

ORT Magie

Game Design Overview

ORT Magie ist ein Fantasy-AR-1v1-MOBA in dem Spieler ihren Gegner, repräsentiert durch ein Portal in der AR-Umgebung, mit Hilfe von Zaubern und beschworenen Kreaturen bekämpfen.

ORT Magie nutzt die Kamera eines Smartphones um Spielelemente direkt in die reale Umgebung des Spielers zu projizieren, Zauber und Beschwörungen werden mittels Gesten oder Handbewegungen gewirkt. Es sind Kämpfe gegen eine KI und gegen menschliche Spieler möglich.

ORT Magie findet Nutzer in verschiedenen Zielgruppen:

Es fühlen sich sowohl Fantasy Fans als auch Liebhaber der Strategie und MOBA Sphäre angesprochen, zudem Teilnehmer des Open Real Time Games Workshop.

Game Design Details



Aktionen

Operative Aktionen

- ★ Zauber wirken
Mittels Gesten auf dem Smartphone Bildschirm oder einer Handbewegung wird ein Zauber gewirkt, der der Kameraausrichtung folgt.
- ★ Zauber abwehren
Wenn ein feindlicher Angriff erfolgt kann dieser mit einem Gegenzauber abgewehrt werden.
- ★ Kreatur beschwören
Ein Zauber wird gewirkt, der eine verbündete Kreatur auf dem Spielfeld erscheinen lässt.
- ★ Ausweichen

Einem feindlichen Angriff kann mittels Bewegung des Smartphones ausgewichen werden.

Resultierende Aktionen

- ★ Tod
Kreaturen deren HP auf 0 sinken werden aus dem Spiel entfernt.
- ★ Statusseffekt
Von einem Zauber getroffene Kreaturen können einen entsprechenden Statusseffekt erleiden
- ★ Kreaturenkampf
Wenn verbündete auf feindliche Kreaturen treffen kämpfen diese gegeneinander.

Zauber und Kreaturen

Zauber

- ★ Feuerball (Level 1-?, Feind) -> Brennen (DoT)
- ★ Eissplitter (Level 1-?, Feind) -> Verlangsamen
- ★ Blitzschlag (Level 1-?, Feind) -> Springt über (AoE)
- ★ [PH] Heilzauber (Level 1-?, Freund)
- ★ Eile (Level 1-?, Freund)

Kreaturen

- ★ [PH] Nahkämpfer (Level 1-?)
- ★ [PH] Fernkämpfer (Level 1-?)
- ★ [PH] Belagerungsmaschine (Level 1-?)

Regeln

1. Zauber und Beschwörungen verbrauchen Mana, die sich langsam regeneriert.
2. Der überlebende Spieler gewinnt und steigt in der Rangliste auf, der Verlierer steigt ab.
3. Falls das Zeitlimit abläuft und kein Sieger feststeht, ist das Ergebnis unentschieden und der Status der Spieler ändert sich nicht

Skill

Kämpfe finden immer zwischen Spielern mit einer ähnlichen Ranglistenposition statt.
Rangliste: Notnice, Amaturenbrett, Weggelaufener, Brofie, Mai-stern, Beschter

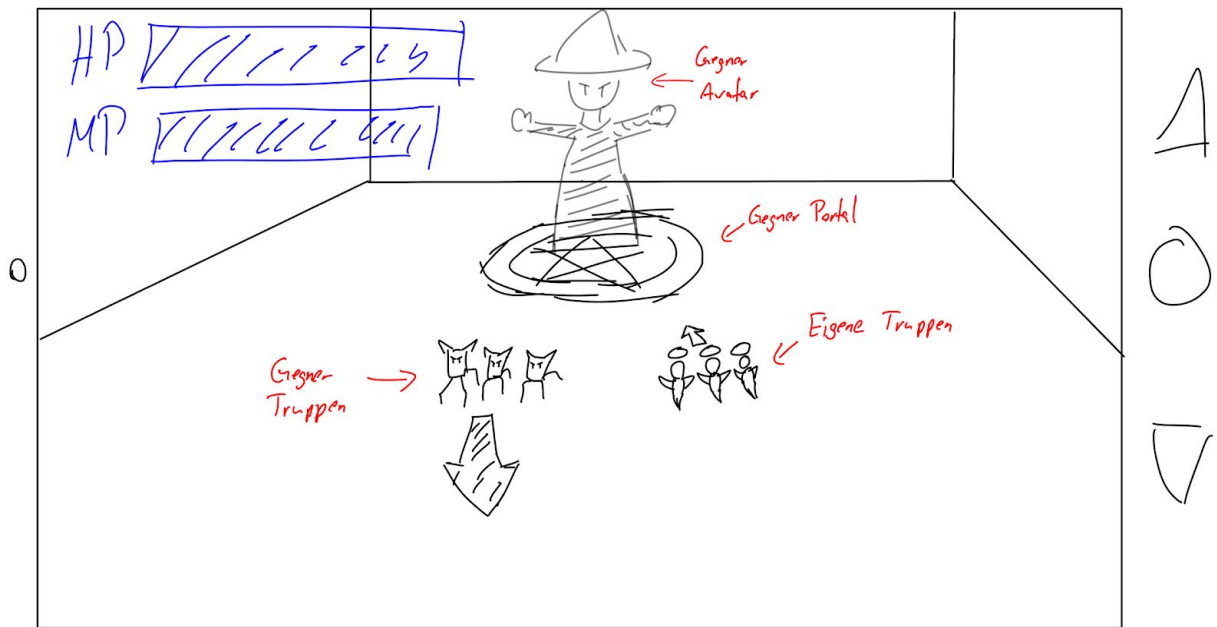
Technical Design

- Mittels AR-Technologie wird die Spielwelt, Zauber und Truppen in die echte Welt projiziert.
- Durch Positionierung im Raum kann der Spieler Angriffen ausweichen und Zauber platzieren.
- Durch Touch-Gesten und Gestenerkennung (Mittels Kamera) werden Aktionen im Spiel getätigt.
- Unity wird in der Version 2019.3.11f1 in Kombination mit ARcore von Google verwendet.
- Das Spiel ist für Android 7.0+ Geräte verfügbar.
 - Einer Kamera und eine Internetverbindung werden benötigt.
- 3D Assets, Modelle, Normal-Maps, etc, werden mit Blender erstellt

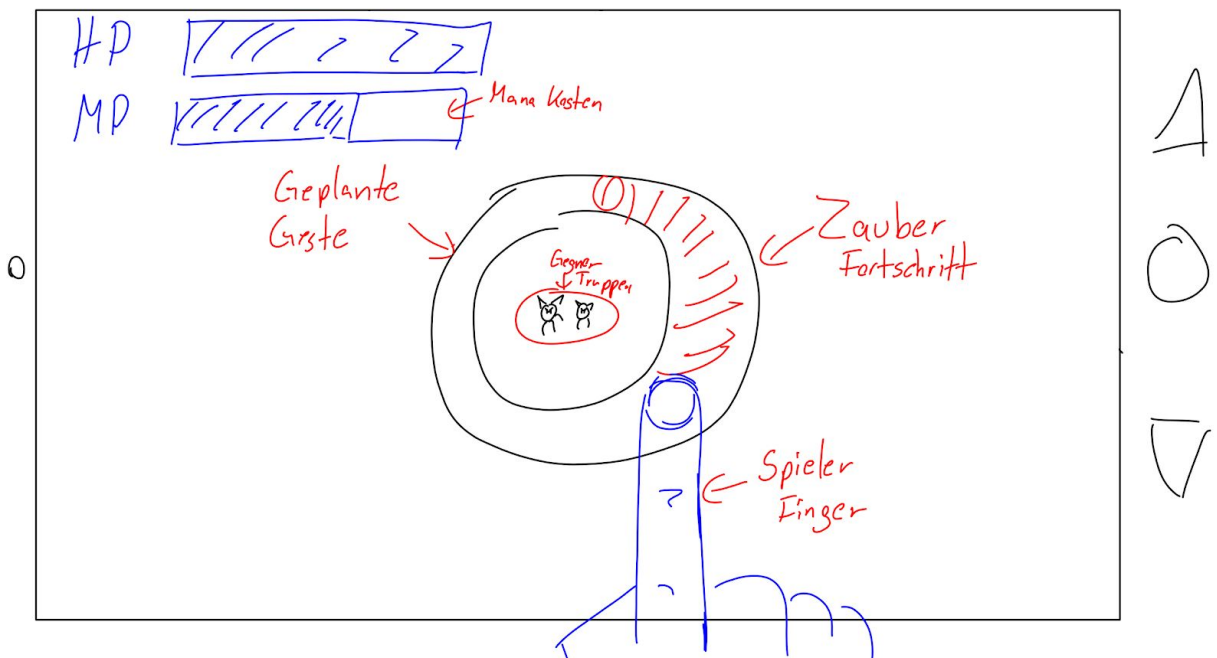
Aesthetics

Assets (Monster, Portale, Zauber) werden durch AR in den Raum projiziert. Zauber unterscheiden sich in ihren Effekten (Feuer, Eis, Elektro) und Monster unterscheiden sich je nach Schwäche zu besagten Elementen.

Mitten im Spiel:

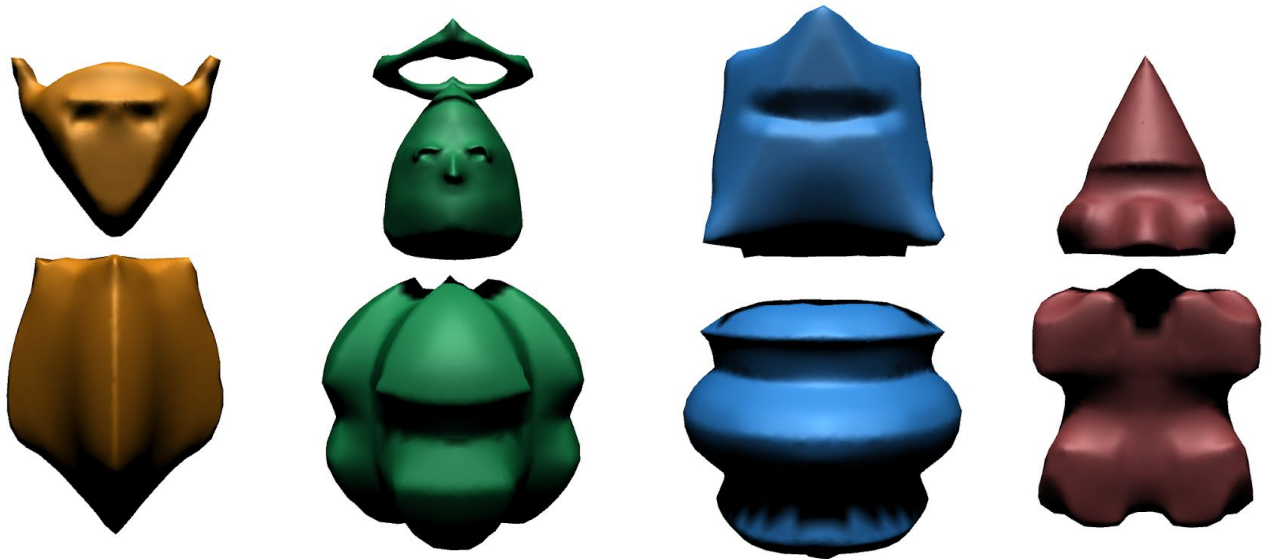


Zauber wird gewirkt:



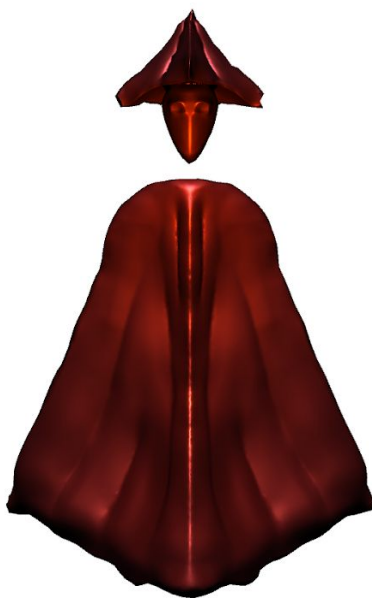
Creep Designs

(Modelle für Gegner und Spieler gleich, Farben im Spiel unterschiedlich)



Gegner Model

(Gegner kann auch unterschiedliche Farben haben):

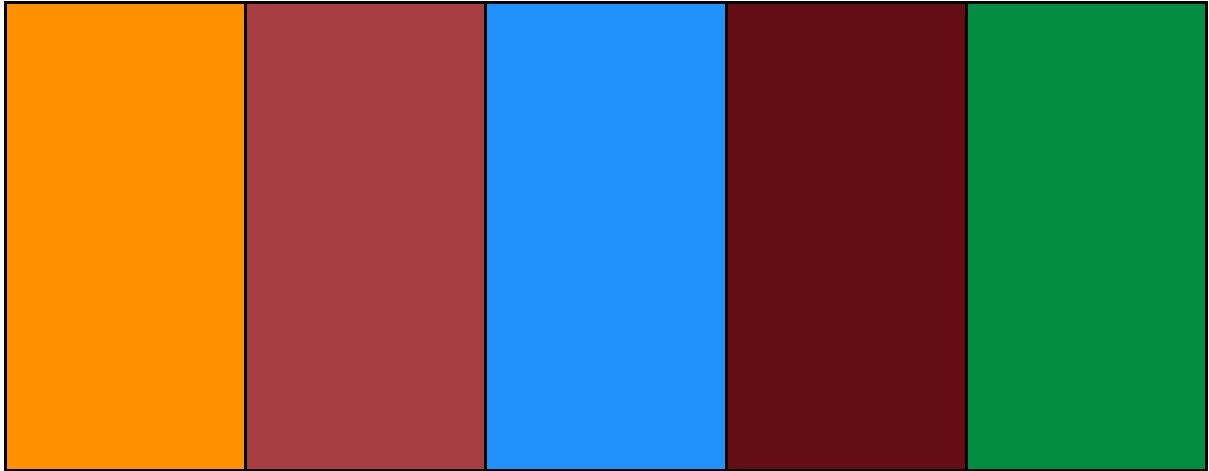


Faktor)

(Im Spiel transparent -> , wie passende übernatürlicher

Farbpalette

Alle Assets im Spiel verwenden grundsätzlich diese Farben:



Siehe Art/Colors.pdf für Hexcodes und weitere Daten