

SoPra  
SS08

# Game Design



Andreas Blank, Ivo Malenica, Jonas Sternisko, Kevin Simon, Patrick Hornecker

## Spielkonzept

### **Kurzbeschreibung**

The Pit ist ein Multiplayer-Rennspiel, welches Elemente eines Shooters aufgreift. Es bekämpfen sich Autos in einer begrenzten Arena, wobei je ein Auto von einem menschlichen Spieler gesteuert wird. Das Spiel spricht sowohl Action-Fans, als auch Arcade- und Gelegenheitsspieler an. Das Design des Spiels ist intuitiv erlernbar und bietet auf lange Dauer Spielspaß und Motivation.

Ziel des Spieles ist es, alle gegnerischen Fahrzeuge zu zerstören. Dies setzt das eigene Überleben, schnelles Einsammeln von Items sowie strategische Ausnutzung der unterschiedlichen Kartentypen voraus.

The Pit hat die aus Micromachines oder den frühen Spielen der GTA-Reihe bekannte Spielansicht.

The Pit zeichnet sich durch Geschwindigkeit, innovatives Leveldesign und die Ausrichtung auf den Multiplayermodus aus. Von früheren, eventuell vergleichbaren Spielen grenzt es sich durch die Möglichkeit ab, durch unterschiedliche Strategien zum Ziel zu kommen.

### **Key Features**

The Pit besteht im Wesentlichen aus mehreren spielergesteuerten Fahrzeugen, welche in einer von mehreren Arenen gegeneinander antreten und versuchen sich gegenseitig zu zerstören. Dies geschieht durch Kollisionen und durch Waffen, welche von im Level verteilten Items zugänglich gemacht werden. Auf der Spielwelt sehen diese Items allesamt gleich aus, nur ihr Inhalt unterscheidet sich. So kann der Spieler vorher nie mit Sicherheit sagen, was er aufnimmt.

So kann ein Feuerteppich, ähnlich dem aus Tron bekannten Lichtschweif, hinter dem Vehikel hergezogen werden um Gegner abzuschütteln. Es können als Items getarnte Minen ausgelegt werden oder der mächtige „Blue-Screen-Of-Death“ zum Einsatz kommen.

Der Aspekt, der The Pit erst richtig interessant macht, ist die Tatsache, dass das ganze Spiel auf seinem Multiplayermodus aufbaut und somit die Konfrontation mehrere realer Spieler im Mittelpunkt steht. Dies führt in Kombination mit der leichten Erlernbarkeit und der intuitiven Steuerung zu einem rasanten und lang anhaltendem Spielvergnügen.

Neben dem normalen Spielmodus, dem Deathmatch bietet The Pit noch die Möglichkeit Team-Deathmatches auszutragen oder im Capture-The-Flag-Modus auf Flaggenjagd zu gehen.

The Pit wird viel Wert auf Humor legen und dementsprechend 3 vollkommen verschiedene Szenarien bieten, in denen die Realität augenzwinkernd vernachlässigt wird. So wird unter anderem eine Unterwasserarena enthalten sein, in welcher sich die Autos auf dem Meeresboden bekämpfen. Es wird in einer Stadt zu erbitterten Kämpfen kommen und auch in der Wüste werden die Reifen glühen.

Alles in allem kann man sagen, dass die Kombination aus Shooter mit Autos, einer 3D-Graphik, dem intuitiv erlernbaren Spielprinzip und dem Multiplayermodus, in welchem die menschliche Unberechenbarkeit immer wieder für Überraschungen sorgt, eine hohe Langzeitmotivation bietet und der Spielspaß hier mit Sicherheit nicht zu kurz kommen wird.

## Technische Merkmale

### *Spielerinterface*

Der Spieler wird das Spielgeschehen von oben betrachten. Die Ansicht erinnert an das Spiel GTA I. Man sieht nur einen bestimmten Ausschnitt der aktuellen Arena, das eigene Auto ist im Zentrum der Ansicht. Die Kamera zoomt bei zunehmender Geschwindigkeit raus, um auch bei etwas schnellerem Tempo die Übersicht zu bewahren.

Die Oberfläche des Spiels wird aus einer Geschwindigkeitsanzeige, einer weiteren Anzeige für die verbleibende Restenergie des eigenen Autos, sowie einer zusätzlichen Anzeige bestehen, die Informationen über die aufgenommenen und ausgewählten Items enthält.

Die Energieanzeige für das eigene Auto , welche max. 100 Punkte haben kann, je nachdem mit welcher Waffe das Auto getroffen wurde.

Falls der Spieler, der das Spiel eröffnet hat, ein Fraglimit oder ein Zeitlimit eingestellt hat, so sieht man das Fraglimit und wie weit man selbst noch davon entfernt ist und einen ablaufenden Timer, der die Restzeit anzeigt, falls ein Zeitlimit gewählt wurde.

Je nach Spielmodus gibt es auch eine Rangliste der Spieler mit deren aktuellem Status und zum Beispiel Anzahl der Abschüsse. Diese wird nach dem jeweils relevanten Kriterium geordnet.

Wird ein Auto eines Spielers zerstört, so erscheint eine Einblendung, in der der Name des Spielers steht, welcher den anderen zerstört hat und mit welchem Mittel dies geschehen ist.

Das Spiel wird komplett über die Tastatur gesteuert werden, wobei sich nach momentaner Planung die Anzahl der zu belegenden Tasten in Grenzen halten soll, um die Steuerung einfach zu halten und eine gute Erlernbarkeit zu garantieren.

### **Technische Spezifikationen**

Das Spiel wird exklusiv für den PC entwickelt. Es wird eine 3D-Graphik enthalten. D.h. es werden Level und Objekte in 3D implementiert werden.

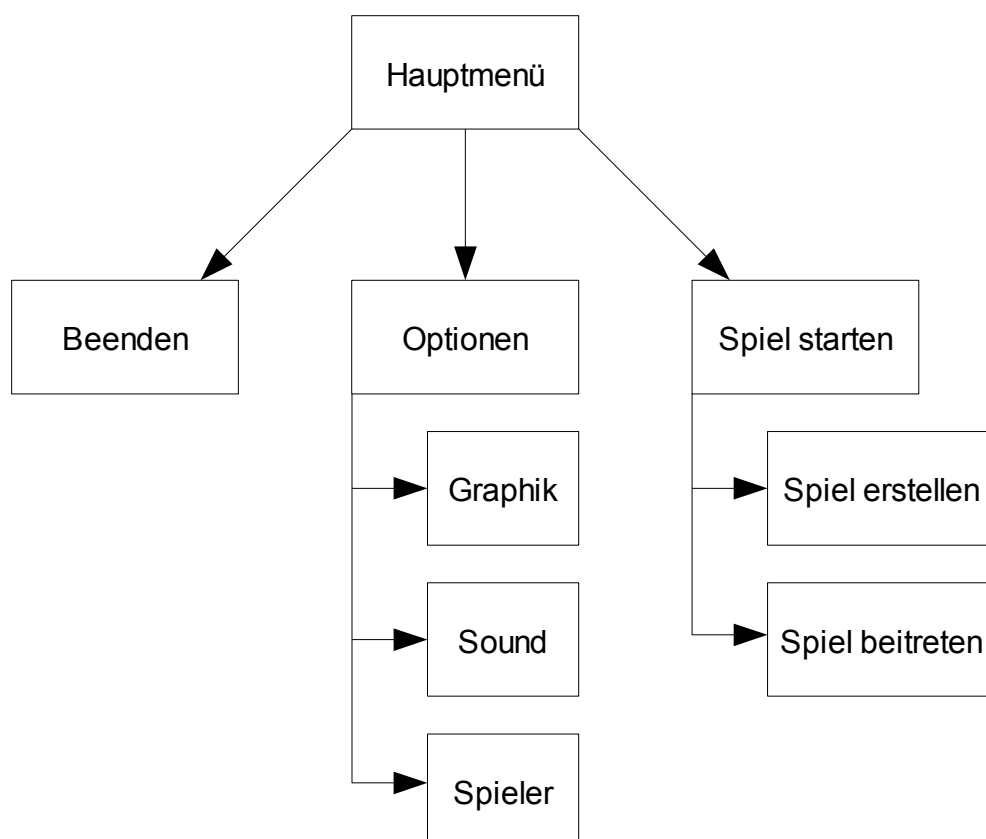
Es wird Soundeffekte geben, welche z.B. beim Abschießen einer Waffe zu hören sind oder ein Motorgeräusch ertönt und die Atmosphäre des Spiels verdichtet.

The Pit wird einen Netzwerkmodus beinhalten, in welchem mehrere Spieler über LAN oder Internet gegeneinander antreten können, wobei der Nutzer wählen kann, ob er einem bestehenden Spiel beitrifft, oder selbst ein Spiel in einer Arena seiner Wahl eröffnen möchte.

Optional wird, falls es der Zeitrahmen zulässt, noch eine KI hinzugefügt werden, welche es dem Spieler ermöglichen soll auch ohne menschliche Mitspieler The Pit zu spielen.

### **Optionen und Aktionen**

Der folgende Baum verdeutlicht die Gliederung der Optionen:



Wenn man das Spiel gestartet hat, landet man im Hauptmenü in welchem man im wesentlichen zwischen den drei Punkten „Beenden“, „Optionen“ und „Spiel starten“ wählen kann.

Unter dem Menüpunkt „Optionen“ findet man verschiedene Einstellungen zur Graphik (z.B. Auflösung, Helligkeit), dem Sound (z.B. Sound an/aus, Lautstärke) und den Spielereinstellungen (z.B. Nickname)

Wählt man den Menüpunkt „Spiel Starten“, so muss im darauf folgenden Menü gewählt werden, ob man selbst ein Spiel erstellen, also hosten will, oder ob man einem bestehenden Spiel beitreten will.

Der Spieler, der hostet, kann dann einen Namen für das eröffnete Spiel festlegen, welche Arena gespielt wird und wie viele Spieler maximal teilnehmen können.

Des weiteren kann man zu Beginn des Spiels eines von 4 Fahrzeugen aussuchen, welche unterschiedliches Aussehen und auch unterschiedliche Eigenschaften haben.

Die Autos werden allerdings keinerlei Einschränkungen durch Benzin haben. Außerdem kann nicht manuell geschaltet werden, da die Modelle keine unterschiedlichen Gänge haben.

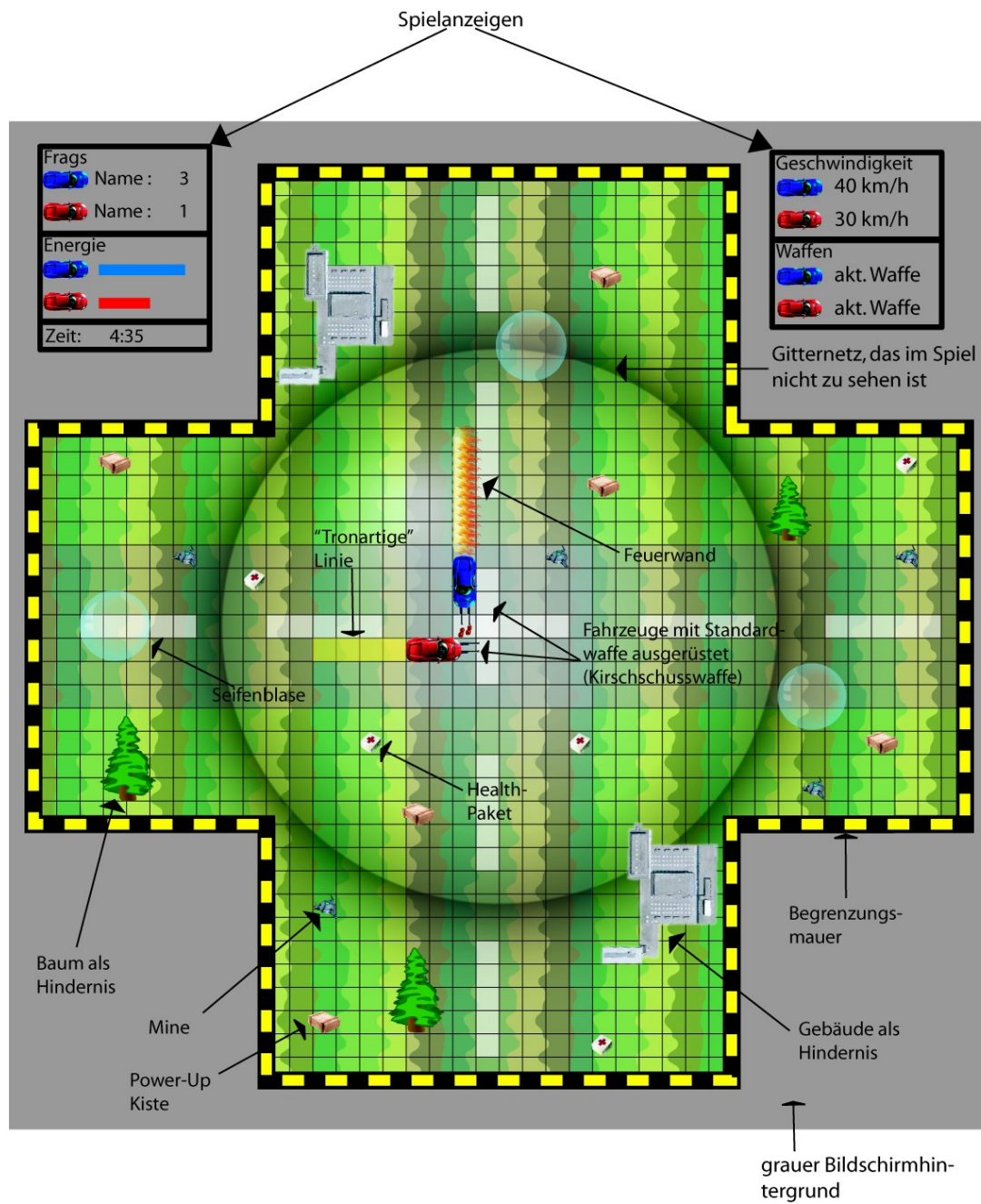
### ***Spielstruktur***

Die Spielstruktur von The Pit besteht im wesentlichen daraus, dass mehrere Spieler, in einer Arena, mit ihren Fahrzeugen gegeneinander antreten und sich gegenseitig mit Waffengewalt zerstören sollen.

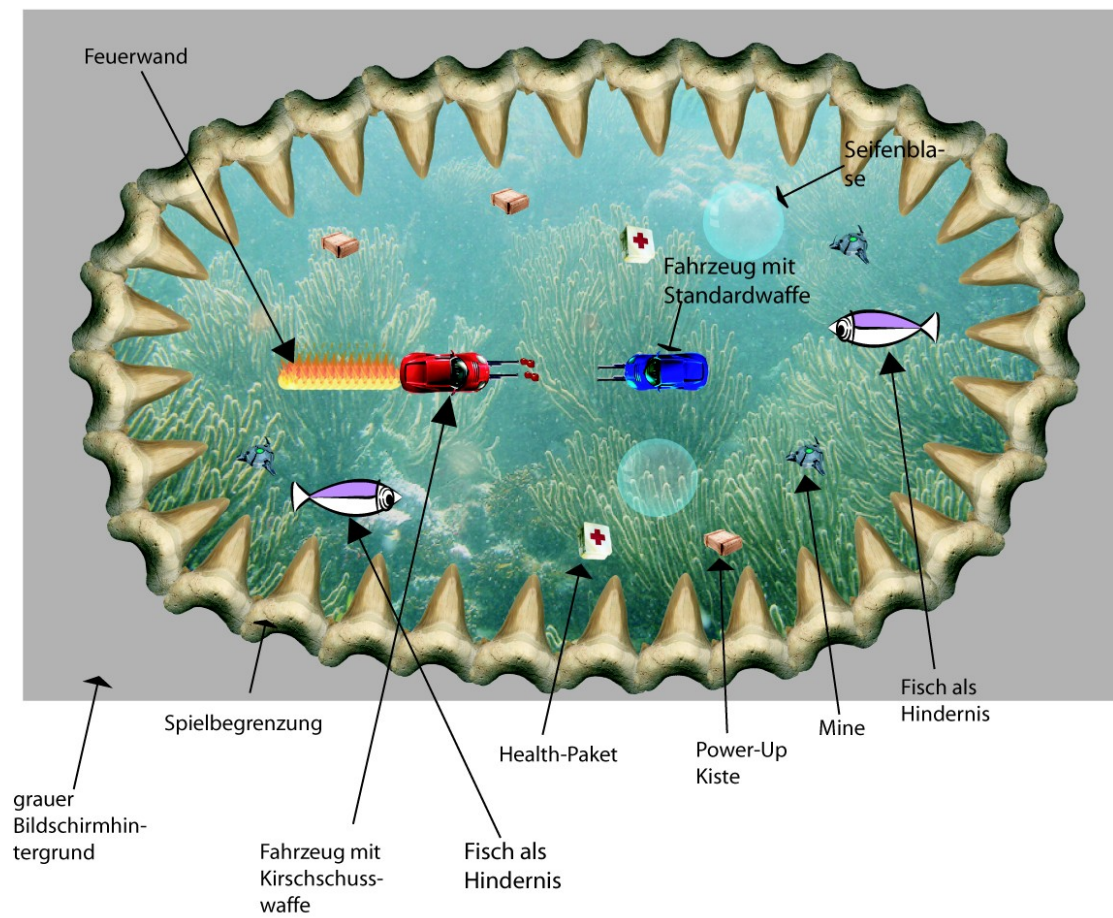
Hierzu wird es drei verschiedene Arenen geben, welche in unterschiedlichen Settings gehalten sind. Wenn es der zeitliche Rahmen zulässt wird es noch einen Zufallsleveleditor geben, welcher nach Auswahl der drei vorgegebenen Szenarien die Objekte in einer Arena zufällig anordnet.

Die drei Szenarien sind Unterwasser, Wüste und Stadt (Skizzen siehe Folgeseiten), welche sich dann durch eine unterschiedliche graphische Gestaltung und gewisse Eigenheiten der Spielmechanik voneinander abheben.

## Stadt-Szenario mit beispielhaftem Interface:



## Unterwasserarena:



## Wüstenarena mit beispielhaftem Interface:

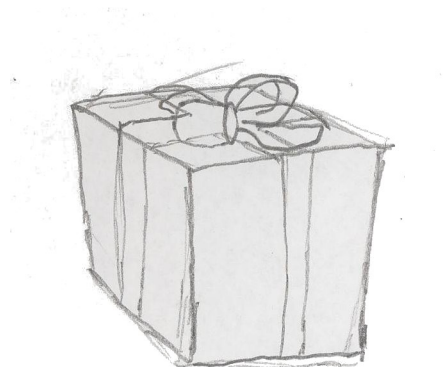


## Spielobjekte

### ***Besondere Objekte***

Es liegt ein gleich aussehendes Item mehrfach im Level verteilt, bei dem die Spieler vor dem Aufnehmen noch nicht wissen, welchen Inhalt es hat. Dieses Item wird nach einer vorgegebenen Zeit respawnen, so dass keinem Spieler die Munition ausgeht.

Item-Kiste:



Man kann durch dieses Item folgende verschiedene Waffen erhalten:

#### Schusswaffe:

Hier erhält man eine einfache Schusswaffe, welche mit Munition ausgerüstet ist.

#### Blue-Screen-Of-Death:

Beim einsetzen dieses Items erhalten alle Spieler außer dem, der es einsetzt einen (künstlichen!) „Blue-Screen“ und können für eine kurze Zeitspanne das Spielgeschehen nicht mehr weiter verfolgen, obwohl das Auto weiter fährt. Dieses Item wird pro Aufnahme einmal bereit gestellt.

#### Minen:

Die Minen können auf dem Spielfeld verteilt werden und sind für die anderen Spieler nur schlecht sichtbar. Sobald ein anderer Spieler oder man selbst darüber fährt, führt dies zu einem massiven Energieverlust des betroffenen Autos. Beim Aufnehmen erhält man eine gewisse Anzahl Minen.



### Flammenwand:

Hier zieht man für eine bestimmte Zeit eine Flammenwand hinter seinem Auto her, welche auch noch eine bestimmte Zeit auf dem Spielfeld bestehen wird. Autos, die in diese hinein oder durchfahren, werden beschädigt. Nimmt man dieses Item auf, so kann man eine Flammenwand zünden.

### Seifenblase:

Beim Auslösen sind die anderen Spieler in einer Seifenblase gefangen und somit bewegungsunfähig, womit sie ein leichtes Opfer werden. Dieser Effekt hält allerdings nur kurze Zeit an.



### Ölkrise:

Bei den Wagen aller Spieler, außer der, welcher die Waffe ausgelöst hat, wird das Tempo reduziert. Diese bieten somit für einen gewissen Zeitraum ein einfaches Opfer.

Nimmt ein Spieler ein Item auf, welches er schon besitzt, so füllt sich dessen Munition der entsprechenden Waffen.

Des weiteren gibt es auch passive Items, welche sich nicht direkt auf die Gegner oder Mitspieler auswirken, sondern nur dem eigenen Wagen zu gute kommen:

Schild:

Blockt den nächsten Angriff, der auf den Spieler stattfindet, sobald der Spieler das Item aktiviert hat.

Health Packet:

Erhöht die Energie des Autos das es aufnimmt, falls das Auto nicht mehr 100% seiner Energie besitzt.

Sprint:

Dieses sorgt dafür, dass die Geschwindigkeit des Autos für kurze Zeit stark zunimmt und dem Gegner das Zielen somit schwerer fällt.

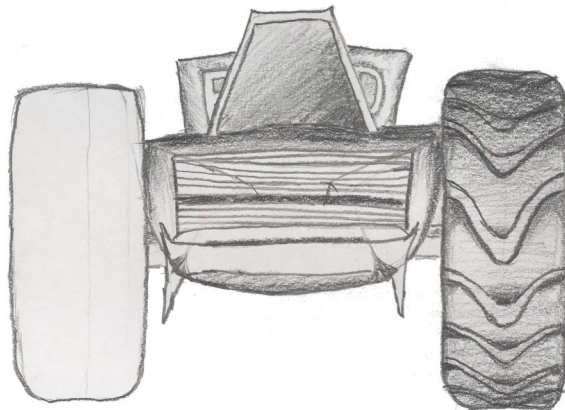
Die Levels werden durch Wände und Abgründe begrenzt, welche bei Kontakt Schaden verursachen, bzw. wenn man in einen Abgrund fährt, der sofortige Tod folgt.

## ***Fahrzeuge***

Zur Auswahl stehen verschiedene Fahrzeuge, die sich in ihren Eigenschaften unterscheiden.

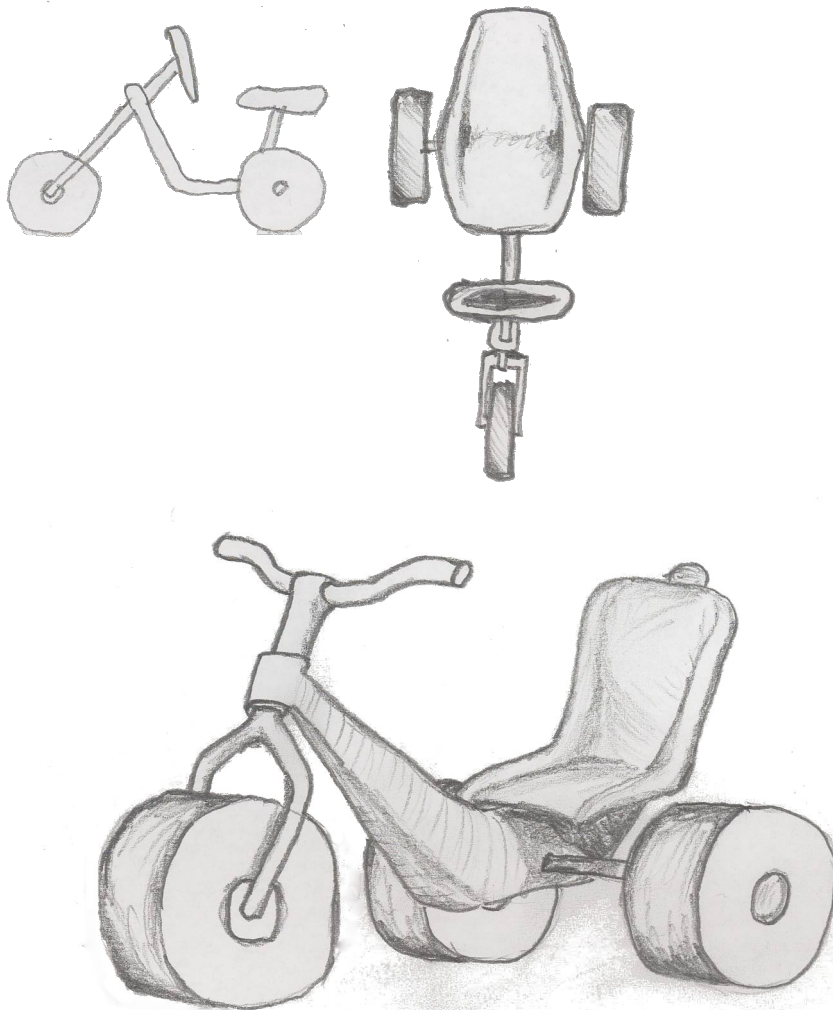
### Monstertruck:

Der große, aber schwer fällige, Monstertruck zeichnet sich durch starke Panzerung und seine Robustheit aus, wobei er aber hierdurch bei seiner Beweglichkeit starke Nachteile hat. So kann der Monstertruck mehr Treffer als die anderen Autos im Fuhrpark einstecken und falls es zum Blechkontakt mit einem der anderen Modelle kommt, so wird der Monstertruck diesen unter Garantie gewinnen.



### Dreirad:

Das kleine Dreirad ist ein langsames Gefährt, welches auch keine herausragende Panzerung vorweisen kann und somit nicht gerade viele Treffer aushält. Der Vorteil dieses Gefährts liegt darin, dass es gegenüber der Waffe „Ölkrise“ absolut immun ist und auch eine gelegte Mine diesem Gefährt absolut nichts anhaben kann.

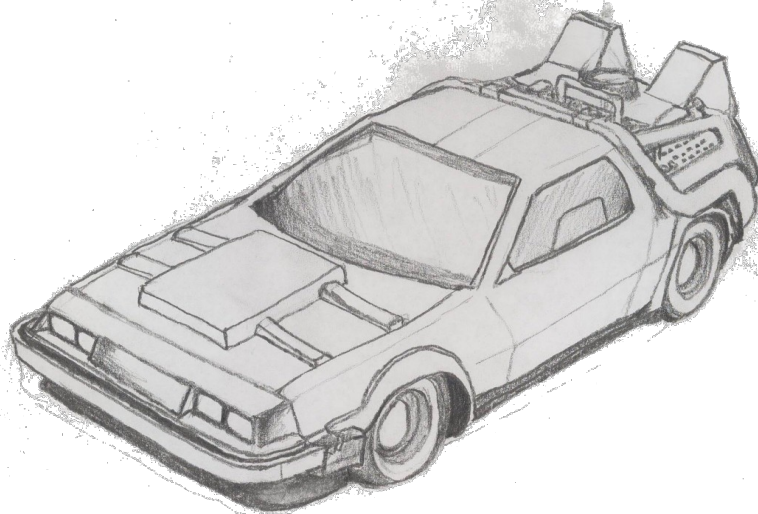
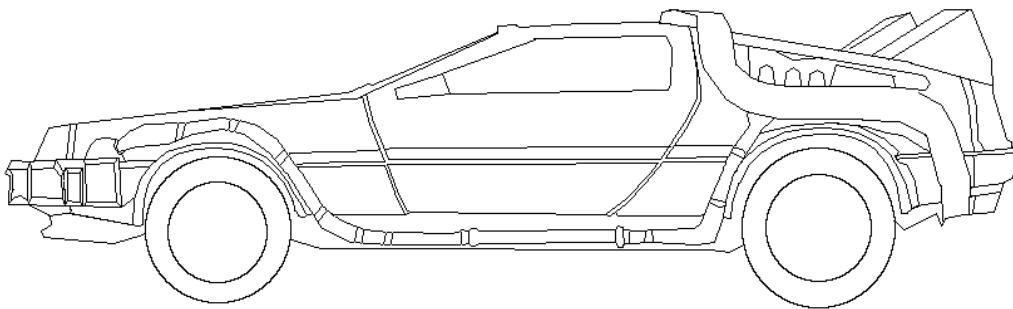


### Durchschnittsauto:

Das Durchschnittsauto bietet keinerlei nennenswerte Vorteile, hat aber auch keine wirklichen Nachteile. Das macht ihm zum perfekten Allrounder im Fuhrpark und somit ideal für Einsteiger, die sich auf noch keinen Spielstil festgelegt haben.

### DeLorean:

Der DeLorean ist ein sehr schnelles Auto mit einer Mittelmäßigen Panzerung welches verdammt gut aussieht und nicht umsonst in dem Film „Zurück in die Zukunft“ eine der Hauptrollen gespielt hat. Der große Nachteil des DeLorean liegt allerdings darin, das er im Gegensatz zu den anderen Autos doppelt so schwer von der Ölkrise getroffen wird und somit einen immensen Tempoverlust hat.



## Screenplay

### ***Einleitung der Geschichte***

Die Story wird beim Start durch einen Lauftext beim Start des Spiels erläutert.

### ***Storyboard***

Die Welt wird vom übermächtigen bösen Zauberer Sinus Hyperbolicus beherrscht. Aus unerträglicher Langeweile ruft er Arenakämpfe mit Autos ins Leben.

Da taucht plötzlich sein Erzfeind Angry Ivo auf und fordert ihn heraus.

In den tödlichen Wettkämpfen sollen nun die besten Fahrer die endgültige Entscheidung über die Weltherrschaft erbringen.

Wähle deine Seite und führe sie zum Sieg!