Game Design Document

Vincent Langenfeld, Daniel Dietsch

November 10, 2020

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

Game Design Document

Spielkonzept

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

Spielkonzept

Chef: Hatten Sie und ihr Team eine Idee? [illegible]ber der WiKe AG sind interessiert.

Beispiel mit anderen Anforderungen!

Spielkonzept

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

Beispiel mit anderen Anforderungen!

Beispiel

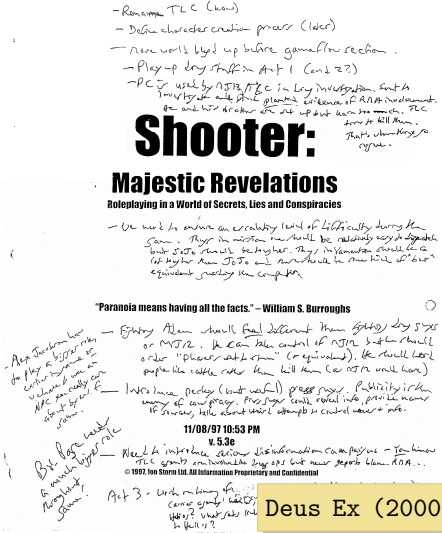
- Name: *Irrgärten*
- Genre: Roguelike; Dungeoncrawler
- Ähnlich zu: Delver, Legend of Grimrock, Diablo, Tower of Guns
- Zentrale Mechanik: Dungeoncrawl, Flucht vor der Dunkelheit
- Stichwörter: Schwert, Zauber, Monster
- Ziel/Gewinnen: Überleben (Highscore)
- Verlieren: Gegner, Fallen, von der Dunkelheit eingeholt werden

Game Design Document

Game Design Document (GDD)

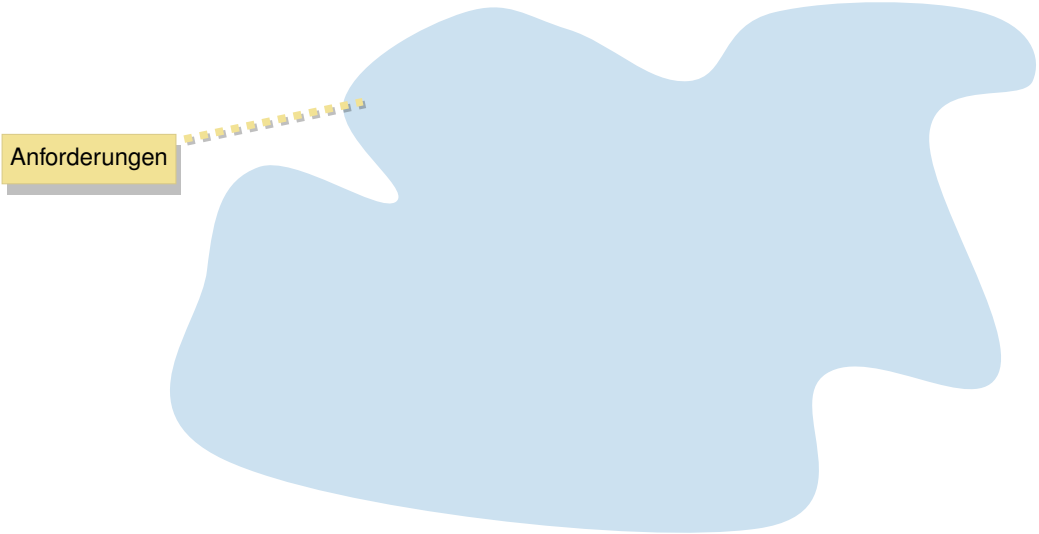
Beschreibung der *wesentlichen Merkmale* des Spiels.

- 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 Umsetzung
  - Verbindliche, Gegenstand des Vertrags zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer

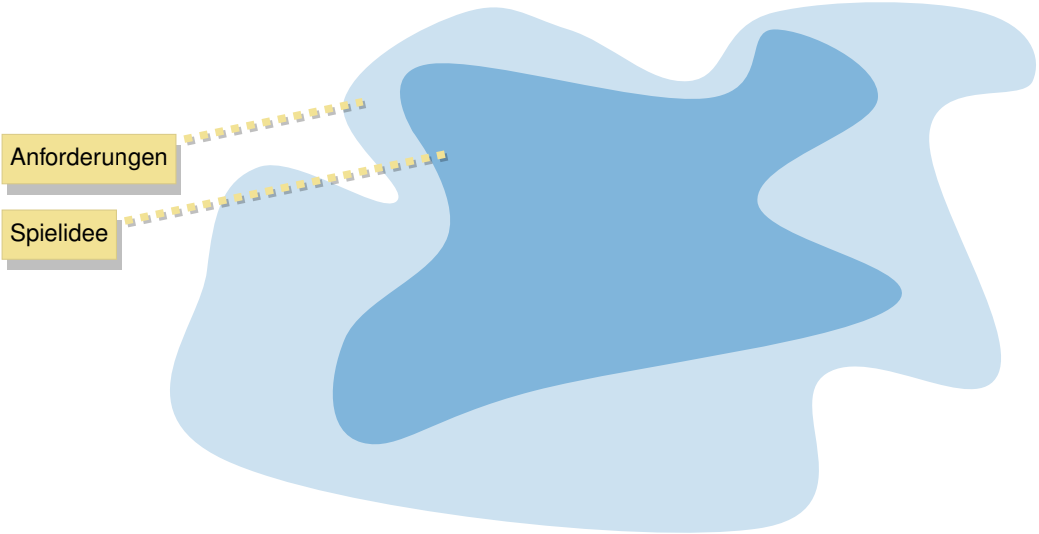


Deus Ex (2000)

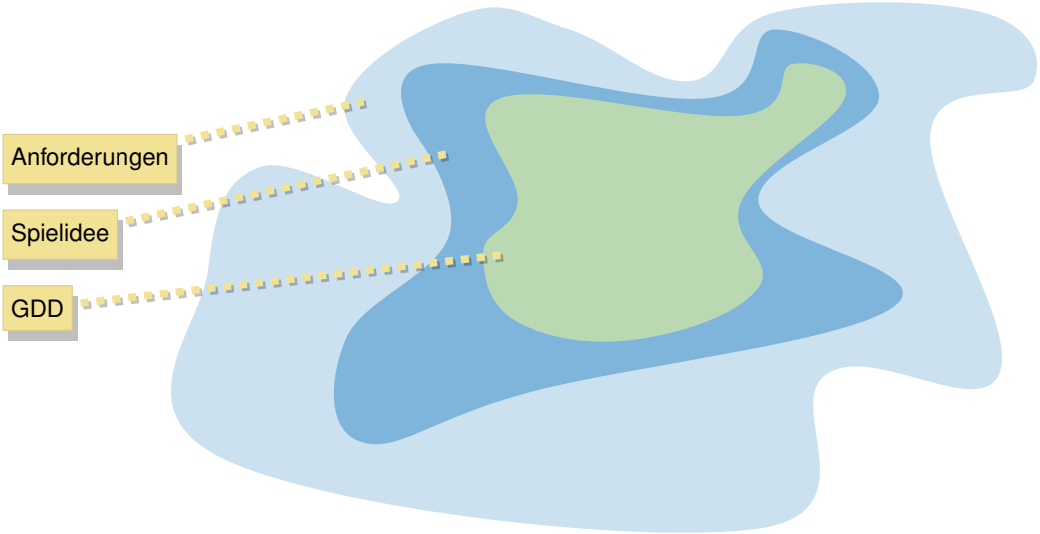
Game Design Document · Kontext



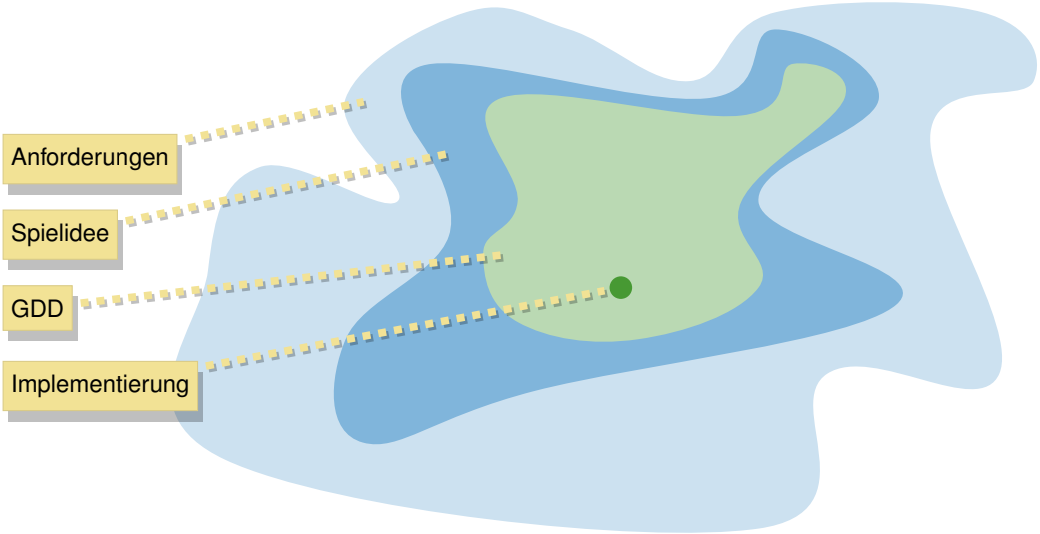
Game Design Document · Kontext



Game Design Document · Kontext



Game Design Document · Kontext



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

Änderungsliste

Abschnitt: Änderungsliste

Beschreibt die Änderungen des finalen GDD zur Betaversion

- Alle *inhaltlichen* Änderungen
- Müssen mit 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 entfernt (macht in der Spielmechanik keinen Sinn).

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: Zusammenfassung

Eine kompakte und packende Beschreibung des Spielinhalts.

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

Spielkonzept

Zusammenfassung
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 deine Geschicklichkeit im Kampf und deinen Mut zu schnellen Entscheidungen auf die Probe.
Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Spielkonzept

Was?

Zusammenfassung
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 deine Geschicklichkeit im Kampf und deinen Mut zu schnellen Entscheidungen auf die Probe.
Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Spielkonzept

Objekte?

Zusammenfassung
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 deine Geschicklichkeit im Kampf und deinen Mut zu schnellen Entscheidungen auf die Probe.
Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Spielkonzept

Mechaniken?

Zusammenfassung
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 deine Geschicklichkeit im Kampf und deinen Mut zu schnellen Entscheidungen auf die Probe.
Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Spielkonzept

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 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 deine Geschicklichkeit im Kampf und deinen Mut zu schnellen Entscheidungen auf die Probe.
Wie lange wirst du in der Welt von Irrgärten überleben?

Spielkonzept

Zentrale Spielmechanik

Die wichtigste *Mechanik* des Spiels.

- Meistens die Mechanik mit der der Spieler den Großteil der Zeit interagiert
- Möglichst kompakt

Spielkonzept

Zentrale Spielmechanik
Der Spieler kämpft sich durch einen Irrgarten aus zufällig generierten Räumen mit über die Zeit stärker werdenden Fallen, Gegnern und Schätzen. Eine der Spielfigur folgende Todeswand (die Dunkelheit) setzt ihn dabei unter Druck.

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

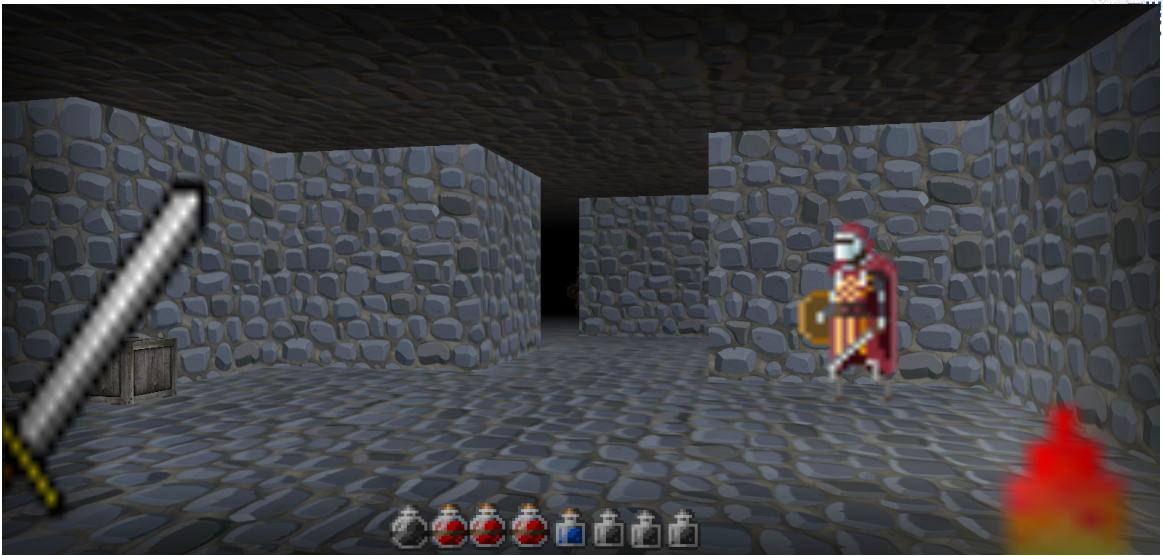
Struktur

Kapitel: Benutzeroberfläche

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

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

Benutzeroberfläche



Benutzeroberfläche

Benutzeroberfläche

Benutzeroberfläche

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 zeigt an, wie weit die Dunkelheit vom Spieler entfernt ist.

Benutzeroberfläche

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.

Benutzeroberfläche

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.

Benutzeroberfläche

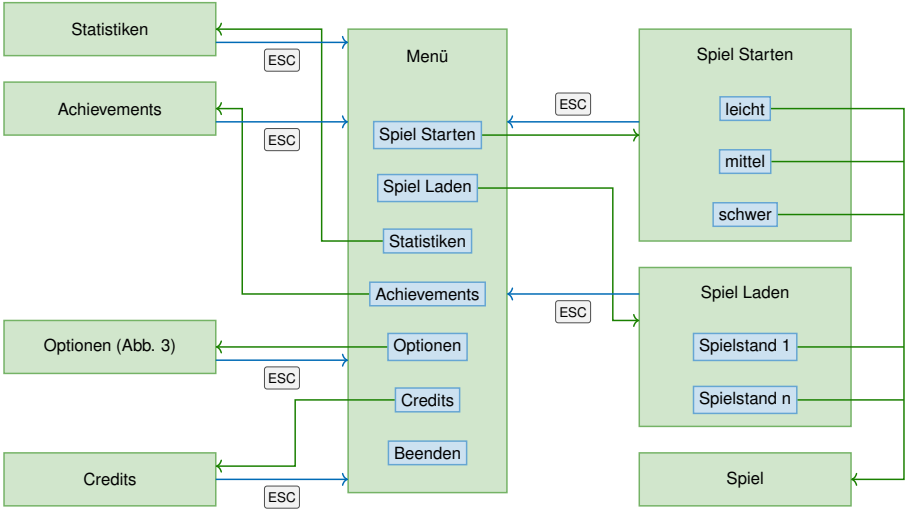


Abbildung 2: Die Menüstruktur von Irrgärten. Menüs werden als grüne Boxen, einzelne Schaltflächen als ...

Benutzeroberfläche

- Initialer Zustand?
- Pausenmenü?

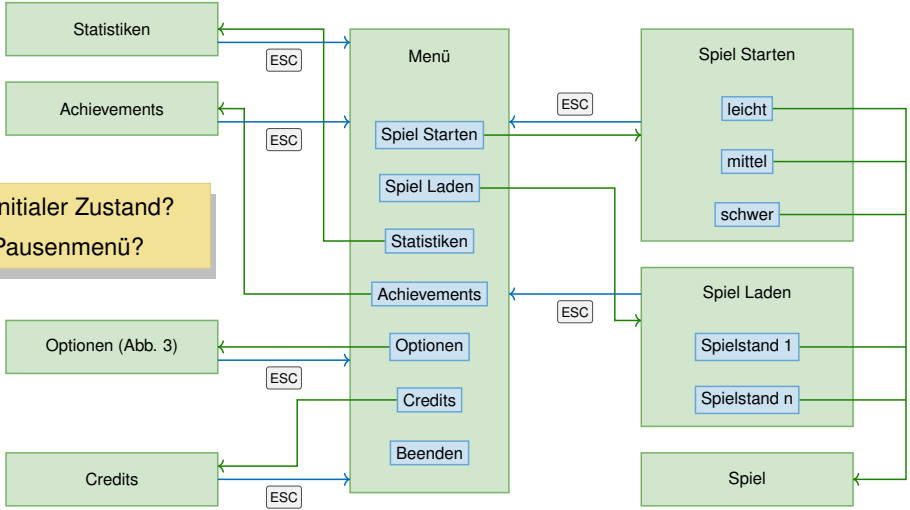


Abbildung 2: Die Menüstruktur von Irrgärten. Menüs werden als grüne Boxen, einzelne Schaltflächen als ...

Benutzeroberfläche

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.

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

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

- Microsoft C# Core 3.1
- MonoGame 3.7
- Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2019.1
- Krita
- Cross-Platform Audio Creation Tool (XACT)
- Cinema4D
- Wavelab
- Tiled Mapeditor
- SomeFancyHackerTool
- NClass

Technische Merkmale

Mindestvoraussetzungen

- 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

Technische Merkmale

Mindestvoraussetzungen

- 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: Ihre Kunden besitzen nur günstige *Klapprechner*.

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: Spiellogik

Beschreibung der gesamten Spielmechanik und aller Inhalte

Abschnitte:

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

Struktur

Kapitel: Spiellogik

Beschreibung der gesamten Spielmechanik und aller Inhalte

Abschnitte:

- Optionen und Aktionen
- 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?

Spiellogik

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Abschlussbedingung
A01: Laufen	Spieler	1. Taste W wird gedrückt 2. Spielfigur bewegt sich in Blickr. 3. Taste W losgelassen	Es befindet sich kein Hindernis in Laufrichtung	Die Spielfigur hat sich in Blickrichtung von der vorherigen Position entfernt
A08: Feuerball	Spieler, KI	1. RMB wird gedrückt 2. Feuerball fliegt in Blickrichtung 3. Feuerball triff auf Hindernis und a (trifft Wand) verschwindet b (trifft Monster) verursacht Schaden	Zauber *Feuerball* 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

Spiellogik

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Ab. Bed.
A12: Kiste zerstö-ren	Spieler, KI	Ablauf 1: 1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur 2. Spielfigur attackiert (A02: Schwertangriff) die Kiste 3. Kiste wird durch Trümmer ersetzt Ablauf 2: 1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur 2. Spielfigur Attackiert (A02: Schwertangriff) die Kiste 3. Items fliegen aus der Kiste 4. Kiste wird durch Trümmer ersetzt, Items liegen um die Trümmer herum	Eine Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur	Kiste ist durch Trümmer ersetzt

Table 3: Aktionen im Spiel

Spiellogik

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Ab. Bed.
A12: Kiste zerstö-ren	Spieler, KI	Ablauf 1: 1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur 2. Spielfigur attackiert (A02: Schwertangriff) die Kiste 3. Kiste wird durch Trümmer ersetzt Ablauf 2: 1. Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur 2. Spielfigur Attackiert (A02: Schwertangriff) die Kiste 3. Items fliegen aus der Kiste 4. Kiste wird durch Trümmer ersetzt, Items liegen um die Trümmer herum	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

Spiellogik

- Erweitern Sie dieses Kapitel um weitere Abschnitte, wenn Aktionen und Optionen nicht ausreichen um die Spielmechanik zu verstehen

Spiellogik

- Erweitern Sie dieses Kapitel um weitere Abschnitte, wenn Aktionen und Optionen nicht ausreichen um die Spielmechanik zu verstehen

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.

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

Spiellogik

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

Spiellogik

Eigenschaft	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Die Zahl der Lebenspunkte eines Monsters. Angriffe (A03:Angriff) ziehen von diesem Wert ab. Fällt der Wert auf null, so ist die Figur tot (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, die bei einem Angriff (A03: Angriff) doppelt so viel LP abzieht und RS ignoriert.

Table 5: Eigenschaftswerte von Monstern und in Irrgärten.

Spiellogik

Centurio

Der Centurio ist ein schwacher Gegner.

Centurios stehen in Gruppen an strategischen Stellen (Kreuzungen, an Kisten mit Gegenständen) in der Spielwelt. 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

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)

Spiellogik

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.

Spiellogik

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* [...]

Spiellogik

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 [...].

Spiellogik

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 dieser 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.

Spiellogik

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:

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

Spiellogik

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.
- *Sonneschein*
  Du hast gewonnen.
- *Fightclub!*
  Du hast 30 Minuten überlebt ohne einen Heiltrank, ..., oder Waffe aufzusammeln.

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

Screenplay

Beschreibt die Rahmenhandlung, in der die Spielmechaniken eingebettet sind.

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

Vorgehen

Spielidee ausarbeiten

- Erzählen sie sich gegenseitig einen *exemplarischen Spielablauf*
  - Von Anfang an (Drücke auf *game.exe*)
  - Bis Gewonnen und Verloren
  - Was passiert wenn?
- Welche Spielobjekte und Aktionen gibt es?
- Was ist unklar?

Spielidee ausarbeiten

- Erzählen sie sich gegenseitig einen *exemplarischen Spielablauf*
  - Von Anfang an (Drücke auf *game.exe*)
  - Bis Gewonnen und Verloren
  - Was passiert wenn?
- Welche Spielobjekte und Aktionen gibt es?
- Was ist unklar?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.

Spielidee ausarbeiten

- Erzählen sie sich gegenseitig einen *exemplarischen Spielablauf*
  - Von Anfang an (Drücke auf *game.exe*)
  - Bis Gewonnen und Verloren
  - Was passiert wenn?
- Welche Spielobjekte und Aktionen gibt es?
- Was ist unklar?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.
- Objekte: Verlies und Krieger
- Aktion: Kämpfen
- Also hat er ein Schwert? Gibt es Zauber? Was ist ein Verlies?

Spielidee ausarbeiten

- Erzählen sie sich gegenseitig einen *exemplarischen Spielablauf*
  - Von Anfang an (Drücke auf *game.exe*)
  - Bis Gewonnen und Verloren
  - Was passiert wenn?
- Welche Spielobjekte und Aktionen gibt es?
- Was ist unklar?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.
- Objekte: Verlies und Krieger
- Aktion: Kämpfen
- Also hat er ein Schwert? Gibt es Zauber? Was ist ein Verlies?

Die Dunkelheit verfolgt den Spieler und setzt ihn unter Druck.

Spielidee ausarbeiten

- Erzählen sie sich gegenseitig einen *exemplarischen Spielablauf*
  - Von Anfang an (Drücke auf *game.exe*)
  - Bis Gewonnen und Verloren
  - Was passiert wenn?
- Welche Spielobjekte und Aktionen gibt es?
- Was ist unklar?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.
- Objekte: Verlies und Krieger
- Aktion: Kämpfen
- Also hat er ein Schwert? Gibt es Zauber? Was ist ein Verlies?

Die Dunkelheit verfolgt den Spieler und setzt ihn unter Druck.
- Objekt: Dunkelheit (?)
- Woher weiß der Spieler wie weit die Dunkelheit entfernt ist?
- Müssen dann alle Gänge in eine Richtung gehen?

Product Backlog ableiten

Items werden aus dem *GDD* abgeleitet

- GDD entspricht einer Sammlung von *User Stories*
- Kapitel: Zusammenfassung, Spiellogik (Objekte, Aktionen, Ablauf, ...)

Product Backlog ableiten

Items werden aus dem *GDD* abgeleitet

- GDD entspricht einer Sammlung von *User Stories*
- Kapitel: Zusammenfassung, Spiellogik (Objekte, Aktionen, Ablauf, ...)

#23 **Objekt Dunkelheit**
Unendlich breite Wand-Asset mit waberndem Schatteneffekt erstellen und in Code verfügbar machen.

?

Product Backlog ableiten

Items werden aus dem *GDD* abgeleitet

- GDD entspricht einer Sammlung von *User Stories*
- Kapitel: Zusammenfassung, Spiellogik (Objekte, Aktionen, Ablauf, ...)

#23 **Objekt Dunkelheit**
Unendlich breite Wand-Asset mit waberndem Schatteneffekt erstellen und in Code verfügbar machen

#43 **Centurio Idleanimation**
Zufällige Idleanimation abspielen, während der Centurio nichts tut.

?

Product Backlog ableiten

Items werden aus dem *GDD* abgeleitet

- GDD entspricht einer Sammlung von *User Stories*
- Kapitel: Zusammenfassung, Spiellogik (Objekte, Aktionen, Ablauf, ...)

#23 **Objekt Dunkelheit**
Unendlich breite Wand-Asset mit waberndem Schatteneffekt erstellen und in Code verfügbar machen

#43 **Centurio Idleanimation**
Zufällige Idleanimation abspielen, während der Centurio nichts tut

?

#64 **Verhalten Dunkelheit**
Dunkelheit verfolgt Spieler mit zunehmender Geschwindigkeit.

?

Zeiten schätzen

Z.B.: mit *Planning Poker*

1. Item besprechen
   (jeder soll verstehen was zu tun ist)
2. *Verdeckt* wählt jeder einen Wert aus
   (Story Points/Stunden)
3. Gleichzeitig aufdecken
4. Wer den höchsten bzw. niedrigsten Wert aufdeckt, erklärt *warum*
5. Wiederholen bis alle den gleichen Wert zeigen

Zeiten schätzen

Z.B.: mit *Planning Poker*

1. Item besprechen
   (jeder soll verstehen was zu tun ist)
2. *Verdeckt* wählt jeder einen Wert aus
   (Story Points/Stunden)
3. Gleichzeitig aufdecken
4. Wer den höchsten bzw. niedrigsten Wert aufdeckt, erklärt *warum*
5. Wiederholen bis alle den gleichen Wert zeigen

#64 **Verhalten Dunkelheit**
Dunkelheit verfolgt Spieler mit zunehmender Geschwindigkeit.

?

Vorgehen

Je besser die Beschreibung der Spiellogik

- desto *einfacher* ist das Ableiten der Backlog Items
- desto *einfacher* ist die Zeitschätzung
- desto *einfacher* ist die Beurteilung ob ein Item korrekt umgesetzt wurde
- desto *einfacher* ist der Entwurf einer Architektur
- desto *besser* ist das Feedback zur Spielidee

Vermeidbare Probleme

- 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*
- Achten Sie auf *Konsistenz* (nutzen Sie zur Not ein 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

Vermeidbare Probleme

- 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*
- Achten Sie auf *Konsistenz* (nutzen Sie zur Not ein 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*?

Vermeidbare Probleme

- 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*
- Achten Sie auf *Konsistenz* (nutzen Sie zur Not ein 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?

Vermeidbare Probleme

- 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*
- Achten Sie auf *Konsistenz* (nutzen Sie zur Not ein 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

Wieso gibt es ein Achievement fürs *Gewinnen*?

Sonstiges

- Das Beta-GDD muss *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