

MMP3 High Concept

Workingtitle: Nature's Summoning

Team:

Daniel Lainer
Flo Lechner
Georg Billinger
Konstantin Trinh
Jan Pscheidt
Franz Pichler

High Concept Satz:

Eine kleine Wassergöttin läuft, taucht und fliegt über einen Teich um diesen vor einer Verseuchung zu retten. Dafür muss sie Gegner und die zerstörte Umwelt überwinden und die Natur wiederherstellen.

Story-Konzept:

Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Wald/Sumpf/Wasser Göttin, welche sich nur auf der Wasseroberfläche eines Teich/Fluss-Systems bewegen kann. Die Welt dieser Göttin wird von einer unbekanntem Korruption, welche stellvertretend für die Zerstörung und Unterdrückung der Natur durch die Hand des Menschen steht, bedroht. Nun muss Sie sowohl ihre Umwelt, als auch sich selbst vor jener bösen "Macht" retten.

Gameplay:

- Generelle

Der Spieler bewegt sich durch ein Level, welches aus einigen Bereichen besteht die über verschiedene Arten miteinander verbunden sind. In diesen Bereichen sind insgesamt 3 Ziele platziert die aktiviert werden müssen um den Wasserspiegel zu erhöhen. Durch den niedrigen Wasserstand am Anfang des Spiels sind zu Beginn nicht alle Bereiche sofort erreichbar und durch den steigenden Spiegel werden die anderen Bereiche mit ihren Zielen nacheinander zugänglich, wodurch ein linearer Fortschritt gegeben ist. Nachdem alle Ziele aktiviert wurden, ist der Ausgang der Spiels erreichbar und das Level kann beendet werden. Es werden Punkte vergeben nach verbleibender Spieldauer und gesammelten Collectibles.

- Movement und Action Design:

Das Movement soll ausschließlich auf dem Wasser stattfinden. Der Charakter soll hierbei Geschwindigkeit aufbauen können und ab einem gewissen Punkt in eine Art Surfing-Verhalten verfallen. Dieses Surf-Verhalten gibt dem Spieler einen Boost in jene Richtung in, welche er läuft, macht es jedoch auch schwieriger die Richtung zu wechseln. Das ganze Movement soll sehr schnell gestaltet werden und der Spieler dabei ermutigt werden Geschwindigkeit aufzubauen und schnell bleiben zu wollen.

- DASH!!!

Zusätzlich zum Laufen auf dem Wasser soll der Spieler einen Dash-Move haben der stark in das Core-Movement eingebunden werden soll. Der Dash dient nicht nur dazu schnell Geschwindigkeit aufzubauen, sondern auch um Gegnern oder Hindernissen im Level schnell ausweichen zu können. Der Wirkungsgrad des Dashes ist dabei von der Geschwindigkeit des Spielers abhängig. Aus dem Stand zu Dashen ist nur halb so effektiv, wie bei voller Geschwindigkeit. Der Dash soll hierbei auch genutzt werden um beim Surfen auf dem Wasser zu steuern, da es hiermit möglich wird auch während dem Surfen abrupt die Richtung zu wechseln. Richtig ausgeführte Dashes können auch als Angriff genutzt werden. Während dem Tauchen und in der Luft können Dashes auch genutzt werden.

- Springen

Wenn der Spieler ausreichend Momentum aufgebaut hat, kann der Charakter springen und etwas in der Luft gleiten um über Hindernisse zu springen und auf Plattformen zu kommen. Je mehr Momentum der Spieler hatte desto weiter kann er gleiten. Wellen können genutzt werden um Höhe zu kommen. Unterwasser aufzutauchen um zu Springen kann auch mehr Höhe verleihen. Dashes sind in der Luft möglich, aber verleihen keine zusätzliche Höhe. Hat der Spieler kein Momentum springt er nur ganz kurz und landet direkt wieder. In der Luft tauchen zu drücken lässt den Charakter herab stürzen um Momentum aufzubauen, dass kann genutzt werden um tiefer einzutauchen oder um mit hoher Geschwindigkeit über das Wasser zu surfen.

- Tauchen

Der Spieler auch normal unter die Wasseroberfläche tauchen um so anderen Hindernissen auszuweichen und neue Passagen zu nehmen. Auch hier ist Momentum relevant um Unterwasser voran zu kommen, da man unterwasser nicht mehr beschleunigen kann und Atem verbraucht wird. Wenn man aus der Luft eintaucht, kann man tiefer tauchen um tiefere Orte zu erreichen, wobei man danach langsam wieder auf das normale Niveau aufsteigt. Auftauchen verleiht Momentum und kann genutzt werden um auf dem Wasser weiter zu schlittern oder höher zu springen als normal.

- Angriffe

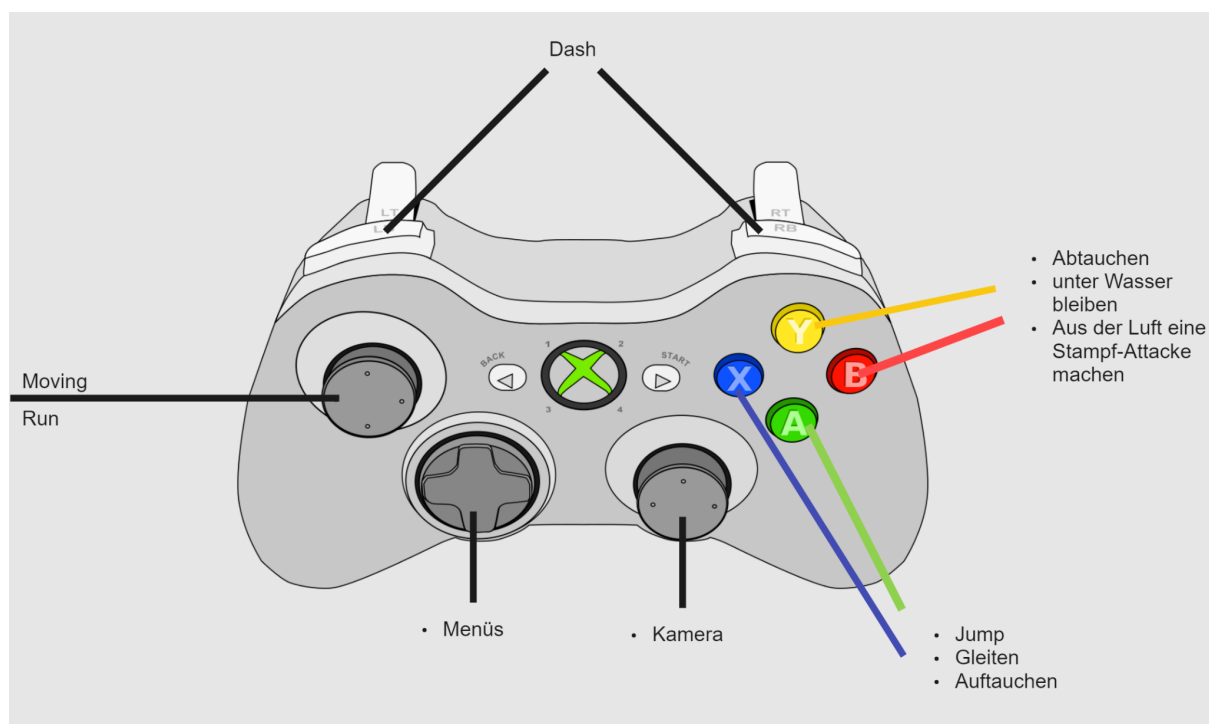
Durch Dashen, aus der Luft eintauchen oder mit Schwung auftauchen können kleine Hindernisse zerstört werden oder überwunden werden. Gegner sind zu groß um dadurch Schaden zu nehmen. Angriffe sind also mehr ein Tool für Bewegung und Exploration als zum Kämpfen.

- Atem & Speed

Die Wirkung der Oben genannten Mechaniken/Movements haben zwei große Abhängigkeiten. Einerseits ist der Speed, die Geschwindigkeit ausschlaggebend und soll auch maßgeblich das Design der Level beeinflussen. Der Spieler soll zu einem Großteil des Spielgeschehens dazu aufgefordert sein Geschwindigkeit aufzubauen und diese zu erhalten.

Die zweite Abhängigkeit wird der Atem darstellen. Atem regeneriert sich ähnlich wie eine klassische Ausdaueranzeige, wenn der Charakter ober Wasser ist. Der Atem wird maßgeblich von Wichtigkeit beim Dashen und dem Abtauchen sein. Dashen soll eine geringe Menge an Atem verbrauchen und so verhindern, dass der Move zu viel eingesetzt wird. Auf der anderen Seite soll der Atem die Zeit beschränken unter Wasser bleiben zu können, so muss der Spieler immer abwägen, wie viel Atem er noch übrig hat um den Tauch-Move effektiv einsetzen zu können. Atem regeneriert sich nur über Wasser und das am schnellsten im Stand.

- Control



Level-Aufbau:

Die Geschehnisse finden aus Sicht eines winzigen Charakters in einer Makro-Welt statt und die Level ansich werden aus Teich- und Flusssystemen bestehen. Das Level ist in 3 Teilziele geteilt die jeweils den Wasserspiegel erhöhen wenn sie erreicht wurden. Dadurch werden neue Bereiche freigeschaltet mit dem nächsten Ziel. Nach dem letzten Ziel ist die Endregion erreichbar in der sich eine finale Hürde befindet wie etwa ein großer Gegner.

Geplant ist maximal 3 Level zu erstellen und abschließend einen Endboss einzubauen.

Die Levels sollen aus mehreren etwas offeneren Bereichen bestehen die über Engpässe verbunden sind. Dies können zum Beispiel Wasserbecken und kleine Bäche sein. Diese können sowohl auf dem Wasser, über dem Wasser und Unterwasser stattfinden. In den Levels können verschiedene Elemente verteilt sein, wie etwa Gegner, Strömungen, oder andere Hindernisse, die aus der Umgebung bestehen. Der Spieler muss sein Movement nutzen um diese zu Überwinden und die Ziele zu erreichen.

Gegner:

Es soll nur wenige, weit verteilte Gegner in dem Spiel geben. Diese sollen dafür etwas größer ausfallen und mehr wie Minibosse wirken. Damit soll einer Masse an schwachen Gegnern aus dem Weg gegangen werden um den Combat auf wenige Stellen zu beschränken. So kann dieser dafür umso intensiver werden, da der Charakter, die Flussgöttin, recht fragil sein soll. Die Gegner sollen nicht direkt bekämpft werden können, sondern sind Teile der Puzzles um voran zu schreiten und müssen über die Umgebung bekämpft werden. Bekämpfen soll nicht immer zwingend nötig sein.

- Ziele:

Flüssiges und zufriedenstellendes Gameplay.

Der Spieler muss einen Anreiz haben alle Fortbewegungsmöglichkeiten zu nutzen und zu meistern.

Der Spieler soll durch die Welt belohnt werden und ermutigt sein sich immer an den Grenzen der Geschwindigkeit zu befinden.

Der Spieler soll für die Erkundung der Welt belohnt werden.

Da nur eine handvoll Gegner in der Map vorkommen sollten diese Puzzle-artig zu lösen sein.

- Nicht Ziele:

Wir wollen kein reines Exploration-Game, aus Gründen der Asset-Generation.

Wir wollen kein Fighting-Game.

Wir wollen kein Inventar-System, da wir das UI simpel halten wollen.

Wir wollen kein Racing-Game.

