

# Rordon Gamsay

Game Design Document

13.01.2024

---

UNI  
FREIBURG

**WS 23/24**

**Sopra Gruppe 04**

**Tutor: Tobias Kolzer**

**Konrad Linden**

**Eric Antoine**

**Omar Hegab**

**Mara Besemer**

**Mengde Huai**

**Jan Nipken**

**Tim Eble**

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Änderungsliste</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Spielkonzept</b>	<b>2</b>
2.1	Zusammenfassung des Spiels . . . . .	2
2.2	Zentrale Spielmechanik . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Benutzeroberfläche</b>	<b>3</b>
3.1	Spieler-Interface . . . . .	3
3.2	Menü-Struktur . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Technische Merkmale</b>	<b>7</b>
4.1	Verwendete Technologien . . . . .	7
4.2	Mindestvoraussetzungen . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Spiellogik</b>	<b>8</b>
5.1	Optionen & Aktionen . . . . .	8
5.2	Spielobjekte . . . . .	15
5.3	Spielstruktur . . . . .	18
5.4	Statistiken . . . . .	19
5.5	Achievements . . . . .	19
<b>6</b>	<b>Screenplay</b>	<b>20</b>

# 1 Änderungsliste

- 04/12/23 Geänderte Mindestvoraussetzungen zur Anpassung an den Meeting-Kommentar
- 04/12/23 Geändertes Titelblatt
- 13/01/24 Korrekturen und Änderungen basierend auf dem erhaltenen Feedback wurden eingefügt.

## 2 Spielkonzept

### 2.1 Zusammenfassung des Spiels

Rordon Gamsay ist ein chaotisches, kooperatives Kochspiel für 1 bis 2 Spieler. Gemeinsam müssen die mutigen Köche jede Bestellung vorbereiten, kochen und servieren, bevor die Kunden die Geduld verlieren und wütend aus dem Restaurant stürmen. Um die Kundenzufriedenheit sicherzustellen, müssen die Köche schnell nachdenken und die richtigen Rezepte geschickt miteinander kombinieren. Um dem hohen Druck standzuhalten, ohne dem Stress zu erliegen, sollten die Köche sich selbst zwischendurch mit dem Genuss des einen oder anderen Gerichts belohnen und so den Stress abbauen.

### 2.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler steuert den Koch, der den Koch darstellt und nutzt dabei die verfügbaren Kochzutaten, um verschiedene Gerichte zu kochen, die von Kunden bestellt werden. Ist die Wartezeit zu lange, verlieren die Kunden die Geduld, verlassen das Restaurant und der Spieler verliert Punkte. Der Spieler muss außerdem aufpassen, dass die Gerichte nicht zu lange auf dem Herd stehen, weil sie sonst verbrennen und weggeworfen werden müssen. Je schneller das Gericht zubereitet wird, desto mehr Punkte werden gesammelt. Der Spieler braucht genügend Punkte, die er durch erfolgreich zubereitete Gerichte bekommt, um das Level zu gewinnen. Der Spieler hat verloren, wenn zu viele Bestellungen nicht erfüllt werden oder die Gesamtpunktzahl nicht ausreicht.

## 3 Benutzeroberfläche

### 3.1 Spieler-Interface

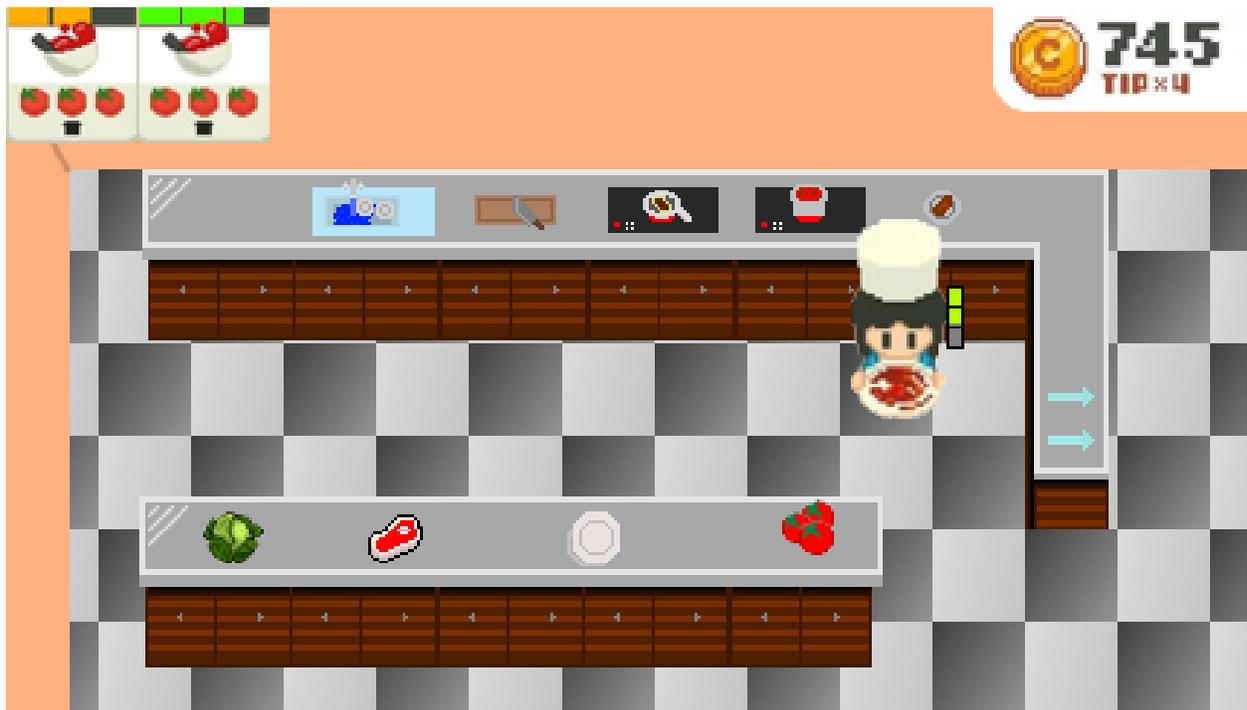


Abbildung 1: Konzeptzeichnung Player Interface

Im Spiel Rordon Gamsay betrachtet der Spieler das Geschehen aus einer Top-Down-Perspektive und sieht dabei 2D-Grafiken. Die Handlung des Spiels findet in einer Küche statt, wie in der Abbildung 1 zu sehen ist. Rordon Gamsay ermöglicht sowohl den lokalen Mehrspielermodus als auch das Einzelspiel. In diesem Spiel können ein oder zwei Köche gesteuert werden. Die Steuerung erfolgt je nach den Einstellungen im Steuerungsmenü wahlweise mit Controller oder Tastatur.

Es befindet sich eine kleine Stressanzeige rechts neben dem Koch, der in Abbildung 1 zu sehen ist. Diese Anzeige zeigt das Stresslevel des Kochs an. Ist die Anzeige auf null ist sein Stresslevel maximal.

Auf den Küchentresen sind diverse Küchenutensilien wie ein Schneidebrett, eine Pfanne und ein Kochtopf zu finden mit denen die Köche interagieren können. Darüber hinaus können die Köche alle benötigten Zutaten, wie zum Beispiel ein Salatkopf, Fleisch und Tomaten, aus einem Schrank nehmen.

Die Punktzahl wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Sie zeigt an wie viele Punkte die Köche seit Beginn der Runde verdient haben.

In der linken oberen Ecke in Abbildung 1 werden die Bestellungen angezeigt, die zubereitet werden müssen. Diese Anzeige informiert den Spieler darüber, welches Gericht zuzubereiten ist – zu erkennen am Bild in der Mitte der Anzeige. Sie zeigt auch an, wie viel Zeit dem Spieler noch bleibt, um die Bestellung zu bearbeiten, welche Zutaten benötigt werden und welches Küchenutensil zur Zubereitung notwendig ist - zu erkennen am kleinen Symbol am unteren Ende der Anzeige.

### 3.2 Menü-Struktur

In Abbildung 2 wird die Menü-Struktur dargestellt. Die blauen Kästchen stellen die Screens dar und die weißen Kästchen repräsentieren Schaltflächen ('Buttons'), die durch die Tastatur oder über den Controller ausgewählt werden können. Durch das Drücken des jeweiligen Buttons gelangt man zu dem Screen, zu dem der Pfeil führt.

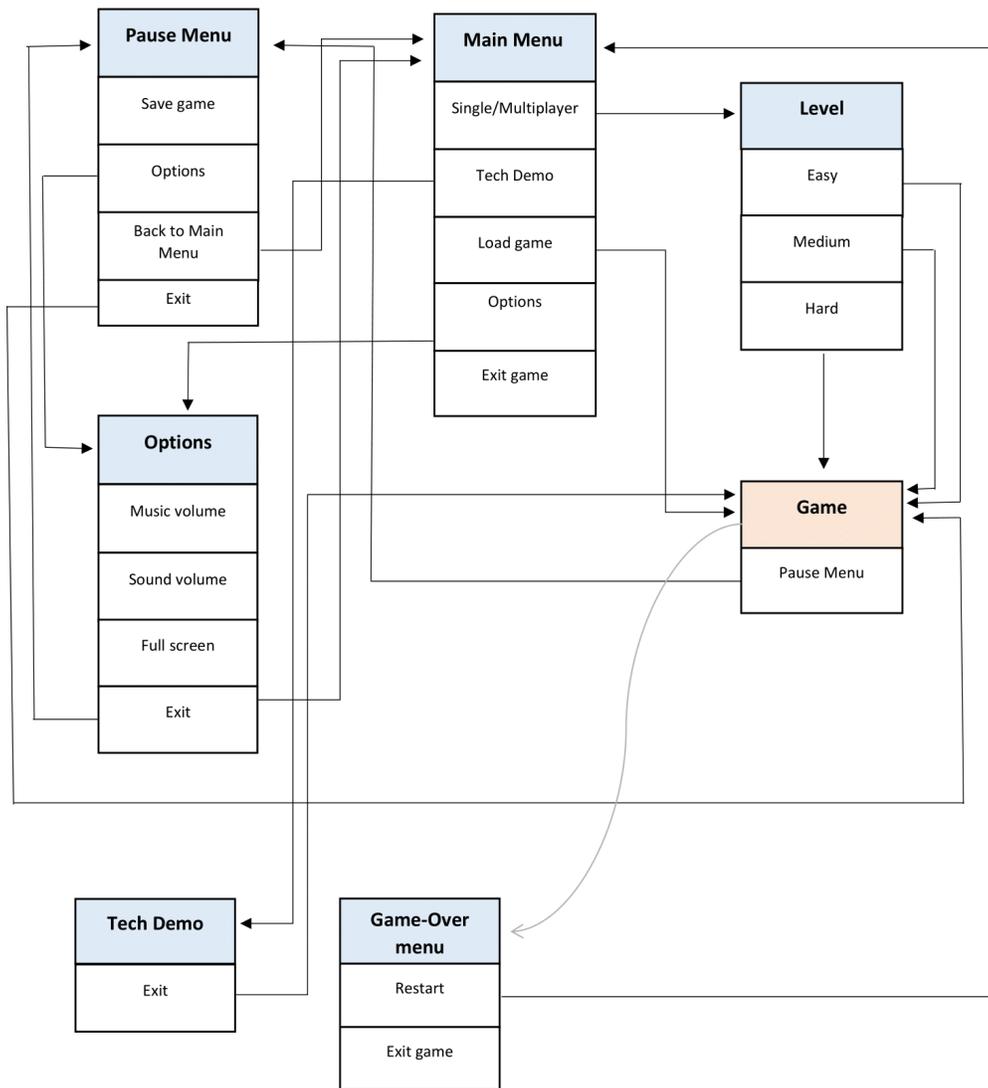


Abbildung 2: Übersicht der Menüstruktur

Beim Starten des Spiels öffnet sich das Hauptmenü (Main Menu). Von hier aus kann man das Spiel durch die Wahl des Spielmodus (Single-/Multiplayer) und des Schwierigkeitsgrads ('Level',

verfügbar sind Easy, Medium, Hard) starten. Wenn bereits vorhanden kann alternativ auch ein gespeicherter Spielstand aufgerufen werden mit der Schaltfläche 'Load game'. Vom Hauptmenü ausgehend kann ebenfalls die Tech-Demo gestartet werden, sowie das Optionsmenü geöffnet werden. Es gibt darüberhinaus eine Schaltfläche, um das Spiel zu beenden ('Exit Game').

Im Optionsmenü ist es möglich die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte einzustellen, sowie die graphische Auflösung zu ändern. Durch den Button 'Exit' wird entweder in das Main Menu zurück gewechselt oder in das Pause Menu, je nach dem von welchem Screen, das Optionsmenü zuvor aufgerufen wurde.

Vom Game aus kann man das Pause Menu aufrufen.

Im Pausenmenü kann das Spiel durch 'Save Game' gespeichert werden. Vom Pausenmenü ausgehend gelang man über die Schaltfläche 'Options' ebenfalls ins Optionsmenü. Mit 'Exit' schließt das Pausenmenü und der Spieler wechselt zurück zum Spiel. Um das Spiel zu beenden muss über die Schaltfläche 'Main Menu' das Hauptmenü aufgerufen und dort 'Exit Game' gewählt werden. Wird das Spiel gewonnen oder verloren wird automatisch ein Game-Over Menu eingeblendet von dem man mit 'Restart' in das Main Menu wechseln kann oder das Spiel durch 'Exit game' verlassen kann.

## 4 Technische Merkmale

### 4.1 Verwendete Technologien

- Visual Studio Community 2022
- MonoGame 3.8.1
- Microsoft C#
- Microsoft .NET 6.0

### 4.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 10 (x64) - GNU/Linux (Ubuntu 22.04 LTS)
- CPU: x64 Intel Core 8th generation / AMD Ryzen oder neuer
- RAM/Arbeitsspeicher: 8GB
- GPU: keine Spezifikation
- Bildschirmauflösung: 1366 x 768, 60HZ
- .NET 6.0
- Tastatur und/oder Gaming Controller

## 5 Spiellogik

### 5.1 Optionen & Aktionen

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Aktionen, die der Spieler im Spiel ausführen kann, erläutert und dafür in Tabelle 1 zusammengefasst.

Tabelle 1: Erläuterung der Spielaktionen

Id/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>Id01</b> Laufen	Wenn eine der Richtungstasten/ Joystickbewegung betätigt wird, bewegt sich der kontrollierte Koch in die zugehörige Richtung. Im Fall, dass ein kollidierendes Objekt im Weg ist, bleibt der Koch davor stehen. Die entsprechende Animation wird abgespielt.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Spieler befindet sich im Spiel und keine Menüs sind offen.</li><li>2. Eine der Richtungstasten/Joystick wird betätigt.</li></ol>	Der Koch wurde in die gewählte Richtung verschoben oder bis vor ein kollidierendes Objekt, das im Weg steht.
<b>Id02</b> Sprint	Bewegt den Koch schnell über eine kurze Distanz. Die entsprechende Animation wird abgespielt.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen.</li><li>2. Der Spielercharacter läuft (Id01) in eine beliebige Richtung.</li><li>3. Die zugehörige Taste wird betätigt.</li></ol>	Der Koch ist in gewählte Richtung verschoben (deutlich weiter als bei Id01) oder bis zu dem kollidierenden Objekt, welches im Weg steht.

<p><b>Id03</b> Objekt in die Hand nehmen</p>	<p>Der Koch nimmt einen kontrollierbares Objekt und trägt es von nun an in seiner Hand, d.h. das Objekt bewegt sich ab diesem Zeitpunkt mit dem Spieler mit.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen.</li> <li>2. Vor dem Koch (in Blickrichtung) befindet sich ein kontrollierbares Objekt.</li> <li>3. Der Spieler trägt kein Objekt.</li> <li>4. Die zugehörige Taste wird betätigt.</li> </ol>	<p>Das kontrollierbare Objekt wird getragen.</p>
<p><b>Id04</b> Objekt ablegen</p>	<p>Legt das getragene Objekt vor dem Koch ab.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Koch trägt ein Objekt.</li> <li>2. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen.</li> <li>3. Die zugehörige Taste wird betätigt.</li> </ol>	<p>Das getragene Objekt wird vor dem Koch platziert und kann dort ggf. mit Objekten interagieren.</p>
<p><b>Id05</b> Objekt aufessen</p>	<p>Das Objekt, dass der Koch trägt verschwindet und der Stresswert sinkt.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen.</li> <li>2. Der Koch trägt ein Objekt, dass essbar ist.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Koch trägt kein Objekt mehr. Ausnahmen für Teller, Töpfe und Pfannen, diese sind nun leer, werden aber weiterhin getragen.</li> <li>2. Der Stresswert des Kochs ist niedriger.</li> </ol>

<p><b>Id06</b> Schneiden</p>	<p>Der Spieler drückt die zugehörige Taste und wartet kurz, während der Koch das Objekt schneidet.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Koch steht vor einer Arbeitsfläche mit Schneidbrett.</li> <li>2. Auf der Arbeitsfläche mit Schneidbrett liegt ein schneidbares Objekt (Bsp. Salat).</li> <li>3. Der Koch hält nichts in der Hand.</li> <li>4. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen.</li> <li>5. Der Spieler drückt die zugehörige Taste.</li> <li>6. Der Koch bewegt sich nicht, während des Schneidens.</li> </ol>	<p>Das Objekt das auf dem Brett liegt ist z.B. nicht mehr Salat, sondern geschnittener Salat.</p>
<p><b>Id07</b> Herd an-/ausschalten</p>	<p>Der Spieler drückt eine Taste und der Herd wird an-/ausgeschaltet.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Koch steht vor einem Herd.</li> <li>2. Der Koch hält nichts in der Hand.</li> <li>3. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen.</li> <li>4. Der Spieler drückt die zugehörige Taste.</li> </ol>	<p>Der Herd hat ist an-/ausgeschaltet.</p>
<p><b>Id08</b> Objekt in den Mülleimer werfen</p>	<p>Der Spieler drückt eine Taste und der Koch wirft das getragene Objekt in den Mülleimer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Koch steht vor einem Mülleimer.</li> <li>2. Der Koch trägt ein Objekt in der Hand.</li> <li>3. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen.</li> <li>4. Der Spieler drückt die zugehörige Taste.</li> </ol>	<p>Das Objekt ist verschwunden und der Koch hält nichts mehr in der Hand. Ausnahmen für Teller, Töpfe und Pfannen, diese sind leer, der Koch trägt sie aber weiterhin in der Hand.</p>

<p><b>Id09</b> Verlieren</p>	<p>Der Spieler verliert die Runde, wenn er eine bestimmte Anzahl an Bestellungen auslaufen lässt (Id14) oder die Gesamtpunktzahl nicht ausreicht um das Level zu bestehen.</p>	<p>1. Der Spieler hat eine bestimmte Anzahl an Bestellungen auslaufen lassen (Id14). oder 2. Die Runde ist vorbei und der Spieler konnte nicht genügend Punkte sammeln</p>	<p>Der Spieler kommt in das Game-Over-Menü.</p>
<p><b>Id10</b> Gewinnen</p>	<p>Der Spieler serviert das letzte bestellte Gericht und gewinnt die Runde.</p>	<p>Der Spieler erfüllt die letzte offene Bestellung des letzten Kunden.</p>	<p>Der Spieler kommt in das Game-Over-Menü.</p>
<p><b>Id11</b> Blackout</p>	<p>Das Stresslevel erreicht das Maximum und der Koch fällt daher in Ohnmacht. Der betroffene Spieler kollabiert und bleibt für eine feste Zeit am Boden liegen, bevor er wieder aufstehen kann.</p>	<p>Das Stresslevel ist maximal</p>	<p>Das Stresslevel ist wieder auf 0 gesunken.</p>
<p><b>Id12</b> Einen Stuhl bewegen</p>	<p>Der Spieler drückt eine Taste und der Stuhl bewegt sich.</p>	<p>1. Der Koch steht in unmittelbarer Nähe zu einem Stuhl. 2. Der Spieler ist in einem Level und keine Menüs sind offen. 3. Der Spieler drückt die zugehörige Taste und in diese Richtung ist Platz vorhanden.</p>	<p>Der Stuhl ist in die entsprechende Richtung verschoben.</p>

<p><b>Id13</b> Einem Kunden einen Platz zuweisen</p>	<p>Ein Kunde steht im Eingangsbereich und bewegt sich zu einem freien Platz (d.h. Stuhl nicht besetzt und zugänglich) und gibt nach dem Hinsetzen eine Bestellung auf.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Kunde steht im Eingangsbereich.</li> <li>2. Es gibt einen freien Platz.</li> <li>3. Der Stuhl wird für den Kunden bei Bedarf durch Bewegen bereitgestellt.</li> <li>4. Es gibt einen Weg zu einem freien Platz.</li> </ol>	<p>Der Kunde ist nun am Platz und seine Bestellung wird im UI angezeigt.</p>
<p><b>Id14</b> Bestellung auslaufen lassen</p>	<p>Ein Kunde steht zu lange im Eingangsbereich ohne einen Platz zu bekommen oder die Zeit seiner Bestellung läuft vollständig ab, der Kunde geht wieder und eine Chance den Punktestand zu erhöhen wurde verpasst.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Kunde steht seit längerer Zeit Eingangsbereich.</li> <li>oder</li> <li>2. Die Zeit einer Bestellung läuft ab.</li> </ol>	<p>Der Kunde geht zur Eingangstür und verschwindet.</p>
<p><b>Id15</b> Bestellung erfüllen</p>	<p>Ein Kunde sitzt an seinem Platz, der Koch bringt ihm das bestellte Gericht, der Kunde geht und der Spieler erhält Punkte.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Kunde wurde einem Platz zugewiesen (Id13) und hat etwas bestellt.</li> <li>2. Der Koch gibt dem Kunden das bestellte Gericht.</li> </ol>	<p>Der Kunde geht zur Eingangstür und verschwindet, der Punktestand wird erhöht.</p>
<p><b>Id16</b> Essen verbrennen lassen</p>	<p>Befindet sich ein essbares Objekt zu lange auf dem Herd, verbrennt es.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein essbares Objekt steht auf dem Herd.</li> <li>2. Der Herd ist angeschaltet.</li> <li>3. Konditionen 1 und 2 sind über eine gewisse Zeit durchgehend erfüllt.</li> </ol>	<p>Das essbare Objekt ist verbrannt und nicht mehr essbar.</p>

## Rezepte

Rezepte stellen einen Handlungsablauf dar, wie sich die verschiedenen Zutaten (Details siehe Tabelle 3) mit den verschiedenen Kochwerkzeugen (vgl. Tabelle 4) zu fertigen Gerichten, die den Kunden serviert werden können, verarbeiten lassen.

In Tabelle 2 werden alle Rezepte, die im Spiel verfügbar sind aufgelistet. Aus jedem der auf dem Herd gekochten Speisen kann sich an die Abschlussbedingungen die Aktion Id16 anschließen, das Essen verbrennt, wenn es nicht nach Ablauf der Kochzeit rechtzeitig vom Herd genommen wird. Alternativ schließt sich Id15 an, wenn das Gericht auf einen Teller gelegt und dem Kunden rechtzeitig serviert wird, wurde die Bestellung erfolgreich erfüllt.

Tabelle 2: Kochrezepte und deren Durchführung im Spiel

Id/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>IdR01</b> Tomatensuppe	Der Spieler läuft mit einem Objekt Tomate (Z03) zur Schneidefläche und verarbeitet die Tomaten. Danach werden die geschnittenen Tomaten in einen Topf transferiert und auf dem Herd zu einer Suppe gekocht.	Objekt Tomate wird auf dem Schneidebrett verarbeitet und in den Topf gegeben.	Objekt Tomate verwandelt sich im Topf auf dem Herd in Tomatensuppe.
<b>IdR02</b> Steak	Der Spieler läuft mit einem Objekt Fleisch (Z01) in einer Pfanne zum Herd und schaltet den Herd an um das Fleisch anzubraten.	Objekt Fleisch (ungebraten) in Pfanne.	Objekt Fleisch (angebraten) in der Pfanne.

<p><b>IdR03</b> Bunter Salat</p>	<p>Der Spieler läuft mit einem Objekt Salat (Z02) zu der Arbeitsfläche W05, um durch zerkleinern Blattsalat zuzubereiten. Danach holt der Spieler weitere Zutaten zur Arbeitsfläche, um verarbeitete Zutaten zu erstellen. Die verarbeiteten Zutaten werden auf einen gemeinsamen Teller gelegt und verbinden sich zu einem bunten Salat.</p>	<p>Verarbeitete Zutaten (außer Fleisch und Brot) werden auf einen Teller gelegt.</p>	<p>Zutaten verbinden sich zum bunten Salat.</p>
<p><b>IdR04</b> Hamburger</p>	<p>Der Spieler verarbeitet Zutaten (Salat, Tomaten, Fleisch) und kann weitere verarbeitete Zutaten beliebig mit Brot kombinieren, um einen eigenen Burger zu kreieren.</p>	<p>Verarbeitet Zutaten (Salat, Tomate, gebratenes Fleisch) und Brot werden auf einen Teller gelegt oder andere verarbeitete Zutaten in Kombination mit Brot.</p>	<p>Zutaten verbinden sich zu einem Burger mit den beinhaltenden Komponenten.</p>
<p><b>IdR05</b> Bratkartoffeln</p>	<p>Das Objekt Kartoffel wird auf der Arbeitsfläche mit dem Messer klein geschnitten. Die verarbeitete Zutat wird in die Pfanne gelegt und angebraten.</p>	<p>Objekt Kartoffel (geschnitten) in der Pfanne.</p>	<p>Objekt Kartoffel (geschnitten und angebraten) in der Pfanne.</p>

<p><b>IdR06</b> Kartoffel- suppe</p>	<p>Der Spieler läuft mit einem Objekt Kartoffel zur Schneidefläche und verarbeitet diese. Mit der verarbeiteten Kartoffel läuft der Spieler dann zum Topf und gibt diese in den Topf. Der Topf mit den geschnittenen Kartoffeln wird auf dem Herd zu Kartoffelsuppe gekocht.</p>	<p>Objekt Kartoffel (geschnitten) im Topf.</p>	<p>Objekt Kartoffelsuppe im Topf.</p>
<p><b>IdR07</b> Nudeln mit diversen Soßen.</p>	<p>Der Spieler läuft mit einem Objekt Nudeln zum Topf und legt diese hinein. Nach dem Kochen werden die Nudeln auf einen Teller abgelegt. Nun können diverse verarbeitete Zutaten (außer Brot und Nudeln) mit den gekochten Nudeln kombiniert werden, um ein individuelles Nudelgericht zu kreieren.</p>	<p>Gekochte Nudeln und weitere geschnittene Zutaten (außer Brot und Nudeln) werden auf einen Teller gelegt.</p>	<p>Zutaten verbinden sich zu einem Nudelgericht mit den beinhaltenden Komponenten.</p>

## 5.2 Spielobjekte

Dieser Abschnitt beschreibt die einzelnen Spielobjekte in den verschiedenen Kategorien, denen sie sich zuordnen lassen, in Tabelle 4 werden die Kochwerkzeuge, in Tabelle 3 die Zutaten und sonstige Spielobjekte in Tabelle 5 aufgelistet.

## Zutaten

Aus Zutaten werden durch die von Rezepten vorgegebenen Handlungsablauf und den erforderlichen Aktionen fertige Gerichte. In Tabelle 3 werden die in diesem Spiel vorhandenen Zutaten aufgeführt, die sich in Vorratschränken befinden.

Tabelle 3: Zum Kochen zur Verfügung stehende Zutaten

<b>Id</b>	<b>Name</b>
<b>Z01</b>	Fleisch
<b>Z02</b>	Salat
<b>Z03</b>	Tomaten
<b>Z04</b>	Brot
<b>Z18</b>	Kartoffel
<b>Z18</b>	Nudeln

## Kochwerkzeuge

Um aus den Zutaten fertige Gerichte herzustellen, benötigen die Spieler Kochwerkzeuge. Diese werden in Tabelle 4 näher erläutert.

Tabelle 4: Kochwerkzeuge und ihre Attribute im Spiel

<b>Id/Name</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Zeitbedarf</b>
<b>W01</b> Topf	Werkzeug beim Kochen zur Umwandlung von Zutaten in fertige Gerichte, z.B. Tomatensuppe oder Kartoffelsuppe werden in einem Topf zubereitet, Details welche Rezepte einen Topf erfordern siehe Tabelle 2.	Hoch
<b>W02</b> Pfanne	Die schnelle Zubereitungszeit ist vorteilhaft, in einer Pfanne lassen sich jedoch nur bestimmte Speisen wie Steak, Hamburger und Bratkartoffeln zubereiten.	Medium
<b>W03</b> Mülleimer	Wird zum Wegwerfen von Abfällen und verbrannten Gerichten verwendet. Jeder tragbare Gegenstand kann bei Bedarf in den Mülleimer geworfen werden und so aus dem Spiel entfernt werden.	Niedrig

<b>W04</b> Teller	Zum Servieren des Gerichts an die Kunden, fertige Speisen müssen dafür auf Teller gelegt werden. Teller sind ein tragbares Objekt, es kann gesteuert werden, wo der Teller platziert werden soll.	Niedrig
<b>W05</b> Arbeitsfläche mit Schneidebrett und Messer	Zu schneidenden Zutaten werden auf der Arbeitsfläche platziert und werden so geschnitten (ID06).	Niedrig
<b>W06</b> Herd	Kann ein- oder ausgeschaltet werden (Id07), und ein Topf oder Pfanne darauf platziert werden, um ein Gericht zu kochen.	Niedrig

## Andere Spielobjekte

Darüberhinaus gibt es noch andere Spielobjekte, die keine der vorherigen Kategorien zuordenbar sind, diese werden in Tabelle 5 aufgeführt.

Tabelle 5: Weitere Spielobjekte

Name	Beschreibung
Gordon Ramsay	Gordon Ramsay ist eine Spielfigur, die den Küchenschef darstellen soll. Gordon Ramsay sorgt dafür, das Chaos in geplante Abläufe kommt, indem er sich überall auf der Map bewegt und durch seine bloße Anwesenheit Stress bei den Köchen auslöst.
Koch	die Spielfigur, die die Gerichte kocht.
Gäste	die Spielfiguren, denen die Gerichte serviert werden.

### 5.3 Spielstruktur

Zu Beginn des Spiels erscheinen die Spielcharaktere als Köche in einer Küche. Sobald Kunden Platz genommen haben, werden Bestellungen für bestimmte Gerichte im oberen UI eingeblendet. Die Spieler müssen Zutaten aus dem Vorrat holen, sie transportieren, zubereiten, auf einem Teller zusammenstellen und anschließend zum Kunden bringen. Jede dieser Bestellungen ist mit einem visuellen Timer versehen. Wenn der Timer abläuft, ohne dass das Gericht serviert wurde, gilt die Bestellung als gescheitert.

Das Spiel ist als Kooperationspiel konzipiert, bei dem die Spieler zusammenarbeiten müssen, um die Bestellungen erfolgreich zu bewältigen. Es gibt einen Punktezähler für erfolgreich erfüllte Bestellungen. Die Spielstruktur ist im Grunde einfach, dennoch lässt sich der Spielverlauf mit zunehmendem Komplexitätsgrad grob in verschiedene Phasen einteilen, die jedoch fließend ineinander übergehen:

- **Early-Game:** Zu Beginn des Spiels starten die Spieler mit dem Kochen der ersten Gerichte, sie entdecken die Rezepte und beginnen ihre Arbeitsabläufe zu organisieren. Die Arbeitsflächen sind zu diesem Zeitpunkt vergleichsweise leer, die verbleibende Zeit zur Erfüllung der Bestellungen ist mehr als ausreichend und das Stresslevel der Köche ist niedrig.
- **Mid-Game:** Mit zunehmender Anzahl und Vielfalt der Bestellungen sehen sich die Spieler mit Herausforderungen wie Verzögerungen, beengten Platzverhältnissen, wechselnden Prioritäten und steigendem Stresslevel konfrontiert. Einige Timer sind möglicherweise bereits abgelaufen, was zu einigen fehlgeschlagenen Bestellungen führt. Für korrekt zubereitete und erfüllte Bestellungen verdienen die Spieler Punkte. Um ihren Stresspegel zu senken, müssen gestresste Köche essen um Blackouts zu verhindern, was das Zeitmanagement zusätzlich erschwert.
- **Late-game:** Das zu bewältigende Maß ist fast erreicht, und die Spieler setzen ihre Bemühungen darauf, Prioritäten zu setzen und so viele Aufträge wie möglich zu erledigen, um noch möglichst lange im Spiel zu bleiben. Letztendlich endet die Runde, wenn die Küche vollkommen im Chaos versinkt und sich zu viele unerfüllte Kundenbestellungen angesammelt haben.

Über mehrere Runden hinweg ermöglicht das Spiel eine fortschreitende Entwicklung der Spieldynamik:

- In den ersten Runden nehmen die Spieler die Aufträge so an, wie sie eintreffen. Die Rezepte werden nacheinander von Anfang bis Ende abgearbeitet. Die Zusammenarbeit zwischen den Spielern ist minimal, und die Aufgaben werden anhand der Bestellungen aufgeteilt.
- Mit zunehmender Erfahrung entwickeln die Spieler eine Strategie. Auf individueller Ebene wählen sie die Kochflächen so, dass möglichst wenig Bewegung erforderlich ist. Die Aufträge

werden nicht zwangsläufig der Reihe nach ausgeführt, sondern optimiert. Auch auf der Ebene der Zusammenarbeit zeigt sich eine Strategie: Die Spieler übernehmen spezifische Aufgaben anstelle von vollständigen Rezepten, was die Kommunikation intensiviert. Beispielsweise kann ein Spieler das Sammeln der Zutaten und das Schneiden übernehmen, während der andere für das Zusammenstellen und Servieren zuständig ist. Die direkte Kommunikation ist von grundlegender Bedeutung.

- Die Spieler kochen in Harmonie und werden nur selten gestört. Die Kommunikation ist optimal. Der Schwerpunkt liegt auf einer hohen Punktzahl oder auf der Erhöhung des Schwierigkeitsgrads.

## 5.4 Statistiken

Die Statistiken werden für beide Spieler zusammen und über alle Spielsitzungen hinweg erfasst. Spieler 1 und Spieler 2 arbeiten an den gleichen Statistiken. Die Statistiken können nicht zurückgesetzt werden.

1. Anzahl an insgesamt verwendeten Zutaten
2. Anzahl an insgesamt ausgegebenen Gerichten
3. Anzahl an ausgelaufenen Bestellungen
4. Anzahl an insgesamt gegessenen Gerichten
5. Anzahl an zubereiteten Rezepten
6. Insgesamt zurückgelegte Distanz

## 5.5 Achievements

Die Achievements werden unabhängig von der Anzahl der Spieler und über alle Spielsitzungen hinweg gesammelt. Spieler 1 und Spieler 2 arbeiten somit an den gleichen Achievements.

1. Sternekoch der Zukunft: Schließe das Tutorial ab.
2. Kundenzufriedenheit schmeckt am Besten: Erfülle alle Bestellungen eines Levels ohne dabei selbst zu essen.
3. Experte auf jedem Gebiet: Verwende alle Rezepte einmal.
4. Gordons Respekt: Schließe 5 Level ab.

5. Schon mal mit Therapie versucht?: Sieben Mal in einem Level in Ohnmacht gefallen.
6. Geübter Koch: Koche insgesamt 50 Gerichte.
7. Meisterkoch: Koche insgesamt 100 Gerichte.
8. Ramsay wird so langsam neidisch: Koche insgesamt 200 Gerichte.

## 6 Screenplay

In einer Welt, in der die kulinarische Kunst als höchstes Gut gilt, thront Gordon Ramsay mit seinem legendären Restaurant 'Hells Kitchen' an der Spitze der Sterneküche. Sein Restaurant ist nicht nur ein Ort des Genusses, sondern ein Symbol für Perfektion und Hingabe an die kulinarische Kunst.

Doch genau diese Welt wird unglücklicherweise heimgesucht von geldgierigen Investoren, deren einzige Lebensaufgabe es ist, schnelles Geld mit lieblosem Essen zu verdienen. Anfangs schien es so, als könnte die Gourmetwelt dem Druck standhalten, aber nach ein paar Jahren zerfiel die Kulinarik in Stücke und die Welt ergraute. Ramsay, dessen einziger Lebenssinn darin bestand, die feinsten Gerichte zu kochen und zu servieren, war am Boden zerstört.

Eines Schicksalstages schreckte die Welt ein weiteres Mal zusammen, Ramsay verschwand, als sie ihn am meisten brauchte. Jahre vergingen, und von dem einst scheinenden Gordon fehlte jede Spur. Die Investoren hatten in der Zwischenzeit die gesamte Restaurantkultur unter sich. Vorbei war die Zeit von schönem Dinner und Genuss. Die Zeit des industriell hergestellten Essens und des schnellen Geldes war angebrochen.

Als jegliche Hoffnung verloren schien, sprach man überall davon, dass Gordon Ramsay wieder aufgetaucht sein sollte und versuche, seine ehemaligen Köche zu finden, um dem kulinarischen Schrecken die Stirn zu bieten.

Monate später öffnete die altbekannte und rumreiche 'Hells Kitchen' neu. Sie sollte die Speerspitze sein, um Genuss, Kultur und Freude zurück in die Welt zu bringen. Es schien ein langer und äußerst stressiger Weg zu werden, aber mit Ramsay als Chef, Mentor und Kritiker hatte sie die besten Voraussetzungen. Gordons Kritiken waren hart, aber sie trieben die Köche dazu an, immer besser zu werden und effizienter zu arbeiten. Denn Effizienz stand ganz oben auf der Liste, was die neue Philosophie des Restaurants betraf. Die Gerichte mussten unter enormem Zeitdruck gekocht werden, um in der schnelllebigen Welt keine Kunden zu verlieren.

Können Ramsay und seine talentierten Köche die Menschen davon überzeugen, die Faszination für das echte, feine Essen wiederzuentdecken? Wird es ihnen gelingen, die Welt des lieblosen Fast Foods und der schnellen Gewinne zu überwinden?

Der Kampf gegen die geldgierigen Investoren wird nicht einfach sein. Die Welt hat sich an schnelle, industriell hergestellte Mahlzeiten und geschmacksneutrales Essen gewöhnt. Aber Ramsay gibt nicht auf. Er ist zurückgekehrt, um seine Leidenschaft für die kulinarische Kunst wiederzubeleben und die Welt daran zu erinnern, was es wirklich bedeutet, zu leben.

In 'Rordon Gamsay' werden die Spieler zu den Hütern des guten Geschmacks. Sie kämpfen gegen die Zeit, um schnelle und schmackhafte Gerichte zu servieren und die Kritik von Ramsay zu meistern. Mit jedem erfolgreich ausgegebenen Gericht sind sie näher an der Wiederherstellung des einstigen Glanzes.

Bist du bereit, an dieser kulinarischen Revolution teilzunehmen und den wahren Geschmack des Lebens zurückzubringen? Die Welt braucht dich!