

King of Fights

Made by Björn Bach (2770558) & Denis Chrzanowski (2736912)



King of Fights ist ein actiongeladenes 2D-Kampfspiel. In spannenden Arenen treten Spieler gegen Freunde oder KI-Gegner an, um der unangefochtene Champion zu werden.

Game-Link

[King of Fights jetzt spielen!](#)

Features

- 4 verschiedene spielbare Charaktere
- Einzelspieler- und lokaler Mehrspielermodus
- Vielfältige Arenen mit individuellen Designs
- Charaktersistem mit einzigartigen Moves
- Stilvoller Retro-Look

Gameplay

Im **King of Fights** wählst du deinen Kämpfer und trittst in temporeichen Matches an. Jeder Charakter hat individuelle Fähigkeiten und Spezialattacken. Ziel ist es, alle Gegner zu besiegen und zum König der Arena zu werden!

Steuerung

Aktion	Player 1	Player 2
Bewegen	WASD	Pfeiltasten
Leichter Schlag	T	INSERT
Leichter Kick	G	DELETE
Medium Schlag	Y	POS1
Medium Kick	H	END
Starker Schlag	W	PAGE UP
Starker Kick	J	PAGE DOWN

Spielregeln

- Charakterauswahl:** Jeder Spieler wählt vor Beginn des Matches einen Kämpfer mit eigenen Stärken und Schwächen.
- Ziel:** Besiege alle Gegner, indem du ihre Lebenspunkte auf 0 reduzierst oder die meisten KOs innerhalb der Zeit erzielst.
- Runden & Zeitlimit:** Standard sind 2 Runden à 100 Sekunden. Bei Zeitablauf gewinnt, wer mehr Lebenspunkte hat.
- Erlaubte Aktionen:** Alle vorgesehenen Aktionen wie Angreifen, Blocken, Ausweichen, Spezialfähigkeiten. Glitches und Exploits sind verboten.
- Verboten:**
 - Absichtliches Ausnutzen von Bugs/Glitches
 - Verwendung von externen Hilfsmitteln oder Cheats
- Gewinnbedingungen:** Wer zuerst zwei Runden gewinnt, siegt.
- Turniermodus (optional):** KO-System; Sieger rücken vor, Verlierer scheiden aus (Double-Elimination optional).

Mechanics & Gameplay Features

- Charakterauswahl:**
Feature: Wähle deinen Kämpfer aus einzigartigen Charakteren mit individuellen Stärken, Schwächen und Spezialfähigkeiten.
Spieleraktion: Entscheide dich für den Charakter, der am besten zu deinem Spielstil passt.
- Bewegungssteuerung:**
 - Laufen:** Vorwärts oder rückwärts bewegen, um Distanz zu kontrollieren oder den Gegner zu bedrängen.
 - Springen:** Angriffe überwinden oder Luftangriffe ausführen.
 - Ducken:** Hohen Attacken ausweichen oder kontern.
- Angriffe & Kombos:**
Feature: Unterschiedliche Angriffe und Kombos, ausgelöst durch gezielte Eingaben.
Spieleraktion:
 - Normale Angriffe:** Führe schnelle, leichte oder schwere Angriffe aus.
 - Spezialangriffe:** Setze die einzigartigen Fähigkeiten deines Charakters ein.
 - Verknüpfe Angriffe zu Kombos, um maximalen Schaden zu verursachen.

Game Loop

- Charakter- & Modusauswahl:** Wähle deinen Modus und Kämpfer.
- Kampfvorbereitung:** Betritt die Arena und bereite dich vor.
- Kampfphase:** Kämpfe, setze Kombos und Fähigkeiten ein, reduziere die Lebensanzeige des Gegners auf Null.
- Rundenwertung:** Nach jeder Runde erhält der Sieger einen Punkt.
- Matchwertung:** Wer zuerst zwei Runden gewinnt, ist Gesamtsieger.
- Wiederholung:** Neues Match starten oder ins Hauptmenü zurückkehren.

Loop: *Auswahl* → *Vorbereitung* → *Kampf* → *Wertung* → *Neustart*

Aesthetics & UI-Design

- Grafik:** Dynamischer Cartoon-Stil mit knackigen Animationen, leuchtenden Effekten und detailreichen Arenen.
- Charakterdesign:** Markante Figuren, individuelle Moves und eine Prise Over-the-Top-Action.
- Sound Design:** Kraftvolle Treffer-Sounds, dynamische Effekte bei Spezialangriffen und atmosphärische Musik für packende Arenastimmung.



Entwicklung: Unsere Fortschritte

- ⚡ Neue Combos und Attacken für alle Charaktere integriert
- 🚀 Die Benutzeroberfläche (UI) noch übersichtlicher und stylischer gestaltet
- 🎯 Hitboxen der Kämpfer präzise angepasst
- 🔧 Deutliche Performance-Verbesserungen spürbar gemacht
- 📷 Kamerafahrten optimiert und störende Bewegungen entfernt
- 🤖 KI weiterentwickelt – Gegner agieren jetzt schlauer
- 🎮 Trainingsmodus hinzugefügt – inklusive Move-Anzeige und Live-Feedback

Unser nächstes Ziel:

- 👤 Charaktere individuell anpassen (Skins, Farben, etc.)
- 📖 Story-Modus mit spielbarer Hintergrundgeschichte
- 🌐 Online-Multiplayer (bisher nur lokal)

Von der Planung zur Realität

Unsere Roadmap hat uns einen guten Rahmen gegeben, auch wenn manche Features im Laufe der Entwicklung angepasst oder verschoben werden mussten. Die Teamarbeit blieb flexibel, weil wir regelmäßig Schwerpunkte gesetzt und das Machbare im Blick behalten haben.

Erfreulicherweise gab es keine gravierenden Rückschläge – was unsere Zusammenarbeit gestärkt hat. Trotz kleiner Motivationstiefs zwischendurch sind wir mit dem Endergebnis mehr als zufrieden.

Fazit & Team-Reflexion

Rückblickend sind wir stolz, wie viel in kurzer Zeit entstanden ist – auch wenn nicht alles nach Plan verlief. Einige Features wie weitere Modi oder mehr Charaktere mussten wir zurückstellen, doch der Kern des Spiels funktioniert und macht Spaß.

Besonders am Balancing haben wir intensiv gearbeitet: Die ersten Builds waren noch nicht ausgereift, doch mit jedem Test wurde das Spiel besser. Wir nehmen mit, wie wichtig realistische Planung und das Setzen von Prioritäten sind – und würden uns beim nächsten Mal noch gezielter fokussieren.

Teammitglied	Rolle & Aufgaben	Geplant	Tatsächlich
Björn	Programmierung, Prototypenbau, Brainstorming (1-2h)	10h	~20h
Denis	UI & Design, Assets/Sounds suchen (2h), Bearbeitung (3h)	5h	~15h