

SoPra
SS08

Game Design

[Destruct]

[Teamleiter]

[Dominic Schmucker, Jendrik Seipp, Michael Rist, Mirko Friedrich, Andreas Riefert, Tobias Grussenmeyer]

Spielkonzept

Introduction

Bei „Destruct“ handelt es sich um ein actionbetontes Rennspiel angesiedelt in einer postapokalyptischen Welt. Der Spieler übernimmt die Rolle von Drake Johnsson, einem jungen Fahrer der „Destruction Series“, einem Rennen auf Leben und Tod. Das Rennen um den Sieger findet jedoch nicht nur auf dem harten Asphalt statt. Auch abseits der Strecke muss der Spieler wichtige Entscheidungen treffen. Durch in den Rennen verdientes Geld, gilt es, sich neue Wagen zu kaufen und diese mit Waffen, sowie diversen Upgrades, wie verbesserten Motoren und erhöhter Waffenenergie auszurüsten. Über Sieg und Niederlage entscheidet die optimale Kombination.

Background

Das Spiel hat relativ große Ähnlichkeit zu der N.I.C.E – Reihe (<http://www.mobygames.com/game-group/nice-series>). Der Spieler fährt auch hier mit einem bewaffneten Auto auf einer Rundstrecke. Dabei steht es ihm frei, das Rennen mit fahrerischen Mitteln oder durch Waffengewalt zu gewinnen. Ähnlich wie in Tuning-Rennspielen à la Need for Speed Underground (<http://www.ea.com/official/nfs/underground/de/home.jsp>) verdient der Spieler durch gewonnene Rennen Geld, mit dem er neue Wagen, sowie Verbesserungen für sein Auto erwerben kann.

Description

Das Spiel enthält mehrere Rennstrecken, diverse Fahrzeuge und für bestimmte Spielmodi ein vollständiges Inventar an klassischem und futuristischem Kriegsgerät. Für einen spannenden Rennverlauf sorgt ein gut ausbalanciertes Sortiment an einsetzbaren Sonderfähigkeiten, wie zum Beispiel ein Booster, sowie ein Schadensmodell, welches es ermöglicht andere Rennteilnehmer mit Waffengewalt auszuschalten. Im Einzelspielermodus wird es eine künstliche Intelligenz geben,

welche durch verschiedene Verhaltensprofile die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe stellt. Die Darstellung der Strecke und der Teilnehmer erfolgt in 3D, die Visualisierung der Geschehnisse wird durch eine Physikengine unterstützt um eine einfacherere Immersion in die Spielwelt zu erreichen. Die Physikengine liefert ein realistisches Fahrverhalten der Fahrzeuge und ermöglicht es, Gegner von der Strecke zu drängen.

Der Wiederspielwert wird durch ein Belohnungs- und Handelssystem, welches das Modifizieren des eigenen Fahrzeugs zwischen den einzelnen Rennen erlaubt, erhöht. Dabei gilt es, sorgfältig abzuwägen, welche Ausrüstung man nutzt; denn Waffen und Upgrades wirken sich unterschiedlich stark auf das Gewicht des Wagens aus.

Key Features

Mit der packenden Kombination aus Geschwindigkeit und Waffengewalt vereint „Destruct“ das Rennspiel- mit dem Shooter-Genre und wird so zu einer optimalen Action-Mischung. Hinzu kommt die Möglichkeit seine Gegner auch durch Rammen aus dem Rennen zu werfen. Gemeinsam mit diesen Karambolagen ist das Spiel eine Zusammenkunft der besten Rennspiel-Zutaten und garantiert ein spannendes Rennerlebnis. Doch nicht nur für die Nerven ist gesorgt, das Auge zockt ja bekanntlich mit: Der Spieler kommt in den Genuss in bester 60er/70er Jahre Manier mit einem heißen Schlitten in einem postapokalyptischen Szenario gegen die Gegner anzutreten. Oder wolltest du etwa noch nie aus einem Mustang eine Rakete auf das Fahrzeug vor dir schießen? Um eine langanhaltende Motivation zu garantieren, schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Fahrers Drake Johnson, der bei der Suche nach den Hintergründen des mysteriösen Todes seines Vaters einer Verschwörung auf die Spur kommt.

Technische Merkmale

Spielerinterface

HUD



Das Spiel soll sich möglichst einfach steuern lassen. Es genügen die Pfeiltasten zum Lenken und Beschleunigen/Bremsen des Wagens, sowie eine Taste zum Abfeuern der Waffe und eine Taste zum Aktivieren des aktiven Upgrades. Man steuert das Spiel aus einer 3rd-Person-Perspektive, um eine bessere Übersicht über das Spielgeschehen zu gewährleisten. Die Kamera fährt immer etwas über dem Spielerfahrzeug dem Wagen hinterher. Oben rechts befindet sich die Platzierungsliste. Oben links liegt das HUD und unten rechts eine Mini-Map der Strecke. Das HUD zeigt links im Kreis die aktuelle Geschwindigkeit und darüber die Visualisierung dieser Geschwindigkeit. In der Mitte wird die Lebensenergie angezeigt. Darunter befindet sich die Munitionsanzeige, sowie die aktuelle Waffe und das aktive Upgrade.



Technische Spezifikationen

Das Spiel wird für Windows entwickelt und hat 3D-Grafik. Ein besonderes Merkmal ist der Einsatz einer Physik-Engine. Diese berechnet die korrekte Beschleunigung und Geschwindigkeit der Fahrzeuge, abhängig von ihrer Masse, sowie Bremswege und Federung der Wagen. Zudem sorgt sie dafür, dass Kollisionen zwischen den Fahrzeugen im Spiel realistische Auswirkungen haben. So soll es möglich sein seine Konkurrenz in Hindernisse oder gar ganz von der Strecke zu drängen.

Optionen und Aktionen

Wie bereits erwähnt, baut unser Spiel in vielerlei Hinsicht auf das Spielprinzip von N.I.C.E auf.

Das bedeutet, dass man Rennen entweder dadurch für sich entscheiden kann, wenn man als erster durch das Ziel kommt, oder dafür sorgt das die Kontrahenten nicht ins Ziel kommen.

Dafür sollen verschiedenen Möglichkeiten offen stehen:

Eine mögliche Aktion ist es, gegnerische Fahrzeuge schlicht von der

Bahn abzudrängen. Rausgeworfene Fahrzeuge fliegen natürlich aus dem Rennen. Hierfür ist zum Beispiel eine Karte geplant, welche in einer Canyon-Umgebung spielen soll, in welcher geschicktes Abdrängen über das Bestehen oder nicht Bestehen des Kurses entscheidet.

Eine weitere Aktion ist die Möglichkeit, die Gegner mit Waffengewalt auszuschalten (Waffen sie [Statistiken]).

Wie in [Statistiken] erklärt, verdient der Spieler Credits. Diese stellen ihm mehrere Optionen zur Verfügung :

- Kaufen neuer Wagen
- Kaufen/Ausrüsten neuer Waffen
- Kaufen/Ausrüsten aktiver Upgrades
- Kaufen/Ausrüsten passiver Upgrades

Nach jedem Rennen hat der Spieler die Möglichkeit zu speichern, um seinen Fortschritt festzuhalten.

Spielstruktur

Neben dem Standard-Rennmodus, in welchem es darum geht im Kampf gegen 5 Gegner, Erster zu werden oder alle Kontrahenten zu zerstören, gibt es auch Rennen in denen der Gebrauch von Waffen untersagt ist oder nur eben dieser zum Sieg führen kann. In einzelnen Missionen führt nur das Besiegen eines bestimmten oder mehrerer Gegner zum Sieg. Somit ist der Spieler darauf angewiesen, seine Wagen jeweils an die Missionen anzupassen. Dabei fährt der Spieler in unterschiedlichen Strecken, die allesamt die Möglichkeit bieten sich unliebsamer Mitfahrer zu entledigen. Die Strecken führen teils durch Canyons oder auch durch teilweise wiederaufgebaute Städte. Um ein Rennen zu gewinnen muss man die Eigenheiten der jeweiligen Strecken für sich nutzen. Das Spiel besteht insgesamt aus 10 Missionen, in denen der Spieler einen der Rennmodi bestreitet und die Story weitergeführt wird. Nach dem Gewinnen einer Mission wird die jeweils nächste freigeschaltet. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn die letzte Mission erfolgreich absolviert wurde.

Rennmodi

- „**Race & Destroy**“ : Der Standard-Modus. Hier geht es darum, als Erster die Ziellinie zu passieren oder alle Konkurrenten auszuschalten.
- „**Hunt**“ : Ziel dieses Modus ist es, einen oder mehrere bestimmte Gegner auszuschalten, bevor das Rennen vorbei ist. Die Platzierung spielt keine Rolle.
- „**Race**“ : In diesem Modus gewinnt man, indem man als Erster die Ziellinie passiert. Der Einsatz von Waffen ist jedoch verboten.
- „**Destroy**“ : Hier geht es darum, alle Gegner auszuschalten. Gewonnen hat, wer als Letzter auf der Strecke übrigbleibt.

Statistiken

Am Ende jedes Rennens werden die Platzierungen, Abschuesse und Zeiten auf dem Bildschirm angezeigt.

Belohnungssystem:

1.-5. Mission :

- 1. Platz : 10.000 Credits
- 2. Platz : 5.000 Credits
- 3. Platz : 2.500 Credits
- pro Abschuss : 1.000 Credits

6. – 10. Mission :

- 1. Platz : 15.000 Credits
- 2. Platz : 7.500 Credits
- 3. Platz : 4.000 Credits
- pro Abschuss : 1.500 Credits

Pro Wagen darf eine Waffe montiert werden.

Waffen :

MG

- Magazin : 100
- Schaden : 50
- Gewicht : 100
- Reichweite : 100
- Kosten : 500
- Ladezeit : 10

Sniper

- Magazin : 20
- Schaden : 400
- Gewicht : 150
- Reichweite : 300
- Kosten : 1.000
- Ladezeit : 40

Raketen

- Magazin : 10
- Schaden : 1000
- Gewicht : 300
- Reichweite : 300
- Kosten : 750
- Ladezeit : 60

Plasma

- Magazin : 20
- Schaden : 800
- Gewicht : 450
- Reichweite : 500
- Kosten : 1.500
- Ladezeit : 60

Pro Wagen darf ein aktives Upgrade montiert werden.

Aktive Upgrades:

Boost 1

- Speed : +10%
- Dauer : 10
- Gewicht : 50
- Kosten : 100

Boost 2

- Speed : +15%
- Dauer : 15
- Gewicht : 75
- Kosten : 200

Boost 3

- Speed : +20%
- Dauer : 20
- Gewicht : 100
- Kosten : 300

Waffenenergie 1

- Schaden : +10%
- Dauer : 10
- Gewicht : 100
- Kosten : 100

Waffenenergie 2

- Schaden : +15%
- Dauer : 15
- Gewicht : 175
- Kosten : 200

Waffenenergie 3

- Schaden : +20%
- Dauer : 20
- Gewicht : 300
- Kosten : 300

Pro Wagen darf ein passives Upgrade aus jeder Gattung montiert werden. Also z.B. ein Motor 1, eine Panzerung 2, ein Magazin Level 1.

Passive Upgrades:

Motor 1

- Speed : +3%
- Beschleunigung : +3%
- Kosten : 200

Motor 2

- Speed : +6%
- Beschleunigung : +6%
- Kosten : 400

Motor 3

- Speed : +9%
- Beschleunigung : +9%
- Kosten : 800

Panzerung 1

- Panzerung : +3%
- Kosten : 200

Panzerung 2

- Panzerung : +6%
- Kosten : 400

Panzerung 3

- Panzerung : +9%
- Kosten : 800

Bremsen 1

- Bremsen : +3%
- Kosten : 200

Bremsen 2

- Bremsen : +6%
- Kosten : 400

Bremsen 3

- Bremsen : +9%
- Kosten : 800

Magazin 1

- Munition : +5%
- Kosten : 200

Magazin 2

- Munition : +10%
- Kosten : 400

Magazin 3

- Munition : +20%
- Kosten : 800

Spielobjekte

Charaktere

Die Fahrzeuge die einem zu Verfügung sind die typischen amerikanischen Straßenkreuzer und Muscle-Cars der 60er und 70er Jahre, nur eben leicht modifiziert. Diese eignen sich ideal um den Sieg auf seine ganz persönliche Art und Weise zu erringen. Hier die Modelle:

Ford Mustang GT-CS



Cadillac DeVille



Ford Mustang

- Geschwindigkeit : 200
- Beschleunigung : 7
- Panzerung : 2500
- Gewicht : 2000
- Preis : 25.000

Cadillac DeVille

- Geschwindigkeit : 170
- Beschleunigung : 5
- Panzerung : 3000
- Gewicht : 2300
- Preis : 25.000

Ford Mustang GT-CS

- Geschwindigkeit : 230
- Beschleunigung : 9
- Panzerung : 3000
- Gewicht : 1800
- Preis : 35.000

Cadillac DeVille GT

- Geschwindigkeit : 200
- Beschleunigung : 7
- Panzerung : 3500
- Gewicht : 2400
- Preis : 35.000

KI

Der Spieler fährt gegen 5 computergesteuerte Gegner. Dabei hat jeder Gegner eines von 3 verschiedenen KI-Profilen. Ein Fahrer mit dem Profil „Agressiv“ setzt vor allem auf Waffen und schwere Wagen, um zu gewinnen. Gegner mit dem Profil „Racer“ bevorzugen schnelle Wagen und verzichten in der Regel auf Waffeneinsatz. Der „Allrounder“ stellt eine Mischform zwischen den beiden vorhergehenden Profilen dar.

besondere Objekte

Die Strecken besteht nicht nur aus normalen Belag sondern auch aus verschiedenen „Streifen“. Die Bremsstreifen sollen einen Wagen verlangsamen solange er sich darüber befindet. So hat man die Möglichkeit einen Gegner auf einen Bremsstreifen drängen, um diesen auszubremsen. Zudem gibt es Munitions- und Lebensstreifen zum Aufladen des jeweiligen Wertes. Diese befinden sich jedoch meist auf einem schmalen und nicht begrenzten Streckenabschnitt, sodass man hier vorsichtig fahren muss, um nicht von der Strecke zu fallen. Der Spieler soll abwägen, ob er dieses Risiko eingehen will, oder versucht das Rennen ohne zusätzliche Reparaturen bzw. Munition zu beenden.

- **Bremsstreifen** : verlangsamt um 15%
- **Munitionsstreifen** : +2% Munition pro Sekunde, die man sich darauf befindet
- **Lebensstreifen** : +2% Panzerung pro Sekunde, die man sich darauf befindet

Screenplay

Einleitung der Geschichte

Das Intro besteht aus einem Text und einigen Bildern.

Hintergrund des Spiels :

Nach einem Atomkrieg ist die Erde verwüstet. Sämtliche Elektronik wurde durch die Atombomben zerstört und ein Großteil des Wissens der Menschheit ging verloren. Niemand kennt den Grund des Krieges. Die Überlebenden haben sich in den Ruinen der einstigen Großstädte versammelt und versuchen sich eine neue Existenz zu erschaffen. Doch kaum jemand glaubt an eine bessere Zukunft. Der Alltag ist geprägt von Gewalt und Plünderungen. Um dem Chaos Herr zu werden, beschloss die Regierung eine Motorsportserie zu schaffen, um die Menschen von ihrem trostlosen Leben abzulenken : die "Destruction Series". Mit Autos aus den 60er und 70er Jahren, die noch ohne Elektronik gebaut wurden, fahren hier größtenteils wahnsinnige Piloten ein Rennen auf Leben und Tod. Es gibt viel zu gewinnen und alles zu verlieren.

Storyboard

Nach der Ermordung seines Vaters John Johnsson, eines hochrangigen Politikers, flieht Drake Johnsson aus seiner Heimatstadt City 101, aus Angst um sein Leben. Eines Tages erreicht ihn eine Nachricht : ein mysteriöser Unbekannter kennt scheinbar die Hintergründe für den Mord an seinem Vater, doch er stellt Drake eine Bedingung. Drake wird erst alles erfahren, wenn er George Doubleyou, den Star der "Destruction Series", ausschaltet. Der einzige Weg für Drake an Doubleyou herzukommen, ist es, selbst ein Fahrer in der "Destruction Series" zu werden. So beginnt Drake seine Karriere als Rennfahrer. Mit seinen ersten Erfolgen in der "DS" verdient er sich allmählich Geld und

Respekt. Sein Ansehen steigt. Doch gleichzeitig wird er sich bewusst, dass es offensichtlich jemand auf sein Leben abgesehen hat. Langsam erfährt Drake mehr über die Vergangenheit seines Vaters : Scheinbar war er in die Vorfälle verwickelt, welche zum Atomkrieg geführt haben. Auch George Doubleyou spielt offenbar eine wichtige Rolle. Schließlich, nach zahllosen Siegen, erwirbt Drake sich das Recht, gegen Doubleyou persönlich anzutreten. In einem harten Rennen bezwingt er den Champion. Schließlich trifft er den mysteriösen Unbekannten : es ist sein eigener Vater. John Johnsson war einst an einem geheimen militärischen Experiment beteiligt, welches unglaublich schief ging und versehentlich das gesamte Atombombenarsenal der USA zur Explosion brachte. Danach wurde alles vertuscht. George Doubleyou war der Kopf einer Untergrundorganisation gewesen, die die Wahrheit ans Licht bringen wollte.