implementierung verschiedener Levelobjekte:
 - Fallen
 - Schalter & Knöpfe
 - Metalltüren (Zerstörbare)
 - Befestigte Brandschutzschleusen (Interaktive Tür)
- Level Design „Probe Level“
- Implementierung des Hauptmenüs
-