# Game Design Document

Daniel Dietsch, Vincent Langenfeld, Frank Schüssele

October 26, 2021

# Organisation



- Gruppentreffen ausgemacht?
- Dienste
  - Email mit Accountdaten erhalten?
  - Emails vom Tutor über sopraXX@infor... bekommen?
  - In Gitea, Discourse, Mattermost eingeloggt?
- BBB auf Ilias funktioniert?
- ► Technische Fragen und Probleme bitte im *Discourse* besprechen, damit alle davon profitieren

# Vorüberlegungen

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

# Spielkonzept

Chef: Hatten Sie und ihr Team eine Idaze Anforderungen!
interessiert.

Beispiel mit anderen Anforderungen!

# Spielkonzept

UNI

Chef: Hatten Sie und ihr Team eine Idazen Anforderungen!
interessiert.

Beispiel mit anderen Anforderungen!

# Spielidee (Beispiel)

Name: Irrgärten

Genre: Roguelike; Dungeoncrawler

- Ahnlich zu: Delver, Legend of Grimrock, Diablo, Tower of Guns
- Zentrale Mechanik: Flucht vor der Dunkelheit durch ein Verlies
- Stichwörter: Schwert, Zauber, Monster, Parkour(?)
- Ziel/Gewinnen: Überleben (Highscore)
- Verlieren: Gegner, Fallen, von der Dunkelheit eingeholt werden



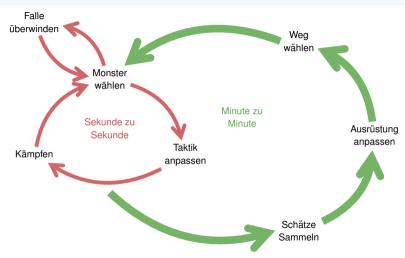
















# Game Design Document

# 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
  - Beinhaltet keine Details über die technische Umsetzuna
  - Verbindliche, Gegenstand des Vertrags zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer

- REMAINS TLC (LOW)
- Dola character contino process (later)
- now world hips up before game flow rection.
- Play-p lay short m Act 1 (m) 23
- -PCT used by 15th fit c in Ley investigation. South

### **Maiestic Revelations**

- De much to entire an exceleter level of Li Chically during the Sam. Phys in mistion me hands be relatively very to disputely but soto should be higher. They in Yamenton should be a cof top for home to so a home hould be maked as "beto" equivalent morting the comation

#### "Paranoia means having all the facts." – William S. Burroughs

Flory Alan should feel Seternt than 6949 by 576 or MJ12. In can take control of Notice but the should order "phonor at porm" (requireded). be will hard outle like call, role the hill them (a not to work have)

who have perly (but was) press may. Publicity in the energy of our proof. Propage could cold into printing many it may be about which others to control was + into

Need to introduce the whomat me can pay one - To him Tit good to the way seport them ROA... 1997, 100 SOUTH MILL HOLD TO THE MEDICAL PROPERTY OF THE M

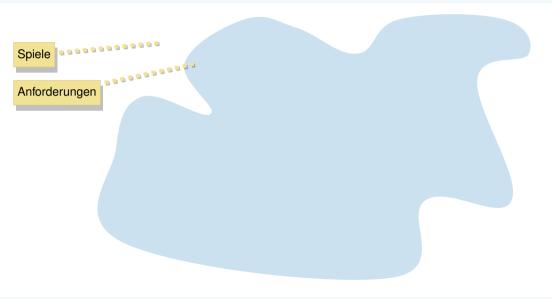
Deus Ex (2000)

6/49

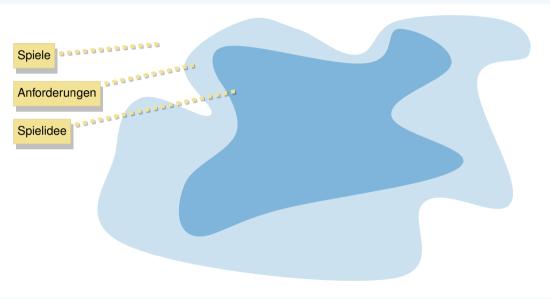


Spiele

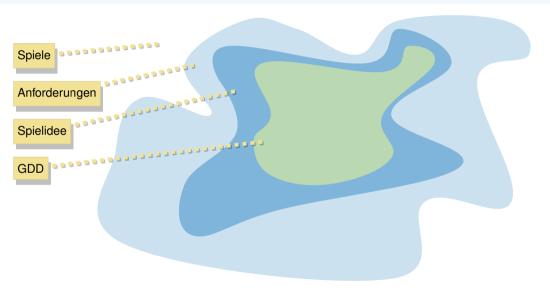




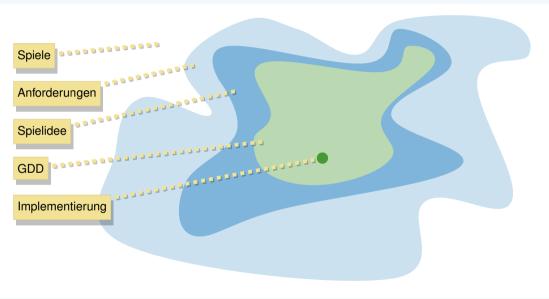












# Struktur



# 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

# Struktur



#### 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**



# Abschnitt: Deckblatt

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

# Struktur



#### 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 die Änderungen des finalen GDD zur Betaversion

- ► Alle *inhaltlichen* Änderungen
- 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

# Struktur



# 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

# Spielkonzept



# Abschnitt: Zusammenfassung

Eine kompakte und packende Beschreibung des Spielinhalts.

- Um was geht es im Spiel und wieso ist das spannend?
- ▶ Darf als *einziger* Abschnitt auch reißerisch/dramatisch geschrieben sein
- Alle grundlegenden Spielelemente sollen hier zu finden sein
  - Objekte
  - Mechaniken
  - Ziel
- Ähnlich einem Klappentext
- Darf Storyelemente enthalten

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. Laufe und kämpfe, solange dich deine Beine 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 Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. Laufe und kämpfe, solange dich deine Beine 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 Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. Laufe und kämpfe, solange dich deine Beine 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 Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. Laufe und kämpfe, solange dich deine Beine 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 Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Vor dir erstreckt sich Irrgärten, eine Welt von endlosen Verliesen, bewohnt von gefährlichen Monstern und gefüllt mit unermesslichen Schätzen. Laufe und kämpfe, solange dich deine Beine 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 Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe.

# Spielkonzept



# Zentrale Spielmechanik

Die wichtigste Mechanik des Spiels.

- Meistens die Mechanik mit der der Spieler den Großteil der Zeit interagiert
- Hilft sich auf den Kern des Spiel zu fokussieren
- Möglichst kompakt (zwei bis drei Sätze)

### Zentrale Spielmechanik

Der Spieler flieht vor einer ihn jagenden Todeswand durch einen Irrgarten aus zufällig generierten Räumen. Dabei wird er von Fallen und über die Zeit immer stärker werdenden Gegnern behindert.

# Struktur



# 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

# Struktur



# Kapitel: Benutzeroberfläche

Benutzeroberfläche und Spielwelt geben einen ersten Eindruck vom Spiel und zeigen Spielobjekte und mögliche Interaktionen.

- Spielerinterface
  - Was sieht der Spieler typischerweise w\u00e4hrend des Spiels?
  - Bild (Mockup) mit Beschreibung
  - Darstellung, Kamera, sichtbare Elemente (Hud, Minimap, Menüs, Spielobjekte)
- Menüstruktur
  - Struktur des Haupt-, Pause- und aller Untermenüs.







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                 |  |
| Α                           | 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.

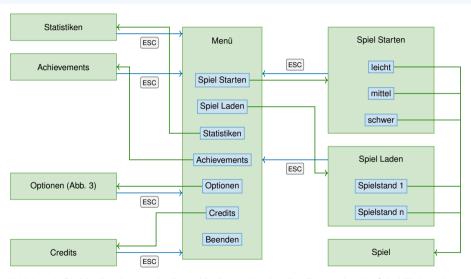


Abbildung 2: Die Menüstruktur von Irrgärten. Menüs werden als grüne Boxen, einzelne Schaltflächen als ...

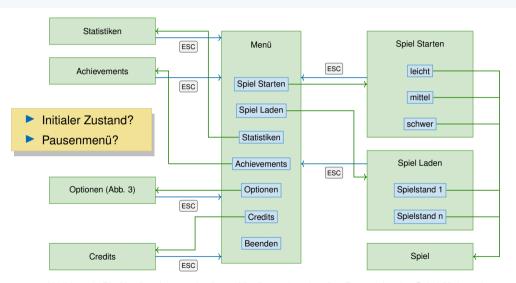


Abbildung 2: Die Menüstruktur von Irrgärten. Menüs werden als grüne Boxen, einzelne Schaltflächen als ...



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. . . . .

- ► 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

# Technische Merkmale

## Verwendete Technologien

- Microsoft C# Core 3.1
- ► MonoGame 3.8
- Visual Studio Community
- Resharper
- Krita
- Cross-Platform Audio Creation Tool (XACT)
- ► Cinema4D
- Wavelab
- Tiled Mapeditor
- SomeFancyHackerTool
- NClass

### Mindestanforderungen

- Windows 10
- ▶ Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- .NET Core 3.1
- 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 Core 3.1
- 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

Nicht vergessen: Beschreiben wie man *gewinnt* und *verliert*!



## 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, KI)
- 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:<br>Laufen         | Spieler        | Taste W wird gedrückt     Spielfigur bewegt sich in Blickr.     Taste W losgelassen  | Es befindet sich<br>kein Hindernis in<br>Laufrichtung                           | Die Spielfigur hat sich in Blick-<br>richtung von der vorherigen Po-<br>sition entfernt  |
| A08:<br>Feuer-<br>ball | Spieler,<br>KI | RMB wird gedrückt     Feuerball fliegt in Blickrichtung     Feuerball triff auf Hindernis und     a (trifft Wand) verschwindet     b (trifft Monster) verursacht     Schaden | Zauber Feuerball<br>ist gewählt und es<br>ist min. ein Mana-<br>punkt vorhanden | Die Spielfigur hat einen Mana-<br>punkt weniger UND (ein Mon-<br>ster wurde getroffen und hat<br>Lebenspunkte verloren ODER<br>es wurde kein Monster getrof-<br>fen) |

Table 2: Aktionen im Spiel

| ID                              | Akteure        | Ereignisfluss   | Anf. Bed.   | Absch. Bed.                        |
|---------------------------------|----------------|---|---|------------------------------------|
| A12:<br>Kiste<br>zerstö-<br>ren | Spieler,<br>KI | Ablauf 1:  1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur 2. Spielfigur attackiert (A02: Schwertangriff) die Kiste 3. Kiste wird durch Trümmer ersetzt und Gegenstände erscheinen neben der Kiste Ablauf 2:   | Eine Kiste<br>befindet sich<br>direkt vor der<br>Spielfigur | Kiste ist durch<br>Trümmer ersetzt |
|                                 |                | <ol> <li>Kiste befindet sich in Reichweite eines Zaubers</li> <li>Spielfigur spricht einen Zauber und trifft die<br/>Kiste mit einem Feuerball (Z1: Feuerball)</li> <li>Items fliegen von der Kiste weg</li> <li>Kiste wird durch brennende (E2: Brandeffekt)<br/>Trümmer ersetzt, Items landen im Umkreis</li> </ol> |   |                                    |

Table 3: Aktionen im Spiel

| ID  | Akteure        | Ereignisfluss   | Anf. Bed.                                     | Absch. Bed.                                       |
|-----|----------------|---|---|---|
|     | Spieler,<br>KI | Ablauf 1:  1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur 2. Spielfigur attackiert (A02: Schwertangriff) die  | Eine Kiste<br>befindet sich<br>direkt vor der | Kiste ist durch<br>Trümmer ersetzt                |
| ren |                | Kiste 3. Kiste wird durch Trümmer ersetzt und Gegenstände erscheinen neben der Kiste  |   | UND alle Items<br>aus der Kiste<br>liegen rund um |
|     |                | Ablauf 2:   |   | die Trümmer                                       |
|     |                | <ol> <li>Kiste befindet sich in Reichweite eines Zaubers</li> <li>Spielfigur spricht einen Zauber und trifft die<br/>Kiste mit einem Feuerball (Z1: Feuerball)</li> </ol> |   |   |
|     |                | Items fliegen von der Kiste weg     Kiste wird durch brennende (E2: Brandeffekt)     Trümmer ersetzt, Items landen im Umkreis   |   |   |

Table 3: Aktionen im Spiel

UNI FREIBURG

- Weitere Abschnitte einführen, wenn Aktionen und Optionen und Objekte zum Verständnis nicht ausreichen
- ▶ Oft lassen sich ähnliche Aktionen (z.B.: Feuerball, Schattenpfeil, Explosionsaura) 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, Explosionsaura) 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. |

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, je nach Beschreibung, von 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 F\u00e4higkeiten (mit Referenz zu F\u00e4higkeitentabelle), usw.
- Eigenschaften haben schon die richtigen Verhältnisse zueinander
- Tabellarisch

## Spielobjekte

#### Einheiten:

- Spielfigur
- Monster

#### Items:

- Waffen
- Zauber
- Lebenstrank
- Manatrank

#### Umwelt:

- Wände
- Türen
- Kisten

| 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) keine Lebenspunkte 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 und 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. Centurios in Reichweite der Spielfigur greifen diese an.

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

Table 6: Werte des Centurio.







## Abschnitt: Spielablauf

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

- Ein interessanter Ablauf
- Was passiert wenn der Spieler ein neues Spiel startet?
- Wie entwickelt sich das Spiel von da an?
- Wann ist das Spiel gewonnen/verloren?
- 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 das Spiel einzufinden und seine 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 von sammelbaren Gegenständen stetig zu. Gegner werden nun in Gruppen und gemischt mit stärkeren Gegnern (mit Immunitäten oder schwere Gegner wie Magier, [...]) platziert und Türen, die sich erst nach dem Tod eines in der Nähe befindlichen Bossgegners öffnen, versperren den Weg. Die sammelbaren Gegenstände [...].

### Spielablauf (cont.)

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

In der finalen Phase des Spiels wird der Spieler durch stärkere Gegner, größere Gegnergruppen, und taktische Entscheidungen dazu genötigt, seine Ressourcen (Lebens- und Manapunkte, Tränke) zu verbrauchen. Sobald die Dunkelheit auf wenige Meter an die Spielfigur herangekommen und der Spieler einen Großteil seiner Ressourcen aufgebraucht hat, beginnt das Endgame: [...].

### Spielablauf (cont.)

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

In der finalen Phase des Spiels wird der Spieler durch stärkere Gegner, größere Gegnergruppen, und taktische Entscheidungen dazu genötigt, seine Ressourcen (Lebens- und Manapunkte, Tränke) zu verbrauchen. Sobald die Dunkelheit auf wenige Meter an die Spielfigur herangekommen und der Spieler einen Großteil seiner Ressourcen aufgebraucht hat, beginnt das Endgame: [...].



### 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
- lacktriangle Verlorenes Leben/Mana  $(d_{LE/MA})$
- $\qquad \qquad \mathbf{Gesamtpunkte} \; (t*g (d_{LE}^2)) \\$



## **Achievements**

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

- Ähnlich zu Statistiken
- Können nur einmalig erreicht werden
- Persistent



### **Achievements**

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

- Ähnlich zu Statistiken
- Können nur einmalig erreicht werden
- Persistent

#### **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.

## Achievements

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

- Ähnlich zu Statistiken
- Können nur einmalig erreicht werden
- Persistent

#### **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 ("Es ist wie AoE mit Zombies" is nicht ausreichend)
  - Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
  - Vermeiden Sie Mehrdeutigkeiten
- Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe (z.B.: Rüstung, Energie, Ressource)
- Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt
  - Achten Sie auf Konsistenz (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar).
- Achten Sie auf die Form
  - Verwenden Sie keine leeren Referenzen: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
  - ► Vermeiden Sie *Vorwärtsreferenzen*
  - Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein



- Erklären Sie ihr Spiel ("Es ist wie AoE mit Zombies" is nicht ausreichend)
  - Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
  - ► Vermeiden Sie *Mehrdeutigkeiten*
- Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe (z.B.: Rüstung, Energie, Ressource)
- Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt
  - Achten Sie auf Konsistenz (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar).
- Achten Sie auf die Form
  - Verwenden Sie keine leeren Referenzen: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
  - ► Vermeiden Sie *Vorwärtsreferenzen*
  - Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein

Habe ich die Spielfigur immer Spielfigur genannt, und das Verlies immer Verlies?



- Erklären Sie ihr Spiel ("Es ist wie AoE mit Zombies" is nicht ausreichend)
  - Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
  - ► Vermeiden Sie *Mehrdeutigkeiten*
- Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe (z.B.: Rüstung, Energie, Ressource)
- Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt
  - Achten Sie auf Konsistenz (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar).
- Achten Sie auf die Form
  - Verwenden Sie keine leeren Referenzen: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
  - Vermeiden Sie Vorwärtsreferenzen
  - Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein

Habe ich die Spielfigur immer Was ist eigentlich mit den unermesslichen Schätzen passiert?



- Erklären Sie ihr Spiel ("Es ist wie AoE mit Zombies" is nicht ausreichend)
  - Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
  - ► Vermeiden Sie *Mehrdeutigkeiten*
- Definieren Sie scheinbar eindeutige Begriffe (z.B.: Rüstung, Energie, Ressource)
- Integration von Kapiteln ist schwerer als man denkt
  - Achten Sie auf Konsistenz (nutzen Sie zur Not einen internen Glossar).
- Achten Sie auf die Form
  - Verwenden Sie keine leeren Referenzen: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
  - ► Vermeiden Sie *Vorwärtsreferenzen*
  - Abbildungen und Tabellen müssen beschriftet und aus dem Text referenziert sein

Habe ich die Spielfigur immer
Was ist eigentlich mit den
Wieso gibt es ein Achievement

fürs Gewinnen?

# Sonstiges



- Das Beta-GDD muss bereits vollständig sein
- Wikiartikel GDD
- Orientieren Sie sich an der Hall of Fame (nur besser)
- Pflicht:
  - Deckblatt
  - Alle vorgestellten Abschnitte müssen sich wiederfinden
  - Format der Optionen und Aktionen verwenden