

Game Design Document

Vincent Langenfeld, Daniel Dietsch

31. Oktober 2019

- ▶ Dienste
 - ▶ In Gitea eingeloggt?
 - ▶ Emails vom Verteiler bekommen?
- ▶ Unicardfreischaltung für den Pool
- ▶ Aktuelle Software auf `tfpool10` und `tfpool12`

Game Design Document

Game Design Document (GDD)

Beschreibung der **wesentlichen Merkmale** des Spiels.

- ▶ Lastenheft
 - ▶ Legt die Anforderungen und Rahmenbedingungen eines Produktes (aus Kunden/Anwendersicht) fest
 - ▶ Beinhaltet keine Details über die technische Umsetzung
- ▶ Genaue und widerspruchsfreie Beschreibung des Spielablaufs
- ▶ Beschreibt **alle** Features

- Rename TFC (now)
- Define character creation process (later)
- new world's blog up before game/fin section.
- Play up dry stuff in Act 1 (and 2?)
- PC Jr. used by NSA/TFC in Leg investigation, but is involved with some planted evidence of NSA involvement. He and his brother are set up but learn too much, TFC tries to kill them. That's why they're cybers.

Shooter:

Majestic Revelations

Roleplaying in a World of Secrets, Lies and Conspiracies

- We need to ensure an escalating level of difficulty during the game. Player in mission one will be relatively easy to dispatch but 50% should be tougher. They in mission should be a lot tougher than TFCs and should be more hard to dispatch, making the computer

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

- Alex Tschorn has do play a bigger role in the mission. He should be an ally of the NSA/TFC. He can take control of NSA/TFC and order "Phase 2" (or equivalent). He should be a pretty like cable, not kill them (or NSA will have).
- Info: NSA/TFC (but not) press release. Publicity in the coming of campaign, press release could reveal info, provide name of source, talk about their attempts to control news + info.

11/08/97 10:53 PM

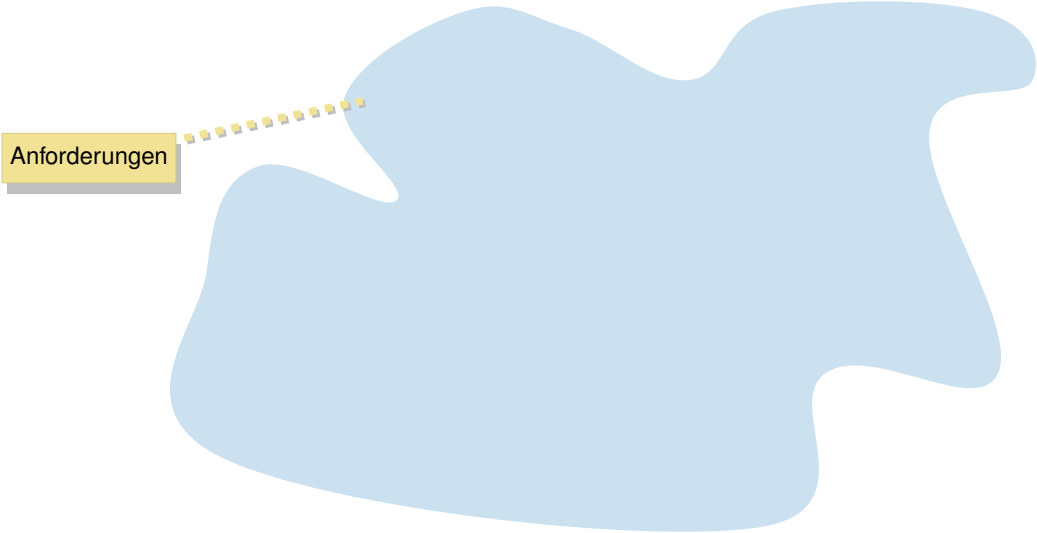
v. 5.3e

- Need to introduce section on information campaign - You know TFC wants to involve the leg ops but news reports blame NSA...
© 1997, Ten Storm Ltd. All Information Proprietary and Confidential

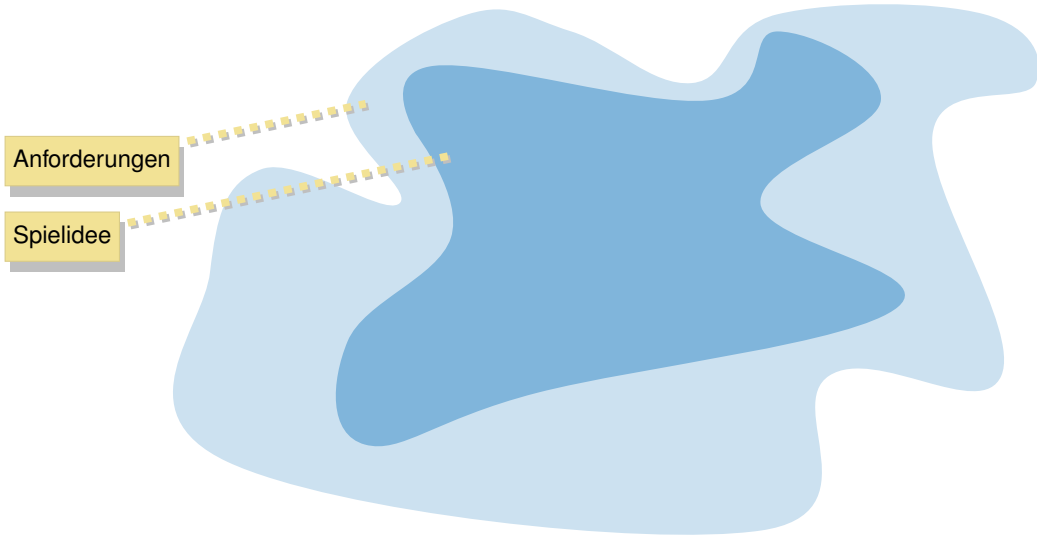
Act 3 - Work on being the...
Can't go to...
What's the...
in the...?

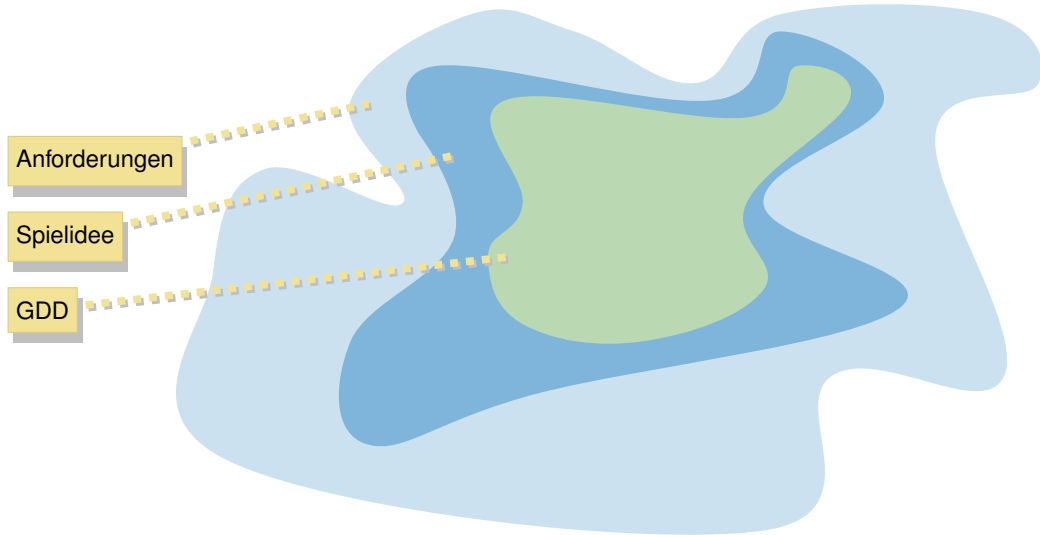
Deus Ex (2000)

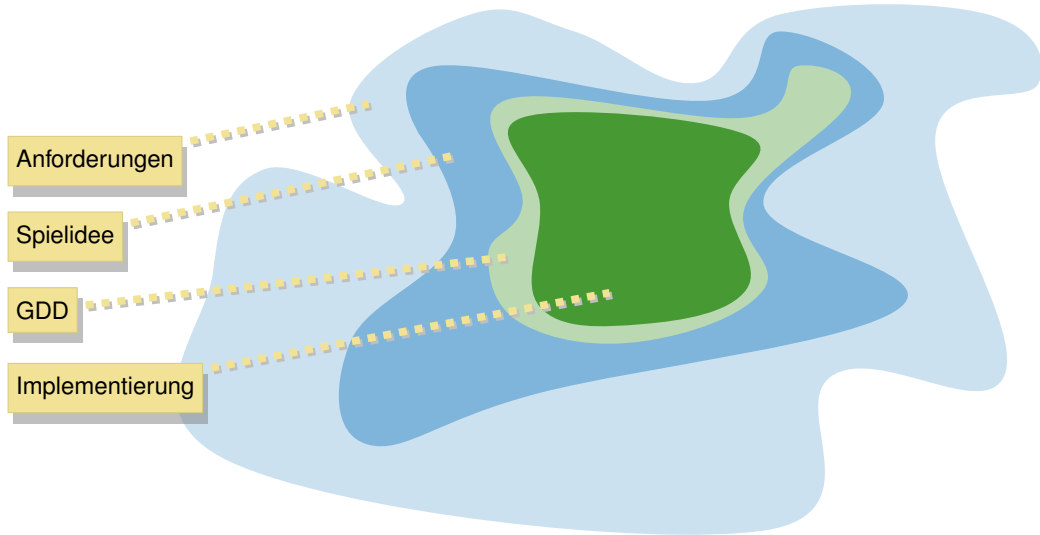
Anforderungen



The diagram features a large, irregular, light blue shape that occupies the central and right portions of the slide. To the left of this shape, there is a yellow rectangular box with the word 'Anforderungen' (Requirements) written in black. A series of small, yellow, 3D cube-like markers are arranged in a slightly curved line, connecting the right side of the yellow box to the upper-left edge of the large blue shape. The entire scene is set against a plain white background.







Beispielstruktur

Deckblatt

Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Alleinstellungsmerkmal

Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

Spiellogik

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

Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

Abschnitt: Deckblatt

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

Beispielstruktur

Deckblatt

Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Alleinstellungsmerkmal

Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

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 **einzigster** Abschnitt auch reißerisch/dramatisch geschrieben sein.

Beispiel

- ▶ Name: Irrgärten
- ▶ Genre: Roguelike; Dungeoncrawler
- ▶ Ähnlich zu: Delver, Legend of Grimrock, Diablo, Tower of Guns
- ▶ Alleinstellungsmerkmal: "Die Dunkelheit"
- ▶ Stichwörter: Schwert, Zauber, Monster
- ▶ Ziel/Gewinnen: Überleben (Highscore)
- ▶ Verlieren: Gegner, Fallen, von der Dunkelheit eingeholt werden



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 die Monster, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du kommst, 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?

Zusammenfassung

Was?

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 die Monster, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du kommst, 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?

Zusammenfassung

Objekte?

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 die **Monster**, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du kommst, 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?

Zusammenfassung

Mechaniken?

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 die Monster**, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du kommst, 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?

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 die Monster, die mit dir im Verlies eingeschlossen sind. Je weiter du kommst, 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?

Ziel?

Alleinstellungsmerkmal

Eine Eigenschaft des Spiels, dass es **deutlich von der Konkurrenz abhebt**.

- ▶ Darf sowohl ein einzelnes Feature sein, als auch ein gesamtes Spielkonzept

Alleinstellungsmerkmal

Irrgärten kombiniert die klassischen Bestandteile eines Roguelike mit einer den Spieler ständig unter Druck setzenden Bedrohung, der Dunkelheit. Die klassischen Elemente umfassen den vollständigen Reset aller Waffen und Zauber sobald die Spielfigur stirbt, sowie die für jeden Spieldurchgang zufällig generierte Verlieswelt.

Irrgärten führt eine zusätzliche Bedrohung ein: Die Dunkelheit ist eine Barriere, die die Welt durchteilt und die Spielfigur mit konstantem Tempo verfolgt. Das Betreten der Dunkelheit führt zum sofortigen Tod der Spielfigur. Eine einmal getroffene Entscheidung (z.B.: eine gewählte Abzweigung oder das Tauschen einer gefundenen Waffe gegen die aktuelle) wird dadurch irreversibel, dass der Rückweg von der Dunkelheit versperrt wird.

Beispielstruktur

Deckblatt

Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Alleinstellungsmerkmal

Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

Spiellogik

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

Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

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.

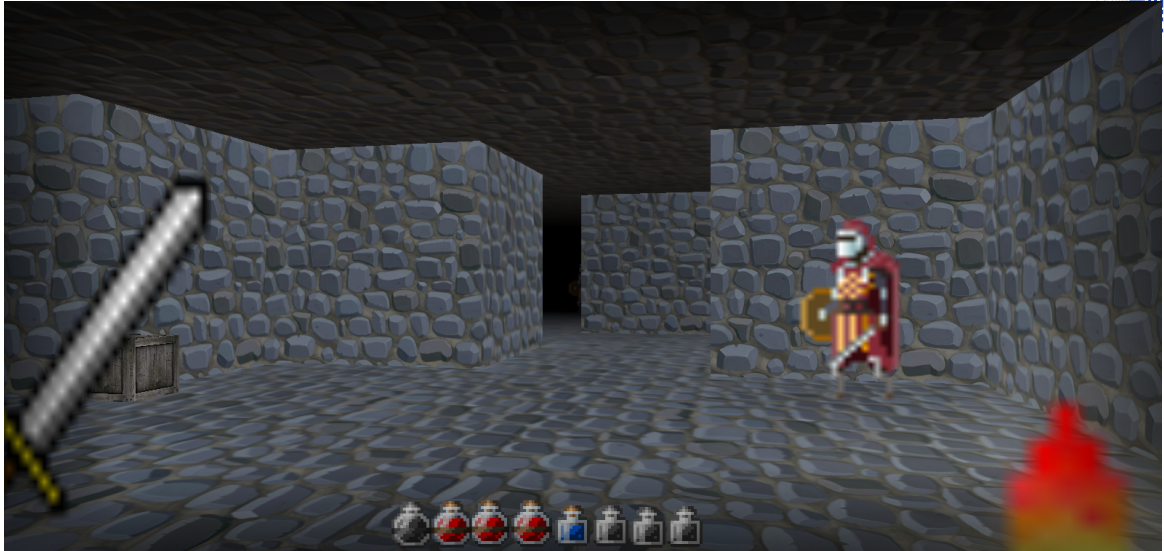




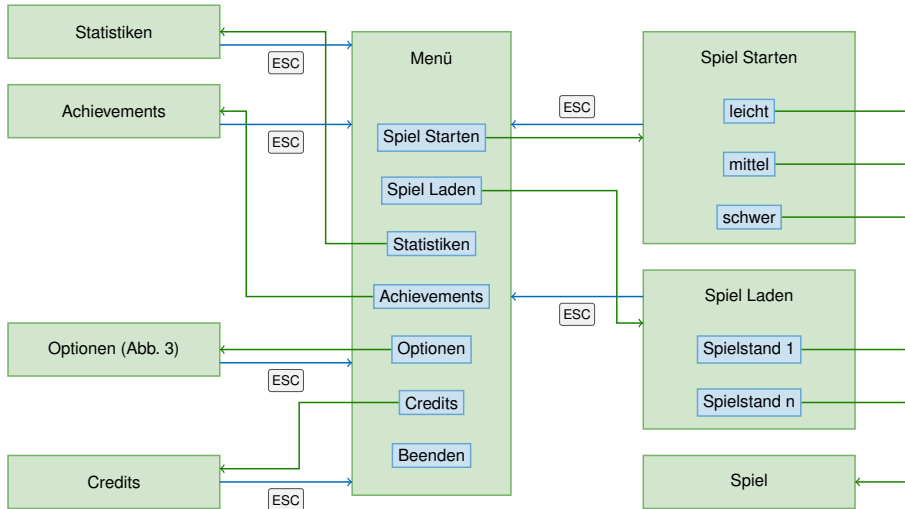


Abbildung 1 zeigt das Spielerinterface von Irrgärten in einer typischen Spielsituation. Der Spieler betrachtet die Spielwelt aus der Egoperspektive. Am linken und rechten Bildschirmrand befinden sich die Waffen die der Spieler in der linken (Schwert) bzw. rechten (Feuerball) Hand trägt. Am unteren Bildschirmrand 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.
Die Spielwelt . . .

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

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

Tabelle: Standardtastenzuweisung von Irrgärten.



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

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.

Beispielstruktur

Deckblatt

Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Alleinstellungsmerkmal

Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

Spiellogik

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

Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

Verwendete Technologien

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

Mindestvoraussetzungen

- ▶ Windows 10
- ▶ Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- ▶ .NET Framework 4.7
- ▶ 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

Mindestvoraussetzungen

- ▶ Windows 10
- ▶ Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- ▶ .NET Framework 4.7
- ▶ 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](#).

Beispielstruktur

Deckblatt

Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Alleinstellungsmerkmal

Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

Spiellogik

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

Screenplay

- ▶ Storyboards
- ▶ Konzeptzeichnungen

Kapitel: Spiellogik

Beschreibung der gesamten Spielmechanik und aller Inhalte

Abschnitte:

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

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?
 - ▶ Optionen ergeben sich aus der Beschreibung der Ereignisse

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 trifft auf Hindernis und - a verschwindet (Wand) - b verursacht Schaden (Monster)	Zauber <i>Feuerball</i> ist gewählt und es ist min. ein Manapunkt vorhanden	Die Spielfigur hat einen Manapunkt weniger UND (Ein Monster wurde getroffen und hat Lebenspunkte verloren ODER es wurde kein Monster getroffen)

Tabelle: Aktionen im Spiel

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. Kiste wird durch Trümmer ersetzt, Items liegen um die Trümmer herum	Eine Kiste befindet sich direkt vor der Spielfigur	Kiste ist durch Trümmer ersetzt

Tabelle: Aktionen im Spiel.

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. 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

Tabelle: Aktionen im Spiel.

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

- 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.

Tabelle: 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

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

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.

Tabelle: Eigenschaftswerte von Monstern in Irrgärten.

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 (interessanten) **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 Schwert, 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 Schwert, 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 sollte keine Herausforderung darstellen. **Die anfänglichen, einfachen Kämpfe ermöglichen dem Spieler sich in das Spiel einzufinden** und seine Spielfigur grundsätzlich 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 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 ist und die Ressourcen stetig fallen, 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:

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

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 gesehen!**
Du hast eine negative Punktezahl erreicht.
- ▶ **Sonneschein**
Du hast gewonnen.
- ▶ **Fightclub!**
Du hast 30 Minuten überlebt ohne einen Heiltrank, ..., oder Waffe aufzusammeln.

Beispielstruktur

Deckblatt

Spielkonzept

- ▶ Zusammenfassung
- ▶ Alleinstellungsmerkmal

Benutzeroberfläche

- ▶ Spielerinterface
- ▶ Menüstruktur

Technische Merkmale

- ▶ Technologien
- ▶ Mindestvoraussetzungen

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

Vorgehen

- ▶ 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?

- ▶ 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?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.

- ▶ 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?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.

- Objekte: Verlies und Krieger.
- Aktion: Kämpfen (langweilig ?)
- Also hat er ein Schwert? Gibt es Zauber?

- ▶ 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?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.

- Objekte: Verlies und Krieger.
- Aktion: Kämpfen (langweilig ?)
- Also hat er ein Schwert? Gibt es Zauber?

Die Dunkelheit verfolgt den Spieler und setzt ihn unter Druck.

- ▶ 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?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.

- Objekte: Verlies und Krieger.
- Aktion: Kämpfen (langweilig ?)
- Also hat er ein Schwert? Gibt es Zauber?

Die Dunkelheit verfolgt den Spieler und setzt ihn unter Druck.

- Objekt: Dunkelheit (?)
- Woher weiß der Spieler wie weit die Dunkelheit entfernt ist?
- Dann müssen alle Gänge in eine Richtung gehen?

- ▶ 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?

Der Spieler kämpft als Krieger in einem Verlies.

- Objekte: Verlies und Krieger.
- Aktion: Kämpfen (langweilig ?)
- Also hat er ein Schwert? Gibt es Zauber?

Die Dunkelheit verfolgt den Spieler und setzt ihn unter Druck.

- Objekt: Dunkelheit (?)
- Woher weiß der Spieler wie weit die Dunkelheit entfernt ist?
- Dann müssen alle Gänge in eine Richtung gehen?

Überlegen Sie sich **gemeinsam** ein Spielkonzept ohne direkt in GDD Kapiteln zu denken.

User Stories für das Product Backlog ergeben sich aus fast allen Kapiteln im GDD, vor allem aus

- ▶ Spiellogik (Objekte, Aktionen, Ablauf, ...)
- ▶ Zusammenfassung

User Stories für das Product Backlog ergeben sich aus fast allen Kapiteln im GDD, vor allem aus

- ▶ Spiellogik (Objekte, Aktionen, Ablauf, ...)
- ▶ Zusammenfassung

#23 **Dunkelheit**

Als Dunkelheit möchte ich mit konstanter Geschwindigkeit den Spieler verfolgen, um den Spieler verlieren zu lassen.

?

User Stories für das Product Backlog ergeben sich aus fast allen Kapiteln im GDD, vor allem aus

- ▶ Spiellogik (Objekte, Aktionen, Ablauf, ...)
- ▶ Zusammenfassung

#23 **Dunkelheit**

Als Dunkelheit möchte ich mit konstanter Geschwindigkeit den Spieler verfolgen, um den Spieler verlieren zu lassen.

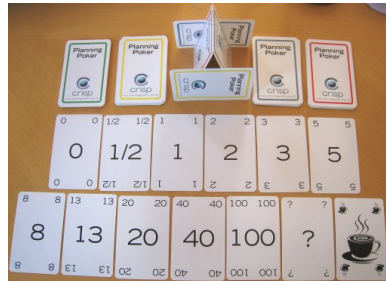
#43 **Centurio Idleanimation**

Als Centurio möchte ich, dass die *idle* Animation gespielt wird so lange ich nichts tue, um besser erkannt zu werden.

?

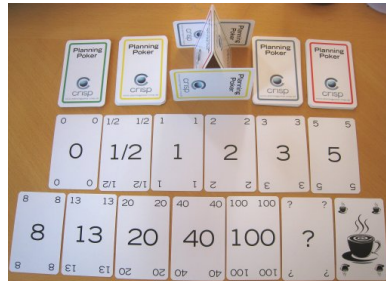
Z.B.: mit Planning Poker

1. User Story erklären
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



Z.B.: mit Planning Poker

1. User Story erklären
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



#43 Centurion Idleanimation

Als Centurion möchte ich, dass die idle Animation gespielt wird so lange ich keine Aktion ausführe, um besser erkannt zu werden.

?

Je besser die Beschreibung der Spiellogik

- ▶ desto **einfacher** ist das Ableiten der User Stories
- ▶ desto **einfacher** ist die Zeitschätzung
- ▶ desto **einfacher** ist die Beurteilung ob eine User Story korrekt umgesetzt wurde
- ▶ desto **einfacher** ist der Entwurf einer Architektur
- ▶ desto **besser** ist das Feedback zur Spielidee

Und nun?

- ▶ Verwenden Sie keine **leere Referenzen**: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen eine Beschriftung haben und müssen aus dem Text referenziert sein
- ▶ Vermeiden Sie Mehrdeutigkeiten
- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz**
 - ▶ Glossar

- ▶ Verwenden Sie keine **leere Referenzen**: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen eine Beschriftung haben und müssen aus dem Text referenziert sein
- ▶ Vermeiden Sie Mehrdeutigkeiten
- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz**
 - ▶ Glossar

Habe ich die
Spielfigur immer
Spielfigur genannt?

- ▶ Verwenden Sie keine **leere Referenzen**: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen eine Beschriftung haben und müssen aus dem Text referenziert sein
- ▶ Vermeiden Sie Mehrdeutigkeiten
- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz**
 - ▶ Glossar

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

- ▶ Verwenden Sie keine **leere Referenzen**: Nicht auf etwas verweisen, das es nicht gibt (Objekte, Abschnitte, Tabellen, ...)
- ▶ Vermeiden Sie **Vorwärtsreferenzen**
- ▶ Abbildungen und Tabellen müssen eine Beschriftung haben und müssen aus dem Text referenziert sein
- ▶ Vermeiden Sie Mehrdeutigkeiten
- ▶ Die gesamte Spielbeschreibung muss für einen Außenstehenden nachvollziehbar und logisch sein
- ▶ Achten Sie auf **Konsistenz**
 - ▶ Glossar

Habe ich die
Was ist eigentlich mit
Wieso gibt es ein
Achievement fürs
Gewinnen?

- ▶ 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

