

# Game Design Document

Nico Hauff, Vincent Langenfeld, Frank Schüssele

October 24, 2024

Bitte mit der im Fragebogen  
angegebenen Emailadresse  
comitten!

- ▶ Gruppentreffen ausgemacht?
- ▶ Dienste
  - ▶ Email mit Accountdaten erhalten?
  - ▶ Emails vom Tutor über `sopraXX@infor...` bekommen?
  - ▶ In Gitea, Discourse, Mattermost eingeloggt?
- ▶ Buildserver, Sonar, ... ab nächster Woche, und sobald es ein Projekt gibt
- ▶ Technische Fragen und Probleme bitte im [Discourse](#) besprechen, damit alle davon profitieren
- ▶ Ab heute: Poolsprechstunde

- ▶ Gruppentreffen ausgemacht?
- ▶ Dienste
  - ▶ Email mit Accountdaten erhalten?
  - ▶ Emails vom Tutor über `sopraXX@infor...` bekommen?
  - ▶ In Gitea, Discourse, Mattermost eingeloggt?
- ▶ Buildserver, Sonar, ... ab nächster Woche, und sobald es ein Projekt gibt
- ▶ Technische Fragen und Probleme bitte im [Discourse](#) besprechen, damit alle davon profitieren
- ▶ Ab heute: Poolsprechstunde

Bitte mit der im Fragebogen angegebenen Emailadresse comitten!

Temporäre und lokale Dateien gehören nicht ins Git  
`.idea`, `.DS_store`, **ausgenommen** `.config`

## Vorüberlegungen

**Chef:** Hatten Sie und ihr Team eine Idee? Die Vertreter der WiKe AG sind interessiert.

**Chef:** Hatten Sie und ihr Team eine Idee? Die Vertreter der WiKe AG sind interessiert.

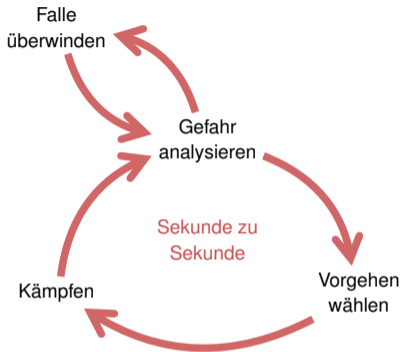
## Spielidee (Beispiel)

- ▶ Name: Irrgärten
- ▶ Genre: Roguelike; Dungeoncrawler
- ▶ Ähnlich zu: Delver, Legend of Grimrock, Diablo, Tower of Guns, Mörk Borg
- ▶ Zentrale Mechanik: Flucht vor der Dunkelheit durch ein Verlies
- ▶ Ziel/Gewinnen: Überleben (Highscore)
- ▶ Verlieren: Gegner, Fallen, von der Dunkelheit eingeholt werden
- ▶ Aktionen: Schwert, Zauber, Schalter, Parkour(?)
- ▶ Technologie: 3D mit Pappaufstellern (Billboarding)





# Gameplay Loop

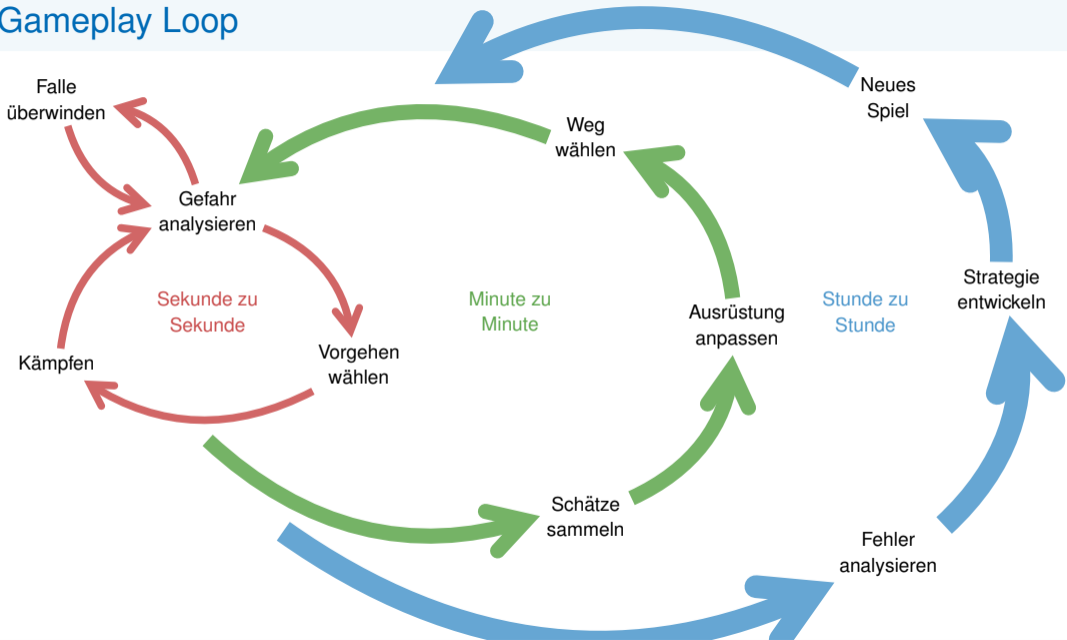




# Gameplay Loop



# Gameplay Loop



# Game Design Document

## Game Design Document (GDD)

Beschreibung der wesentlichen Merkmale des Spiels.

- ▶ Genaue und widerspruchsfreie Beschreibung des Spielablaufs
- ▶ Beschreibt alle Features
- ▶ Lastenheft
  - ▶ Konkretisiert die Kundenanforderungen
  - ▶ Aus Sicht des Anwenders oder Kunden
  - ▶ Beinhalten keine Details über die technische Umsetzung
  - ▶ Verbindlicher Gegenstand des Vertrags zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer

- Rename TEC (low)  
- Define character creation process (later)  
- name world build up before gameflow section.  
- Play up dry stuff in Act 1 (cont??)  
- PC is used by NSTA/TEC in Log investigation, but is investigated and still planted evidence of ANA involvement. He and his brother are set up but learn too much. TEC tries to kill them. That's why they're cybers.

## Shooter:

### Majestic Revelations

Roleplaying in a World of Secrets, Lies and Conspiracies

- We need to ensure an exciting level of difficulty during the game. Play in mission one should be relatively easy to complete but still be a challenge. Play in mission two should be a lot harder than the first and should be more like a "die" equivalent to the computer.

"Paranoia means having all the facts." - William S. Burroughs

- Enemy AI will feel different than other by 5/21 or 5/22. He can take control of NSTA but he should order "Please do this" (or equivalent). He should level people like cable rider than kill them (or NSTA will have).

- Info base patch (not work) press page. Publicity in the enemy of conspiracy. Press page will reveal info, provide name of source, talk about their attempts to control news + info.

11/08/97 10:53 PM

v. 5.3e

- Need to introduce section Disinformation Campaigns - You know TEC wants to involve log ops but news reports blame ANA...  
© 1997, Ion Storm Ltd. All Information Proprietary and Confidential

- Alex Jackson has to play a bigger role in the mission to which he was an NPC so early on about by end of game.  
But Alex needs a much bigger role throughout game.

Act 3 - Work on being the...  
Can't get...  
What's...  
in...?

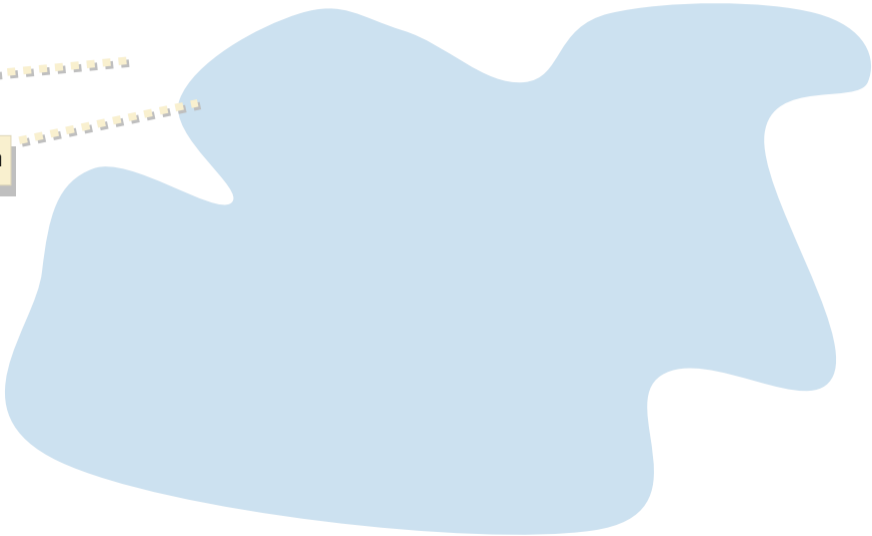
Deus Ex (2000)

Spiele



Spiele

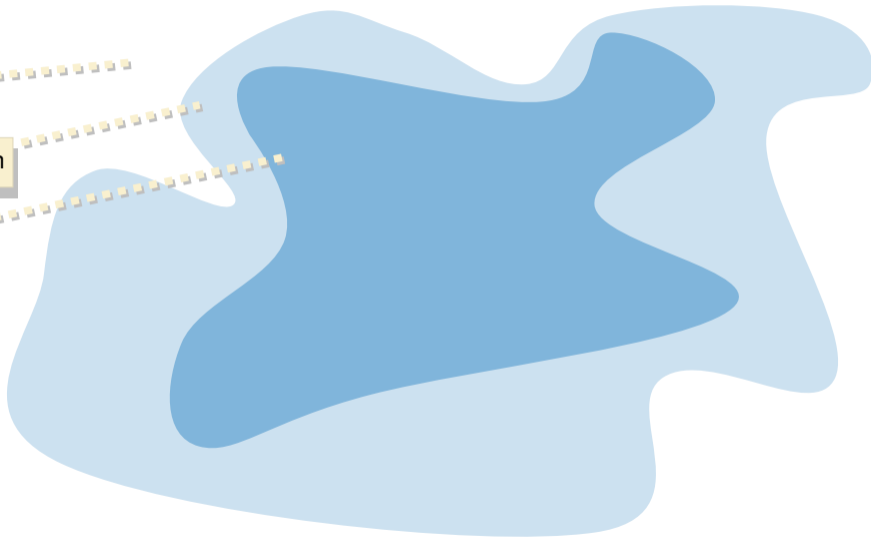
Anforderungen



Spiele

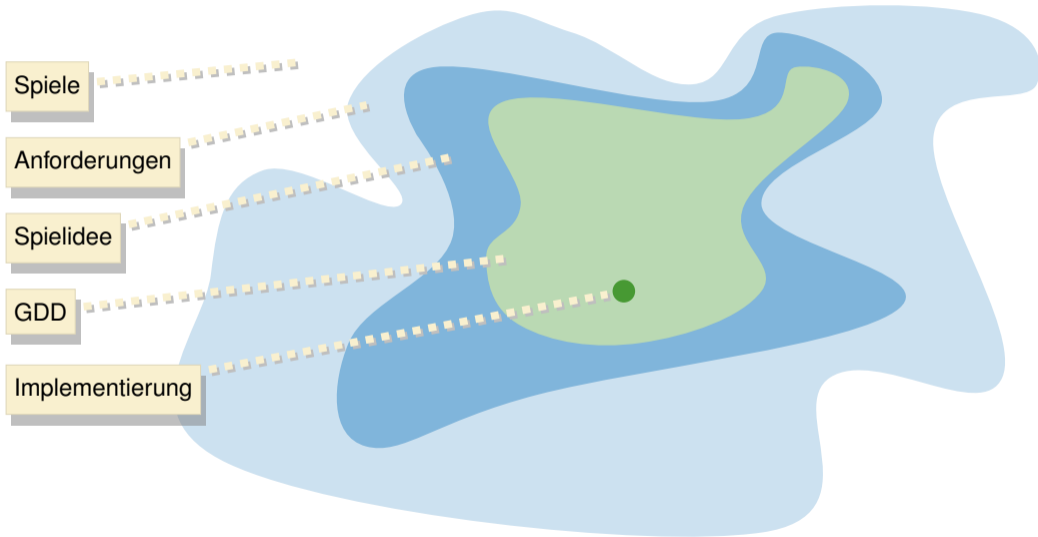
Anforderungen

Spielidee









## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Abschnitt: Deckblatt

- ▶ Name des Spiels
- ▶ Namen der Gruppenmitglieder
- ▶ Name des Tutors
- ▶ Gruppennummer
- ▶ Datum

## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Abschnitt: Änderungsliste

Beschreibt alle **inhaltlichen** Änderungen seit dem beta-GDD

- ▶ Änderungen am GDD sind möglich müssen aber mit dem Kunden (Dozenten) abgesprochen sein.

### Änderungsliste

- ▶ **Abschnitt 4.4.9** Vollständig animierten Hud gegen einen Hud ohne Animation getauscht.
- ▶ **Abschnitt 5.4.7** Oger entfernt; machte im Spiel einfach keinen Sinn, dafür Hobgoblin eingeführt.
- ▶ **Abschnitt 6.2.3** Gewinnen Achievement erklärt .
- ▶ **Abschnitt 4.4.7** Aktion *Gewinnen* hinzugefügt

## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Abschnitt: Zusammenfassung

Eine kompakte und packende Beschreibung des Spielinhalts.

- ▶ Um **was** geht es im Spiel und **wieso** ist das spannend?
- ▶ Darf als **einzigster** Abschnitt auch reißerisch/dramatisch geschrieben sein
- ▶ Alle grundlegenden Spielelemente sollen hier zu finden sein
  - ▶ Spielobjekte
  - ▶ Mechaniken
  - ▶ Ziel (Handlung)
  - ▶ Ästhetik
- ▶ Ähnlich einem Klappentext



## Zusammenfassung

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. Laufe und kämpfe, solange deine Beine dich tragen, denn nur ein Nackenhaar entfernt lauert die Dunkelheit - und die Dunkelheit gewinnt immer.

Irrgärten ist ein Roguelike, du schlüpfst in die Rolle eines in einem endlosen unterirdischen Verlies gestrandeten Kriegers und versuchst möglichst lange zu überleben. Mithilfe von gefundenen Waffen und Zaubern kämpfst du dich durch Monster, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du dich bewegst, desto schwerer wird Irrgärten. Doch stehen bleiben ist keine Option, die allumfassende Dunkelheit verfolgt dich. Irrgärten stellt auf deiner Flucht deinen Mut zu schnellen Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

## Zusammenfassung

Vor dir erstreckt sich **Irrgärten**, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. **Laufe und kämpfe, solange deine Beine dich tragen**, denn nur ein Nackenhaar entfernt lauert die Dunkelheit - und die Dunkelheit gewinnt immer.

Irrgärten ist ein **Roguelike**, **du schlüpfst in die Rolle eines in einem endlosen unterirdischen Verlies gestrandeten Kriegers und versuchst möglichst lange zu überleben**. Mithilfe von gefundenen Waffen und Zaubern kämpfst du dich durch Monster, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du dich bewegst, desto schwerer wird Irrgärten. Doch stehen bleiben ist keine Option, die allumfassende Dunkelheit verfolgt dich. Irrgärten stellt auf deiner Flucht deinen Mut zu schnellen Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

### Zusammenfassung

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen **Monstern** und gefüllt mit **unermesslichen Schätzen**. Laufe und kämpfe, solange deine Beine dich tragen, denn nur ein Nackenhaar entfernt lauert die Dunkelheit - und die Dunkelheit gewinnt immer.

Irrgärten ist ein Roguelike, du schlüpfst in die Rolle eines in einem endlosen unterirdischen Verlies gestrandeten **Kriegers** und versuchst möglichst lange zu überleben. Mithilfe von gefundenen **Waffen und Zaubern** kämpfst du dich durch **Monster**, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du dich bewegst, desto schwerer wird Irrgärten. Doch stehen bleiben ist keine Option, die allumfassende **Dunkelheit** verfolgt dich. Irrgärten stellt auf deiner Flucht deinen Mut zu schnellen Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

### Zusammenfassung

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. **Laufe und kämpfe**, solange deine Beine dich tragen, denn nur ein Nackenhaar entfernt lauert die Dunkelheit - und die Dunkelheit gewinnt immer.

Irrgärten ist ein Roguelike, du schlüpfst in die Rolle eines in einem endlosen unterirdischen Verlies gestrandeten Kriegers und versuchst möglichst lange zu überleben. Mithilfe von **gefundenen** Waffen und Zaubern **kämpfst du dich durch Monster**, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du dich bewegst, **desto schwerer** wird Irrgärten. Doch stehen bleiben ist keine Option, die allumfassende **Dunkelheit verfolgt dich**. Irrgärten stellt auf deiner Flucht deinen Mut zu schnellen Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Ziel?

## Zusammenfassung

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. Laufe und kämpfe, solange deine Beine dich tragen, denn nur ein Nackenhaar entfernt lauert die Dunkelheit - und die **Dunkelheit gewinnt immer**.

Irrgärten ist ein Roguelike, du schlüpfst in die Rolle eines in einem endlosen unterirdischen Verlies gestrandeten Kriegers und versuchst möglichst lange zu überleben. Mithilfe von gefundenen Waffen und Zaubern kämpfst du dich durch Monster, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du dich bewegst, desto schwerer wird Irrgärten. Doch stehen bleiben ist keine Option, die allumfassende Dunkelheit verfolgt dich. Irrgärten stellt auf deiner Flucht deinen Mut zu schnellen Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten **überleben**?

## Zusammenfassung

Vor dir erstreckt sich **Irrgärten**, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen **Monstern** und gefüllt mit **unermesslichen Schätzen**. **Laufe und kämpfe, solange deine Beine dich tragen**, denn nur ein Nackenhaar entfernt lauert die Dunkelheit - und die **Dunkelheit gewinnt immer**.

Irrgärten ist ein **Roguelike**, du schlüpfst in die Rolle eines in einem endlosen unterirdischen Verlies gestrandeten Kriegers und versuchst möglichst lange zu überleben. Mithilfe von **gefundenen Waffen und Zaubern kämpfst du dich durch Monster**, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du dich bewegst, desto schwerer wird Irrgärten. Doch stehen bleiben ist keine Option, die allumfassende **Dunkelheit verfolgt dich**. Irrgärten stellt auf deiner Flucht deinen Mut zu schnellen Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten **überleben**?

## Abschnitt: Zentrale Spielmechanik

Die **Mechanik**, mit der im Spiel dauerhaft interagiert wird.

- ▶ Meistens die Mechanik mit der der Spieler den Großteil der Zeit interagiert
- ▶ Hilft sich auf den Kern des Spiel zu fokussieren
  - ▶ Früh prototypisch implementieren und ausgiebig testen
  - ▶ Nur hinzufügen was die Mechanik verbessert
- ▶ Möglichst kompakt (zwei bis drei Sätze)

## **Zentrale Spielmechanik**

Der Spieler kämpft gegen verschiedene Gegner, (die ihn am Fliehen vor der Dunkelheit hindern).



## Zentrale Spielmechanik

Der Spieler kämpft gegen verschiedene Gegner, (die ihn am Fliehen vor der Dunkelheit hindern).

- ▶ Gegner lassen Gegenstände fallen, die die Spielfigur verbessern (können)?
- ▶ Komplexes Inventar und Ausrüstungssystem?
- ▶ Waffen und Gegenstände mit offensichtlichen Effekten (z.B. gut gegen Spinnen)
- ▶ Lockpicking Minigame?
- ▶ Schatztruhen beinhalten Gegenstände, Lebenstränke, ... ?
- ▶ NPCs haben komplexe Dialoge um eine reiche Hintergrundgeschichte zu transportieren?
- ▶ Gegner die die Spielfigur verlangsamen?
- ▶ Hindernisse (Türen, Zugbrücken, ...) mit besonderen Bedingungen (z.B.: Bossmonster besiegt)?

## Zentrale Spielmechanik

Der Spieler kämpft gegen verschiedene Gegner, (die ihn am Fliehen vor der Dunkelheit hindern).

- ▶ Gegner lassen Gegenstände fallen, die die Spielfigur verbessern (können)? ✓
- ▶ Komplexes Inventar und Ausrüstungssystem? ✗
- ▶ Waffen und Gegenstände mit offensichtlichen Effekten (z.B. gut gegen Spinnen) ✓
- ▶ Lockpicking Minigame? ?
- ▶ Schatztruhen beinhalten Gegenstände, Lebenstränke, ... ? ✓
- ▶ NPCs haben komplexe Dialoge um eine reiche Hintergrundgeschichte zu transportieren? ✗
- ▶ Gegner die die Spielfigur verlangsamen? ✓
- ▶ Hindernisse (Türen, Zugbrücken, ...) mit besonderen Bedingungen (z.B.: Bossmonster besiegt)? ✓

## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

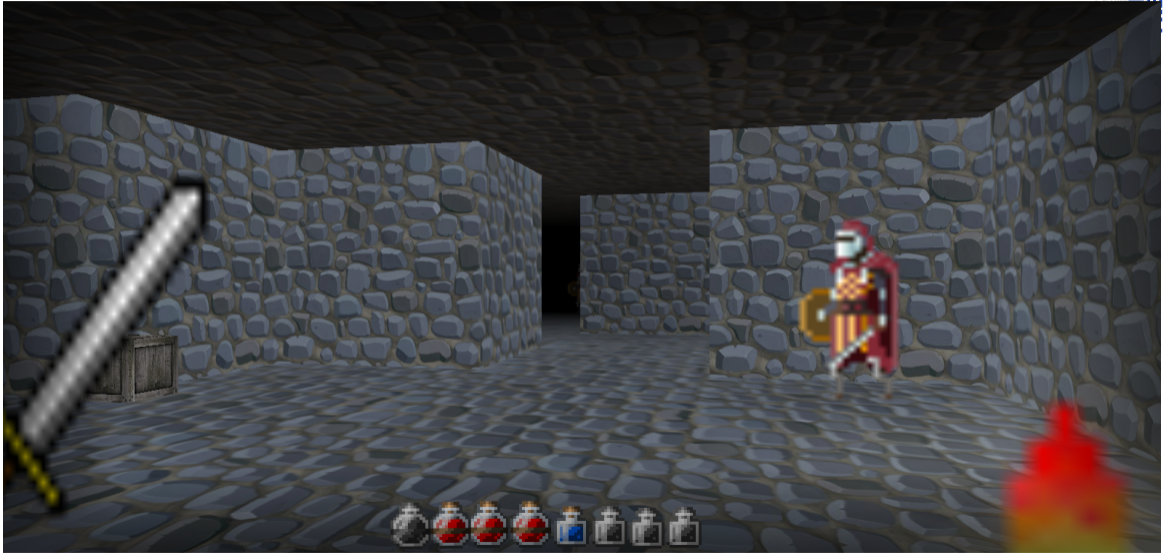
## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Kapitel: Benutzeroberfläche

Benutzeroberfläche und Spielwelt geben einen ersten Eindruck von den zentralen Elementen des Spiels. Sie zeigen Spielobjekte und mögliche Interaktionen.

- ▶ Spielerinterface
  - ▶ Was sieht der Spieler **typischerweise** während des Spiels?
  - ▶ **Bild** (Mockup) mit Beschreibung
  - ▶ Darstellung, Kamera, sichtbare Elemente (Hud, Minimap, Menüs, Spielobjekte)
- ▶ Menüstruktur
  - ▶ Struktur des Haupt-, Pause- und aller Untermenüs.



Dunkelheitsanzeige

Schatzkiste

Monster

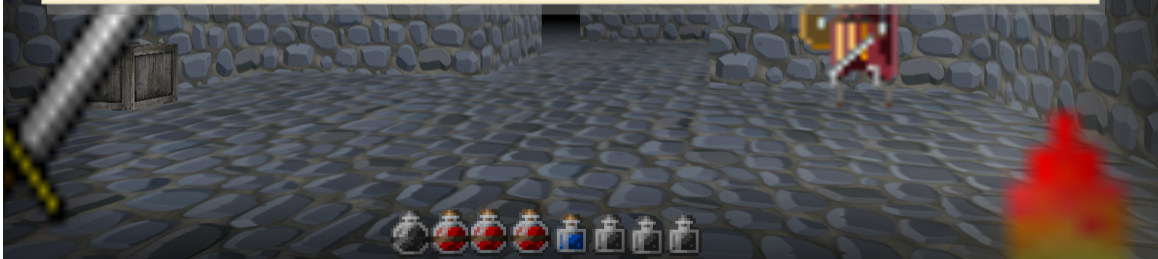
Schwert

Lebens-/Manapunkte

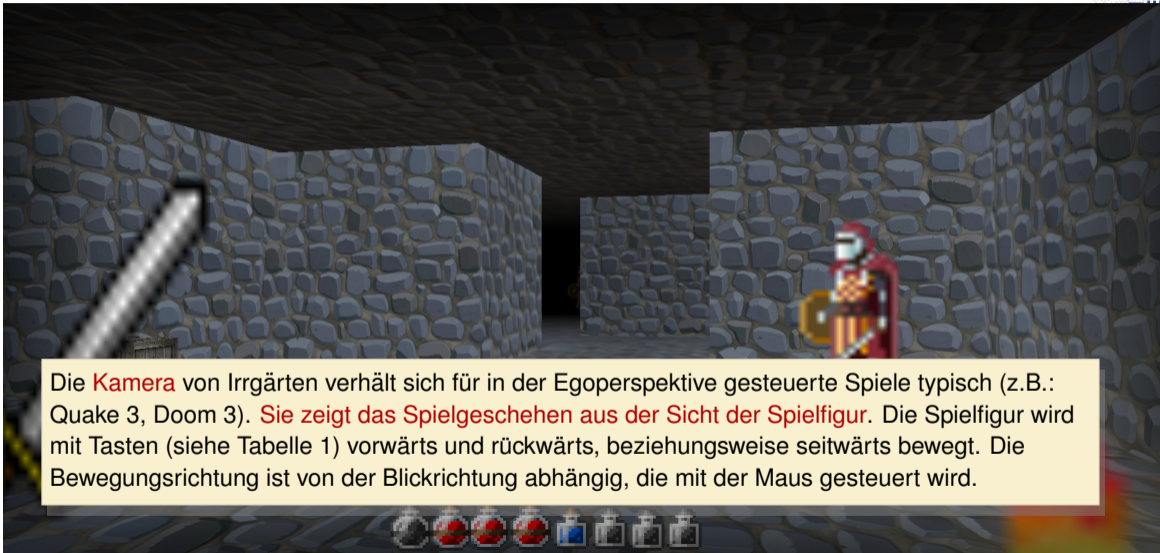
Feuerball



**Abbildung 1** zeigt das Spielerinterface von Irrgärten in einer typischen Spielsituation. Der Spieler betrachtet die Spielwelt aus der Egoperspektive. Am linken und rechten Bildschirmrand befinden sich die **Waffen die der Spieler in der linken (Schwert) bzw. rechten (Feuerball) Hand trägt**. Am unteren Bildschirmrand befindet sich die **Anzeige für Lebenspunkte (d.h.: die Zahl der Treffer bevor die Spielfigur stirbt) und Manapunkte (d.h.: wie viele Zauber [...])**. In der gezeigten Situation hat die Spielfigur drei von anfangs vier möglichen Lebenspunkten [...]. Der **schwarze Rand um den Bildschirm zeigt an, wie weit die Dunkelheit vom Spieler entfernt ist**.







Die **Kamera** von Irrgärten verhält sich für in der Egoperspektive gesteuerte Spiele typisch (z.B.: Quake 3, Doom 3). **Sie zeigt das Spielgeschehen aus der Sicht der Spielfigur**. Die Spielfigur wird mit Tasten (siehe Tabelle 1) vorwärts und rückwärts, beziehungsweise seitwärts bewegt. Die Bewegungsrichtung ist von der Blickrichtung abhängig, die mit der Maus gesteuert wird.

Taste	Beschreibung
W	Bewegung in Blickrichtung
S	Rückwärtsbewegung relativ zur Blickrichtung
A	Seitwärtsbewegung nach links
D	Seitwärtsbewegung nach rechts
Q	Waffe in linker Hand mit Waffe am Boden tauschen
E	Zauber in rechter Hand mit Zauber am Boden tauschen
PAUSE	Pausiert das Spiel und blendet den Hud aus (Screenshotmode)
ESC	Pausiert das Spiel und ruft das Pausemenü auf
LMB	Angriff mit Waffe
RMB	Angriff mit Zauber

Table 1: Standardtastenzuweisung von Irrgärten.

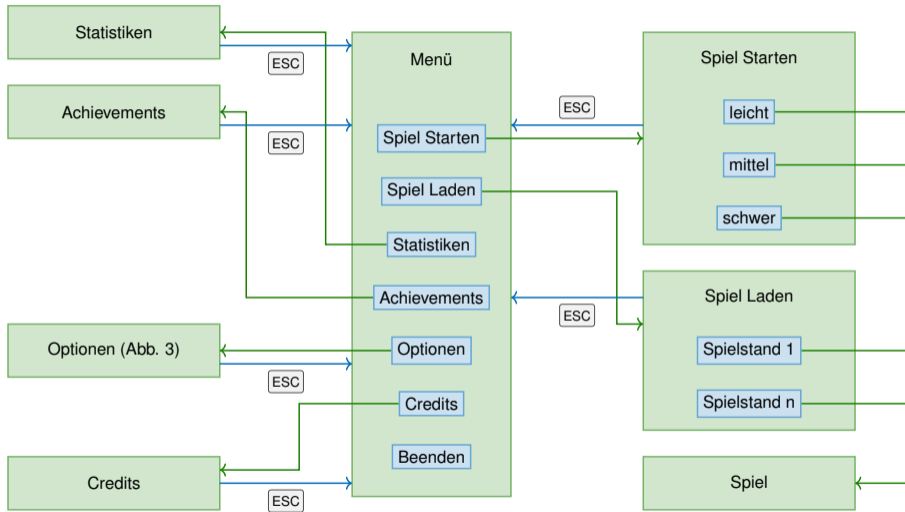


Abbildung 2: Die Menüstruktur von Irrgärten. Menüs werden als grüne Boxen, einzelne Schaltflächen als ...

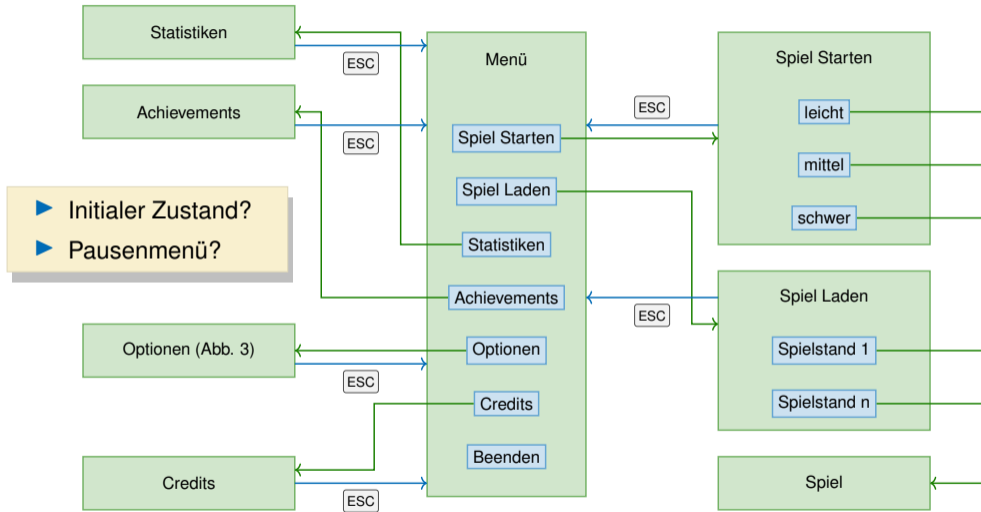


Abbildung 2: Die Menüstruktur von Irrgärten. Menüs werden als grüne Boxen, einzelne Schaltflächen als ...

Nach dem Start von Irrgärten wird das Hauptmenü angezeigt (siehe Abbildung 2). **Im Hauptmenü kann ein neues Spiel gestartet werden (*Spiel Starten*), ein Spielstand geladen werden (*Spielstand laden*), [...].**

Wenn *Neues Spiel* gewählt wird, öffnet sich ein weiteres Menü in dem ein Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel, schwer) gewählt werden muss. Nach der Wahl eines Schwierigkeitsgrads startet ein neuer Spieldurchgang, in dem [...].

- ▶ Alle Grafiken und Tabellen benötigen eine **erklärende Unterschrift**.
- ▶ Alle Grafiken und Tabellen müssen an der Textstelle **referenziert** werden, an der sie zusätzliche Informationen geben.

## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Verwendete Technologien

- ▶ Microsoft C# 6
- ▶ MonoGame 3.8
- ▶ Visual Studio Community
- ▶ Resharper
- ▶ Krita
- ▶ Cross-Platform Audio Creation Tool (XACT)
- ▶ Cinema4D
- ▶ Wavelab
- ▶ Tiled Mapeditor
- ▶ SomeFancyHackerTool
- ▶ Nextcloud Office

## Mindestanforderungen

- ▶ Windows 10
- ▶ Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- ▶ .NET 6
- ▶ Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- ▶ 4 GB RAM
- ▶ Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- ▶ Maus und Tastatur
- ▶ Internetverbindung mit mindestens 1 Mbit/s Übertragungsgeschwindigkeit



## Mindestanforderungen

- ▶ Windows 10
- ▶ Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- ▶ .NET 6
- ▶ Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- ▶ 4 GB RAM
- ▶ Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- ▶ Maus und Tastatur
- ▶ Internetverbindung mit mindestens 1 Mbit/s Übertragungsgeschwindigkeit

Beachten Sie:  
Mindestanforderungen  
entsprechend dem  
Minimum aus Tutor,  
Gruppe und Dozenten

## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Kapitel: Spiellogik

Beschreibung der gesamten Spielmechanik und aller Inhalte

Abschnitte:

- ▶ Aktionen und deren Optionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Kapitel: Spiellogik

Beschreibung der gesamten Spielmechanik und aller Inhalte

Abschnitte:

- ▶ Aktionen und deren Optionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

Wie **gewinnt** man?

Wie **verliert** man?

## Abschnitt: Aktionen und Optionen

Beschreibung aller Aktionen die im Spiel durchgeführt werden können in einer übersichtlichen tabellarischen Form (angelehnt an Use Cases):

- ▶ Akteure (z.B.: Spieler, Gegner)
  - ▶ Ereignisfluss (Auflistung der Ereignisse, die zu einer Aktion gehören)
  - ▶ Anfangsbedingung
  - ▶ Abschlussbedingung
- 
- ▶ Welche Aktionen können durchgeführt werden?
  - ▶ Was sind die Bedingungen für jede einzelne Aktion/Option
  - ▶ Wie verändert sich der Zustand des Spiels dadurch?

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Absch. Bed.
A01: Laufen	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Taste <b>W</b> wird gedrückt</li> <li>2. Spielfigur bewegt sich in Blickr.</li> <li>3. Taste <b>W</b> losgelassen</li> </ol>	Es befindet sich kein Hindernis in Laufrichtung	Die Spielfigur hat sich in Blickrichtung von der vorherigen Position entfernt
A08: Feuerball	Spieler, Monster	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Akt. Feuerball (Z1) ausgelöst</li> <li>2. Feuerball fliegt in Blickrichtung</li> <li>3. Feuerball trifft auf Hindernis und               <ol style="list-style-type: none"> <li>a (trifft Wand) verschwindet</li> <li>b (trifft Monster) verursacht Schaden</li> </ol> </li> </ol>	Zauber <i>Feuerball</i> ist gewählt und es ist min. ein Manapunkt vorhanden	Die Spielfigur hat einen Manapunkt weniger UND (ein Monster wurde getroffen und hat Lebenspunkte verloren ODER es wurde kein Monster getroffen)

Table 2: Aktionen im Spiel

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Absch. Bed.
A12: Kiste zerstö- ren	Spieler, Mon- ster	<p>Ablauf 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur</li> <li>2. Spielfigur attackiert (A02: Schwertangriff) die Kiste</li> <li>3. Kiste wird durch Trümmer ersetzt und Gegenstände erscheinen neben der Kiste</li> </ol> <p>Ablauf 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kiste befindet sich in Reichweite eines Zaubers</li> <li>2. Spielfigur spricht einen Zauber und trifft die Kiste mit einem Feuerball (Z1: Feuerball)</li> <li>3. Items fliegen von der Kiste weg</li> <li>4. Kiste wird durch brennende (E2: Brandeffekt) Trümmer ersetzt, Items landen im Umkreis</li> </ol>	Eine Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur	Kiste ist durch Trümmer ersetzt

Table 3: Aktionen im Spiel

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Absch. Bed.
A12: Kiste zerstören	Spieler, Monster	<p>Ablauf 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur</li> <li>2. Spielfigur attackiert (A02: Schwertangriff) die Kiste</li> <li>3. Kiste wird durch Trümmer ersetzt und Gegenstände erscheinen neben der Kiste</li> </ol> <p>Ablauf 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kiste befindet sich in Reichweite eines Zaubers</li> <li>2. Spielfigur spricht einen Zauber und trifft die Kiste mit einem Feuerball (Z1: Feuerball)</li> <li>3. Items fliegen von der Kiste weg</li> <li>4. Kiste wird durch brennende (E2: Brandeffekt) Trümmer ersetzt, Items landen im Umkreis</li> </ol>	Eine Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur	Kiste ist durch Trümmer ersetzt

UND alle Items aus der Kiste liegen rund um die Trümmer

Table 3: Aktionen im Spiel



- ▶ Weitere Abschnitte einführen, wenn Aktionen und Optionen und Objekte zum Verständnis nicht ausreichen
- ▶ Oft lassen sich ähnliche Aktionen (z.B.: Feuerball, Schattenpfeil, Heilungsaura) in einer Aktion zusammenfassen (z.B.: Zauber auslösen)

- ▶ Weitere Abschnitte einführen, wenn Aktionen und Optionen und Objekte zum Verständnis nicht ausreichen
- ▶ Oft lassen sich ähnliche Aktionen (z.B.: Feuerball, Schattenpfeil, Heilungsaura) in einer Aktion zusammenfassen (z.B.: Zauber auslösen)

ID	Eigenschaft
Z1: Feuerball	Aktiv; Projektil, das in Blickrichtung fliegt bis es mit einem Objekt kollidiert.
Z2: Manaschild	Passiv; Immer, wenn ein Lebenspunkt abgezogen würde, wird stattdessen ein Manapunkt abgezogen.
Z3: [...]	[...]

**Table 4:** In Irrgärten vorkommende Zauber. Zauber, die mit *Aktiv* gekennzeichnet sind, müssen vom Spieler per Eingabe ausgelöst werden. Zauber, die mit *Passiv* gekennzeichnet sind lösen sich abhängig von ihrer Beschreibung selbst aus, solange sie in einer Hand ausgewählt sind.

## Abschnitt: Spielobjekte

Beschreibung aller Spielobjekte und ihrer Eigenschaften.

- ▶ Objekte: neutrale, gegnerische, eigene, steuerbare, nicht-steuerbare, szenische usw.
- ▶ Eigenschaften: Lebenspunkte, Geschwindigkeit, besondere Fähigkeiten (mit Referenz zu Fähigkeitentabelle), usw.
- ▶ Eigenschaften haben schon die richtigen **Verhältnisse** zueinander
- ▶ Tabellarisch

## Abschnitt: Spielobjekte

Beschreibung aller Spielobjekte und ihrer Eigenschaften.

- ▶ Objekte: neutrale, gegnerische, eigene, steuerbare, nicht-steuerbare, szenische usw.
- ▶ Eigenschaften: Lebenspunkte, Geschwindigkeit, besondere Fähigkeiten (mit Referenz zu Fähigkeitentabelle), usw.
- ▶ Eigenschaften haben schon die richtigen **Verhältnisse** zueinander
- ▶ Tabellarisch

### Spielobjekte

Einheiten:

- ▶ Spielfigur
- ▶ Monster

Items:

- ▶ Waffen
- ▶ Zauber
- ▶ Lebenstrank
- ▶ Manatrank

Umwelt:

- ▶ Wände
- ▶ Türen
- ▶ Kisten
- ▶ Lavagruben

Eigenschaft	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Die Zahl der Lebenspunkte eines Monsters. Angriffe (A03:Angriff) ziehen von diesem Wert ab. Fällt der Wert auf null, stirbt das Monster (A04: Sterben).
Geschwindigkeit (GSW)	Distanz, die ein Monster pro Zeiteinheit zurücklegen kann.
Rüstung (RS)	Wahrscheinlichkeit, dass ein Angriff (A03: Angriff) eine reduzierte Anzahl von Lebenspunkten abzieht.
Schwäche (SCH)	Eine Waffe oder ein Zauber (A05: Zauber auslösen), die bei einem Angriff (A03: Angriff) doppelt so viel LP abzieht und RS ignoriert.

Table 5: Eigenschaftswerte von Monstern in Irrgärten.

## Centurio

Der Centurio ist ein schwacher Gegner (siehe Tabelle 6).

Centurios werden in Gruppen an strategischen Stellen (Kreuzungen, an Kisten mit Gegenständen) in der Spielwelt generiert. Sie bewegen sich erst, wenn die Spielfigur ihren Sichtbereich betritt.

Dann nähern sie sich als Gruppe und verfolgen die Spielfigur danach unabhängig von der Distanz.

Centurios in Reichweite der Spielfigur greifen diese an.

Eigenschaft	Wert
LP	1
GSW	Minimal langsamer als der Spieler
Waffe	Schwert (1) (A02: Angriff)
RS	0.1
SCH	Z01: Feuerball

Table 6: Werte des Centurio.



Wie interagieren die  
einzelnen Spielelemente?

- ▶ Rätsel
- ▶ Fallen
- ▶ Schikanen
- ▶ Die Dunkelheit



## Abschnitt: Spielablauf

Beschreibung eines beispielhaften **Spielablaufs** um die Zusammenarbeit der Aktionen und Objekte zu demonstrieren.

- ▶ Konstruieren Sie einen **interessanten** Ablauf
  - ▶ Was passiert wenn der Spieler ein neues Spiel startet?
  - ▶ Wie entwickelt sich das Spiel von da an?
  - ▶ Wann ist das Spiel gewonnen/verloren?
  - ▶ Vor allem, welche **Entscheidungen** werden getroffen. Welche **Auswirkung** haben diese.
- ▶ Oft in Spielphasen unterteilbar z.B.:
  - ▶ Early Game (Eröffnung)
  - ▶ Mid Game (Festlegen strategischer Positionen)
  - ▶ Late Game (Gewinnstrategie durchführen)



## Spielablauf

Jeder Durchgang **beginnt an einer Kreuzung in einem zufällig generierten Verlies**. Die Spielfigur beginnt mit vier Mana- und Lebenspunkten, einem einfachen Knüppel, keinem Zauber und keinerlei Ausrüstung oder Tränken. Sobald die Spielfigur die **Kreuzung verlässt, wird die Dunkelheit in entgegengesetzter Richtung platziert und beginnt die Spielfigur zu verfolgen**.

## Spielablauf

Jeder Durchgang **beginnt an einer Kreuzung in einem zufällig generierten Verlies**. Die Spielfigur beginnt mit vier Mana- und Lebenspunkten, einem einfachen Knüppel, keinem Zauber und keinerlei Ausrüstung oder Tränken. Sobald die Spielfigur die **Kreuzung verlässt, wird die Dunkelheit in entgegengesetzter Richtung platziert und beginnt die Spielfigur zu verfolgen**.

Der Spieler trifft direkt auf seinen ersten Kampf mit einem einfachen Monster, z.B. einem Centurio. Das Töten eines Centurios benötigt nur einen einzigen Treffer des Spielers und stellt keine Herausforderung dar. **Die anfänglichen, einfachen Kämpfe ermöglichen dem Spieler sich in die Steuerung einzufinden und die Spielfigur grundlegend auszurüsten**. Nach dem Tod des Centurios liegt z.B. der Zauber *Feuerball* [...]

## Spielablauf (cont.)

Im weiteren Verlauf nimmt der Schwierigkeitsgrad und die Qualität der sammelbaren Gegenständen stetig zu. Gegner werden nun in Gruppen und gemischt mit stärkeren Gegnern (mit Immunitäten oder schwere Gegner wie Magier, [...]) platziert. Türen, die sich erst nach dem Erbeuten eines Schlüssels von einem in der Nähe befindlichen Bossgegner öffnen lassen, versperren den Weg. Die sammelbaren Gegenstände [...].

## Spielablauf (cont.)

Im weiteren Verlauf nimmt der Schwierigkeitsgrad und die Qualität der sammelbaren Gegenständen stetig zu. Gegner werden nun in Gruppen und gemischt mit stärkeren Gegnern (mit Immunitäten oder schwere Gegner wie Magier, [...]) platziert. Türen, die sich erst nach dem Erbeuten eines Schlüssels von einem in der Nähe befindlichen Bossgegner öffnen lassen, versperren den Weg. Die sammelbaren Gegenstände [...].

In der finalen Phase des Spiels wird der Spieler durch stärkere Gegner, größere, sowie gemischte Gegnergruppen und trotz korrekter taktische Entscheidungen genötigt, seine Ressourcen (Lebens- und Manapunkte, Tränke) zu verbrauchen [...].

Sobald die Dunkelheit auf wenige Meter an die Spielfigur herangekommen ist, und der Spieler einen Großteil seiner Ressourcen aufgebraucht hat, beginnt das Late Game: [...].

## **Spielablauf (cont.)**

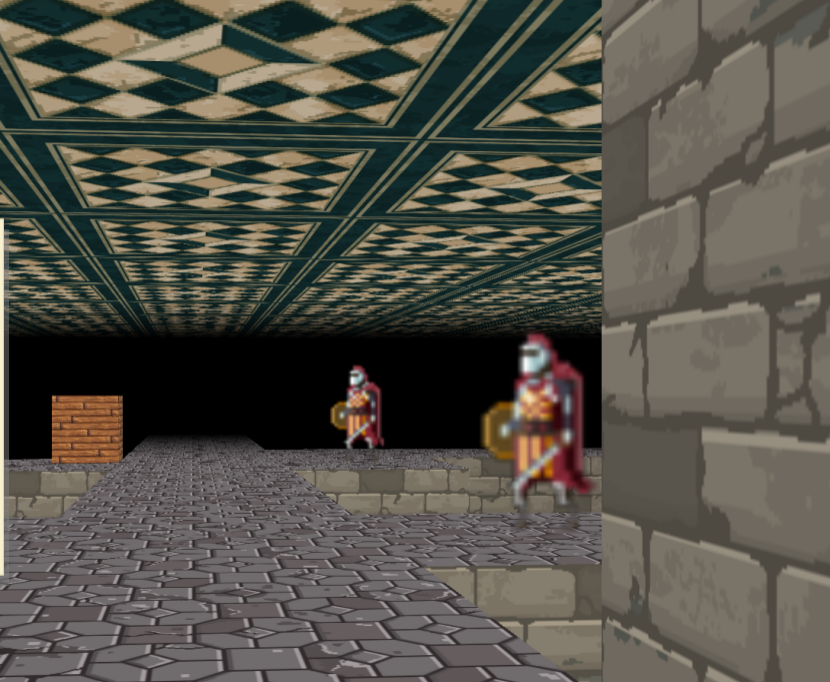
Im weiteren Verlauf nimmt der Schwierigkeitsgrad und die Qualität der sammelbaren Gegenständen stetig zu. Gegner werden nun in Gruppen und gemischt mit stärkeren Gegnern (mit Immunitäten oder schwere Gegner wie Magier, [...]) platziert. Türen, die sich erst nach dem Erbeuten eines Schlüssels von einem in der Nähe befindlichen Bossgegner öffnen lassen, versperren den Weg. Die sammelbaren Gegenstände [...].

In der finalen Phase des Spiels wird der Spieler durch stärkere Gegner, größere, sowie gemischte Gegnergruppen und trotz korrekter taktische Entscheidungen genötigt, seine Ressourcen (Lebens- und Manapunkte, Tränke) zu verbrauchen [...].

Sobald die Dunkelheit auf wenige Meter an die Spielfigur herangekommen ist, und der Spieler einen Großteil seiner Ressourcen aufgebraucht hat, beginnt das Late Game: [...].

Ein **konkreter** und **interessanter** Ablauf des Spiels, der zeigt, dass

- ▶ die zentrale Mechanik funktioniert.
- ▶ der Spieler interessante Entscheidungen trifft.
- ▶ die wichtigsten Spielobjekte, Mechaniken, usw. durchdacht sind.



## Statistiken

Statistiken ermöglichen es dem Spieler sich mit anderen Spielern oder vorhergehenden Durchgängen zu vergleichen und erhöhen so die Langzeitmotivation am Spiel.

- ▶ Welche Statistiken werden gesammelt?
- ▶ Wodurch ändert sich deren Wert?
- ▶ Gibt es Highscorelisten?

## Statistiken

Statistiken ermöglichen es dem Spieler sich mit anderen Spielern oder vorhergehenden Durchgängen zu vergleichen und erhöhen so die Langzeitmotivation am Spiel.

- ▶ Welche Statistiken werden gesammelt?
- ▶ Wodurch ändert sich deren Wert?
- ▶ Gibt es Highscorelisten?

## Statistiken

Irrgärten sammelt für jeden Spieldurchgang die folgenden Statistiken, und zeigt sie im Statistik Menü (siehe Abbildung 2) tabellarisch an :

- ▶ Dauer des Durchgangs ( $t$ )
- ▶ Zurückgelegte Distanz
- ▶ Zahl gesehener Gegner ( $g$ )
- ▶ Min. Abstand zur Dunkelheit
- ▶ Zahl gefundener Gegenstände
- ▶ Fluchtquotient ( $t_{>}/t_{<}$ )
- ▶ Verlorenes Leben/Mana ( $d_{LE/MA}$ )
- ▶ Gesamtpunkte ( $t * g - (d_{LE}^2)$ )



## Achievements

Achievements belohnen **besondere Erfolge** im Spiel mit einer Auszeichnung oder mechanischen Verbesserung.

- ▶ Ähnlich zu Statistiken
- ▶ Können nur einmalig erreicht werden
- ▶ Persistent
- ▶ Setzen oft zusätzliche Ziele oder machen auf Besonderheiten aufmerksam

## Achievements

Achievements belohnen **besondere Erfolge** im Spiel mit einer Auszeichnung oder mechanischen Verbesserung.

- ▶ Ähnlich zu Statistiken
- ▶ Können nur einmalig erreicht werden
- ▶ Persistent
- ▶ Setzen oft zusätzliche Ziele oder machen auf Besonderheiten aufmerksam

## Achievements

- ▶ **stirb! / Stirb! / STIIIRB!!**  
Du bist 10/100/1000 mal gestorben.
- ▶ **Darkness my old Friend.**  
Du wurdest von der Dunkelheit eingeholt.
- ▶ **Hat keiner gesehen!**  
Du hast eine negative Punktezahl erreicht.
- ▶ **Der hellste Stern von allen.**  
Du hast gewonnen.
- ▶ **Fightclub!**  
Du hast 30 Minuten überlebt ohne einen Heiltrank, ..., oder Waffe aufzusammeln.
- ▶ **Das elfte Gebot.**  
???

## Achievements

Achievements belohnen **besondere Erfolge** im Spiel mit einer Auszeichnung oder mechanischen Verbesserung.

- ▶ Ähnlich zu Statistiken
- ▶ Können nur einmalig erreicht werden
- ▶ Persistent
- ▶ Setzen oft zusätzliche Ziele oder machen auf Besonderheiten aufmerksam

## Achievements

- ▶ **stirb! / Stirb! / STIIIRB!!**  
Du bist 10/100/1000 mal gestorben.
- ▶ **Darkness my old Friend.**  
Du wurdest von der Dunkelheit eingeholt.
- ▶ **Hat keiner gesehn!**  
Du hast eine negative Punktezahl erreicht.
- ▶ **Der hellste Stern von allen.**  
Du hast gewonnen.
- ▶ **Fightclub!**  
Du hast 30 Minuten überlebt ohne einen Heiltrank, ..., oder Waffe aufzusammeln.
- ▶ **Das elfte Gebot.**  
In einem Spiel jeden Trank, jeden Zauber, ..., gegen jede Art Gegner ... .

## Deckblatt

## Änderungsliste

## Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Zentrale Mechanik

## Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

## Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

## Beispielstruktur

## Spiellogik

- ▶ Optionen und Aktionen
- ▶ Spielobjekte
- ▶ Spielstruktur
- ▶ Statistiken
- ▶ Achievements

## Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

## Screenplay

Beschreibt die Rahmenhandlung, in der die Spielmechaniken eingebettet sind.

- ▶ Geschichte und Hintergrund der Spielwelt
- ▶ Beschreibung der Kampagne (falls vorhanden)
- ▶ Zusätzliche Konzeptzeichnungen und Storyboards

Und nun?

## ▶ Erklären Sie ihr Spiel

Nicht ausreichend: "Es ist wie AoE mit Zombies." oder "Es ist wie ein Moba gegen Bots."

- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Vermeiden Sie **Mehrdeutigkeiten**
- ▶ Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe  
Rüstung, Energie, Hexer, Damage Dealer, Factory-Game, Grognard

## ▶ Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt

- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz** (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar).  
Gold vs. Münzen vs. Kristalle vs. Credits vs. Edelsteine

## ▶ Achten Sie auf die Form

- ▶ Keine **leeren Referenzen**:  
Keine Verweise auf etwas, das es im GDD nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein
- ▶ Blocksatz

## ▶ Erklären Sie ihr Spiel

Nicht ausreichend: "Es ist wie AoE mit Zombies." oder "Es ist wie ein Moba gegen Bots."

- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Vermeiden Sie **Mehrdeutigkeiten**
- ▶ Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe  
Rüstung, Energie, Hexer, Damage Dealer, Factory-Game, Grognard

## ▶ Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt

- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz** (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar)  
Gold vs. Münzen vs. Kristalle vs. Credits vs. Edelsteine

Wurde die Spielfigur immer **Spielfigur** genannt, und das Verlies immer **Verlies**?

## ▶ Achten Sie auf die Form

- ▶ Keine **leeren Referenzen**:  
Keine Verweise auf etwas, das es im GDD nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein
- ▶ Blocksatz



## ▶ Erklären Sie ihr Spiel

Nicht ausreichend: "Es ist wie AoE mit Zombies." oder "Es ist wie ein Moba gegen Bots."

- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Vermeiden Sie **Mehrdeutigkeiten**
- ▶ Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe  
Rüstung, Energie, Hexer, Damage Dealer, Factory-Game, Grognard

## ▶ Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt

- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz** (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar)  
Gold vs. Münzen vs. Kristalle vs. Credits vs. Edelsteine

## ▶ Achten Sie auf die Form

- ▶ Keine **leeren Referenzen**:  
Keine Verweise auf etwas, das es im GDD nicht gibt (Objekte, Ab...
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein
- ▶ Blocksatz

Wurde die Spielfigur immer **Spielfigur** genannt, und das

Was ist eigentlich mit den **unermesslichen Schätzen** passiert?

## ▶ Erklären Sie ihr Spiel

Nicht ausreichend: "Es ist wie AoE mit Zombies." oder "Es ist wie ein Moba gegen Bots."

- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Vermeiden Sie **Mehrdeutigkeiten**
- ▶ Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe  
Rüstung, Energie, Hexer, Damage Dealer, Factory-Game, Grognard

## ▶ Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt

- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz** (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar)  
Gold vs. Münzen vs. Kristalle vs. Credits vs. Edelsteine

## ▶ Achten Sie auf die Form

- ▶ Keine **leeren Referenzen**:  
Keine Verweise auf etwas, das es im GDD nicht gibt (Objekte, Ab...
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein
- ▶ Blocksatz

Wurde die Spielfigur immer  
**Spielfigur** genannt, und das

Was ist eigentlich mit den  
**unermesslichen Schätzen**

Wieso gibt es ein Achievement  
fürs **Gewinnen?**

- ▶ Das GDD muss **vollständig** sein
- ▶ Wikiartikel [GDD](#)
- ▶ Orientieren Sie sich an der Hall of Fame (nur besser)
- ▶ Auf jeden Fall:
  - ▶ Deckblatt
  - ▶ Alle vorgestellten Abschnitte müssen sich wiederfinden
  - ▶ Format der Optionen und Aktionen verwenden

