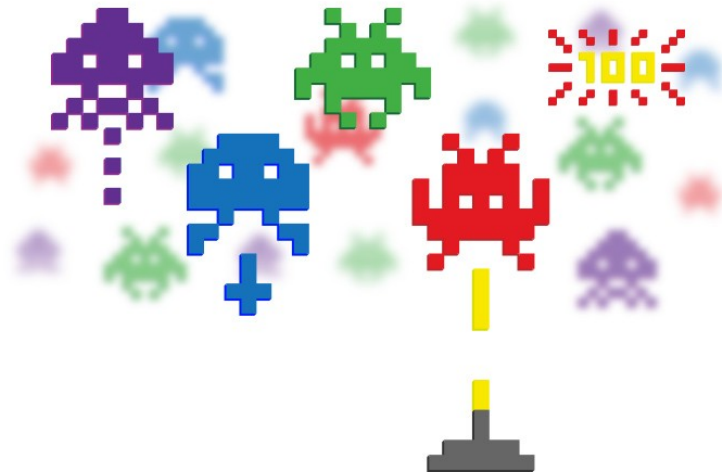


Game Design Dokument

Tales of Yrandis



Version 1.3 vom 02.05.2024
Bryan Lemcke

Inhalt

Zusammenfassung

- Zielplattform und Technologien

- Genre

- Zielgruppe

- USP (Unique Selling Point - Alleinstellungsmerkmal)

Spieldetails

- Kurzbeschreibung

- Charaktere

 - Spielfigur

 - Gegner/Begleiter

- Level

 - Level 1

- Menü

 - Hauptmenu

 - Interaktionsdiagramm/Navigationsdiagramm

 - Ingame Menü

- HUD/Ingame GUI

- Steuerung

- Gameplay

Zusammenfassung

Anforderungen des Spiels

- Szeneneditor
- Realisierbarkeit einer 2D Map mit Knotenpunkte / Pathfinding
- Importieren von PNG, MP3 und MP4 Dateien
- Animationen
- AI für Gegner

Zielplattform und Technologien

Tales of Yrandis (ToY) soll zunächst für Windows Computer erscheinen. Je nach Erfolg soll eine Veröffentlichung für Konsolen ebenfalls in Betracht gezogen werden. Als Spielengine wird hierfür die Version 2022.3.23f1 von Unity genutzt, da diese die Anforderungen des Spiels abdeckt und weitere Möglichkeiten für die Entwicklung abdeckt. Ebenso ist es möglich mit Unity einen Build für alle gängigen Systeme zu erstellen, was im Falle einer Veröffentlichung für Konsolen von Vorteil ist. Zum Bearbeiten der Skripts wird VisualStudioCode genutzt.

Genre

- Rundenbasiert
- Strategie
- Adventure
- 2D
- Pixel Art

Zielgruppe

ToY soll ein Spiel für Gelegenheitsspieler, Denkspieler und Geschichtsliebhaber werden. Dabei stehen insbesondere Jugendliche und Erwachsene im Fokus, was jedoch eine Nutzbarkeit für jüngere/ältere Personen nicht ausschließen soll. Personen der Zielgruppe sollten folgende Fähigkeiten besitzen. Lesen, Rechnen, logisches Denken, Umgang mit Maus und Tastatur / Controller. Diese Fähigkeiten sind unumgänglich für ein uneingeschränktes Spielerlebnis.

USP

Es gibt bereits viele rundenbasierte Strategiespiele auf dem Markt. Bekannte Beispiele sind Advance Wars, Valkyria Chronicles oder die Fire Emblem Reihe. Projekt Alpha soll ebenfalls eine in Kacheln aufgeteilte Karte besitzen, auf dem sich die Einheiten bewegen, feindliche Einheiten angreifen und von Umgebungsfaktoren beeinflusst werden können. Dazu soll eine fesselnde Geschichte erzählt werden. Im Unterschied zu den bekannten Spielen setzt Projekt Alpha auf eine dynamische Veränderung der Statistiken (z.B Angriffswert), welche auf die Handlungen des Spielers reagiert und entsprechend handelt. Außerdem sollen Geschehnisse im Kampf Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben.

Finanzielle Aspekte

Für die Entwicklung und Wartung ist ein Budget von 150.000€ vorgesehen. Das Team besteht aus vier Personen. Dem Game Designer für die Planung und Umsetzung des Spiels, einem Unity-Programmierer, der Erfahrung in den Bereichen Backend und Frontend hat, einem Designer für die

Gestaltung der UI, Charaktere, Szenarien und Animationen und einem Musiker, der spielspezifische Soundeffekte und Musik erstellt. Bezüglich der Soundeffekte ist nicht auszuschließen, dass weitere Personen als Sprechrolle für einzelne Charaktere benötigt werden. Als Entwicklungszeit sind ein bis zwei Jahre eingeplant. Die Veröffentlichung des Spiels erfolgt über die Plattform Steam, welche über eine Milliarde Benutzerkonten besitzt. Folglich ist die Wahrscheinlichkeit hoch, Interessenten an dem Spiel zu finden. Dafür ist zunächst eine Gebühr von 100 USD nötig, welche nach einem Umsatz von 1000 USD zurückgezahlt werden. Für jeden Verkauf behält Steam 30% des Umsatzes. Demnach ist ein Preis von 20 bis 30€ notwendig um bei einer Verkaufszahl ca. 10.000 Exemplaren das Budget wieder einzuspielen. Damit das Spiel die Mindestanzahl an Verkäufen erzielt wird Werbung über Social Media und Indie Shows geschaltet. Zusätzlich wird eine eigene Webseite erstellt, auf der Interessenten sich zum Spieltest anmelden können. Auf Feedback wird aktiv eingegangen, sodass der Spieler auch an der Entwicklung teilhaben kann. Nach Veröffentlichung wird das Spiel für drei Monate gewartet, um potenzielle Bugs und Probleme zu beheben. Danach wird der Service für das Spiel eingestellt.

Spieldetails

Kurzbeschreibung

Das Spiel besteht aus zwei Hauptkomponenten. Zum einen die Geschichte und zum anderen das Gameplay. Die Geschichte spielt in einer mittelalterlichen Welt mit Fantasyelementen, die mit Hilfe von Grafiken und Textboxen, ggf. auch mit Sprachausgabe erzählt wird. Das Gameplay wird, wie bereits erwähnt, auf schachbrettartigen Karten stattfinden. Jedes Feld kann nur von einer Einheit besetzt werden und besteht dabei aus einem bestimmten Terrain, welches positive oder negative Effekte auf die Einheiten haben kann. Hier bekommt der Spieler eine Siegesbedingung (Besiege alle Gegner, Besiege den Kommandanten, Besetze X, ...) und eine Niederlagenbedingung (Charakter Y stirbt, Maximal 10 Runden Zeitlimit,...). Der Spieler kann seine Einheiten entsprechend ihrer Werte bewegen und in Verteidigungsstellung gehen oder, gegnerische Einheiten angreifen lassen. Dabei besitzt eine Einheit einen Moralwert, welcher sich über Zeit ändert (Kampfdauer, Terrain, erfolgreicher/erfolgloser Angriff, kämpft mit/ohne Verbündeten,...). Der Moralwert wirkt sich auf die Werte der Einheit aus, indem er bestimmte Werte verstärkt oder schwächt. Je nach Typ der Einheit ist dies unterschiedlich. Folglich ist ein wohlüberlegtes Vorgehen erforderlich, um die Vorteile der einzelnen Einheitstypen geschickt gegen den Gegner einzusetzen. Sollten Einheiten im Kampf fallen so wird dies Einfluss auf die Moral der anderen Einheiten (positiv oder negativ) und auf die Geschichte (Handlungszweige) haben. Verlorene Einheiten können durch überschüssige Einheiten oder generische schwächere Einheiten ersetzt werden. Bei Verlust des Hauptcharakters/der Hauptcharaktere ist das Spiel jedoch vorbei und der Spieler muss den Kampf / das Kapitel erneut beginnen.

Charaktere

Hauptcharakter

Cahira: Ebenfalls angehende Ritterin, dritte Tochter des Herzogs von Noryan und Kindheitsfreundin von Kane

Beschreibung: Cahira ist 20 Jahre alt, hat gepflegtes, langes, dunkelblondes Haar und blaue Augen. Sie trägt eine leichte Rüstung, einen kurzen Umhang in den Farben des Herzogtums (s.o.), und zwei Kurzschwerter. Sie nutzt im Kampf ihre Geschwindigkeit und Wendigkeit.



Eigenschaften: Schlau, Athletisch, Maßvoll, Fleißig, Gesellig

Aktionen: Bereitschaft zeigen, Laufen, Angreifen, Schaden nehmen

Weitere Charaktere (Gegner/Partner)

Kane: Angehender Ritter des Herzogtums Noryan, Mitglied einer bekannten Ritterdynastie und Kindheitsfreund von Cahira.

Beschreibung: Kane ist 20 Jahre alt, hat kurzes, abstehendes, dunkelbraunes Haar und grüne Augen. Seine Ausrüstung besteht aus einem Langschwert, Rüstung und Umhang in den Farben des Herzogtums (Schwarz,Blau). Er kämpft beidhändig mit ganzer Kraft.

Eigenschaften: Loyal, Ehrgeizig, Stur, Ehrlich, Ruhig

Aktionen: Bereitschaft zeigen, Laufen, Angreifen, Schaden nehmen



Halvor: Ritter des Herzogtums Noryan und einer der ehemaligen Lehrmeister von Cahira

Beschreibung: Halvor ist 41 Jahre alt, mittellanges braunes, leicht gräuliches Haar, Vollbart, blaue Augen. Er ist schwer gepanzert und trägt eine große Axt und einen großen Schild. Er bewegt sich nicht schnell, haut aber umso fester drauf und steckt viel ein.

Eigenschaften: Stark, Robust, Geduldig, Tapfer, Gerecht

Aktionen: Bereitschaft zeigen, Laufen, Angreifen, Schaden nehmen



Diana: Ritterin des Herzogtums Noryan und Untergebene von Cahira

Beschreibung: Diana ist 25 Jahre alt, zum Zopf gebundenen braunes Haar, blaue Augen. Sie trägt eine leichte Lederrüstung in den Farben von Noryan, kämpft mit Pfeil und Bogen aus der Entfernung

Eigenschaften: Ruhig, Geduldig, Treuherzig, Reuevoll

Aktionen: Bereitschaft zeigen, Laufen, Angreifen, Schaden nehmen



Generischer Schwertkämpfer: (feindlicher) Schwertkämpfer, leichte Rüstung mit roter Kleidung, Kurzsword, braunes Haar oder trägt Helm, Gesicht von Schatten verdeckt

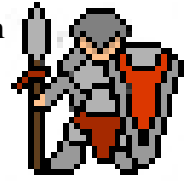


Generischer Bogenschütze: (feindlicher) Bogenschütze, rote Kleidung, Bogen, dunkles Haar oder trägt Helm, Gesicht von Schatten verdeckt



Besonderheit: Kann aus 2 Feldern Entfernung angreifen

Generischer Gepanzerter: (feindlicher) Gepanzerter, starke Rüstung mit rotem großem Schild und Schwert/Axt oder Lanze, Gesicht von Helm verdeckt



Level

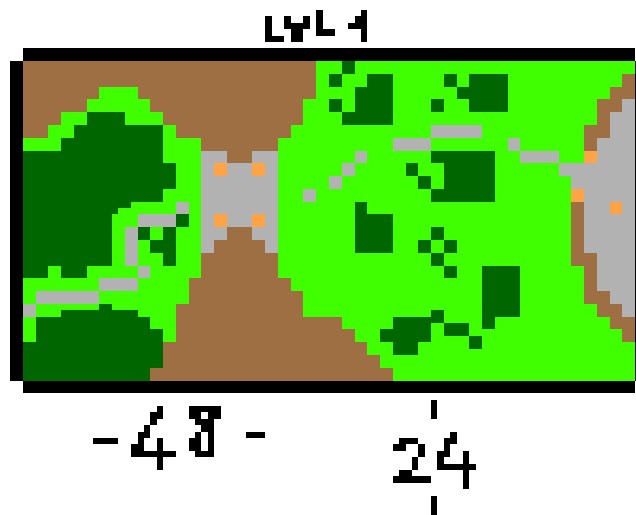
Level 1

Ein Level besteht aus drei Abschnitten. Es beginnt mit einer Cutscene in der die Geschichte erzählt wird. Eine Cutscene beinhaltet einen Hintergrund der die Umgebung zeigt und einen Vordergrund, indem die Modelle der Charaktere sichtbar sind und über eine Textbox miteinander kommunizieren, danach folgt die Kampfphase, in der der Spieler ein Missionsziel auf der Karte erreichen muss. Wenn eine verbündete Einheit besiegt wird scheidet sie für den Rest des Spiels aus. Abschließend wird in einem Epilog das folgende Geschehen wie zu Beginn erzählt. Weiterhin gibt es in jedem Level geheime Nebenziele, die Belohnungen (z.B. Moral, Events,...) bei erfolgreichem Abschluss geben.

1. Das Level wird das Tutorial sein, Bietet einen ersten Einblick in die Spielwelt und erklärt dabei die Spielmechanik. Story: Alle zwei Jahre findet die Abschlusszeremonie der Ritterschule statt. Dieses mehrtägige Ereignis wird groß gefeiert und die Absolventen treten einem von acht Orden bei. Abschließend wird ein Turnier zwischen den acht Ritterorden ausgetragen, bei dem eine Schlacht simuliert wird. Die folgende Schlacht ist das Finale.

2. Level 1 besteht aus einer 48 Felder breiten und 24 Felder hohen Karte. Grundsätzlich sind alle Felder begehbar, solange es keine Einschränkungen durch das Terrain gibt. Die Karte beinhaltet fünf Terraintypen, von denen jeder die gleiche Größe besitzt:

- Ebenen (hellgrün), normales Gelände ohne Modifikator
- Wald (dunkelgrün), erhöht Ausweichchance, reduziert Bewegung geringfügig
- Pflaster (grau), erhöht Bewegung geringfügig
- Festungen (orange), erhöht Verteidigung, steigert Moral/Statuswerte während besetzt
- Unpassierbares Gelände z.B. Gebirge, Mauer, etc (braun), kann nicht betreten werden



Die eigenen Einheiten (Kane, Cahira, Halvor und Diana) starten links unten am Weg und müssen sich durch die Verengung bis hin zum rechten Rand durchkämpfen. Dort befindet sich der Anführer der feindlichen Einheiten, den der Spieler besiegen muss. Gegnerische Einheiten befinden sich an der Verengung und im rechten Bereich der Karte. Dabei ist die Verengung und der Bereich um den Anführer stark befestigt.

Besiegt der Spieler den feindlichen Anführer erhält der Spieler den Siegesbildschirm. Wird eine feindliche Einheit besiegt erhöht sich der Moralwert der kämpfenden Einheit. Steht eine verbündete Einheit in der Nähe dann steigt die Moral von dieser ebenfalls leicht an. Wird eine Einheit besiegt (da dies ein Trainingskampf ist verliert der Spieler die Einheit nicht) oder dauert die Runde sehr lange (mehr als 15 Runden), kann dies die Moral senken.

Event: Sobald die 4 gegnerischen Einheiten in den Festungen der Verengung besiegt wurden, motiviert der Feindliche Anführer seine Einheiten (Moral steigt) und aktiviert seine Falle. Dadurch erscheinen drei Assassinen im großen Wald links von der Verengung.

Teilziel: Wenn alle drei Assassinen ohne Verluste besiegt wurden steigt die Moral der verbündeten Einheiten und die Moral des Gegners sinkt auf den Standardwert

3. Gewinnt der Spieler das Level gibt es eine weitere Cutscene mit Ausblick aufs nächste Level.

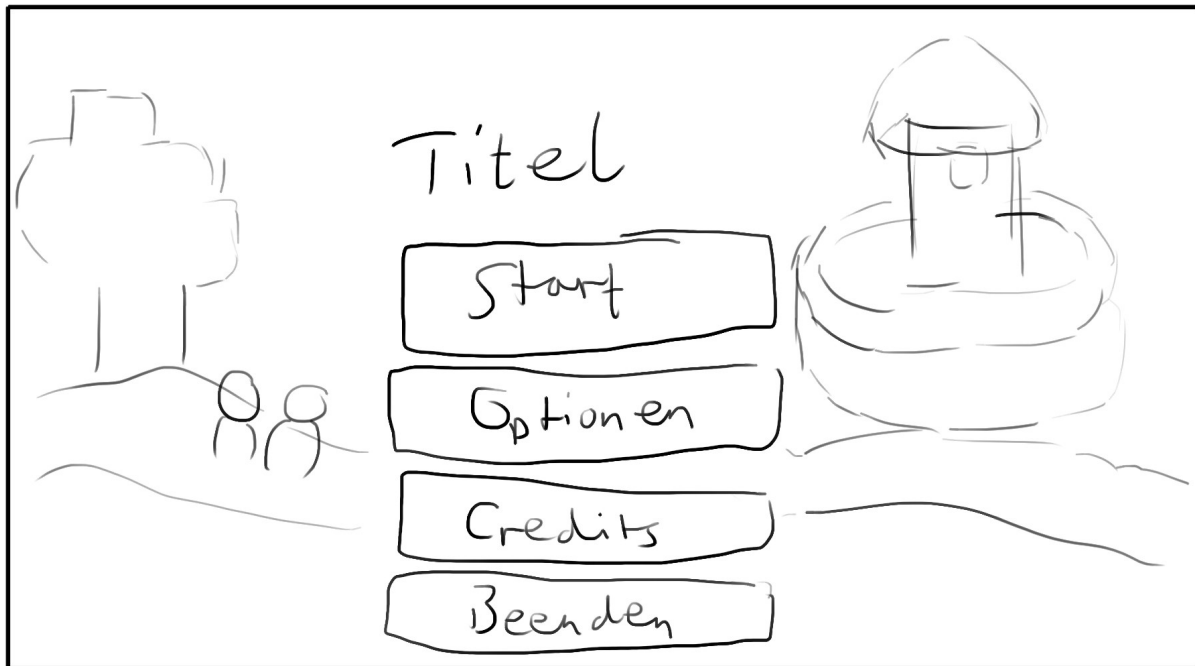
Story: Große Feier, gegen Abend gehen Kane und Cahira zu einem großen Eichenbaum auf einem Hügel, von dem aus die Stadt zu sehen ist und erinnern sich an den Beginn ihrer Ausbildung. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel über der Stadt, Blitze schlagen in Gebäude ein und die Stadt beginnt zu brennen. Halvor und Diana stürmen herbei und berichten, dass die Ritterorden und die Stadt zeitgleich angegriffen werden. Gruppe macht sich auf den Weg zur Stadt. Kurzer Szenenwechsel, in dem eine verhüllte Gestalt (Antagonist) den Angriff auf die Stadt befiehlt.

Menü

Der Spieler soll die Möglichkeit haben, das Spiel zu starten und jederzeit zu beenden, In der späteren Entwicklung soll es dem Spieler zusätzlich möglich sein, einen Spielstand zu speichern/laden und ein Kapitel von vorne zu beginnen. Des Weiteren soll es in einem Optionsfenster möglich sein, Einstellungen an gängigen Elementen wie Lautstärke, Schriftgröße und Textgeschwindigkeit vorzunehmen. Außerdem können Tipps und Credits in einem jeweils zugehörigen Fenster gelesen werden.

HUD/Play GUI/Game GUI/Ingame GUI

Der Startbildschirm enthält den Spieltitel und vier Buttons, mit denen das Spiel gestartet, die Optionen aufgerufen, die Credits aufgerufen oder das Spiel beendet werden kann. Im Hintergrund wird eine kleine fortlaufende Animation spielen, die Szenen aus dem Spielgeschehen zeigt



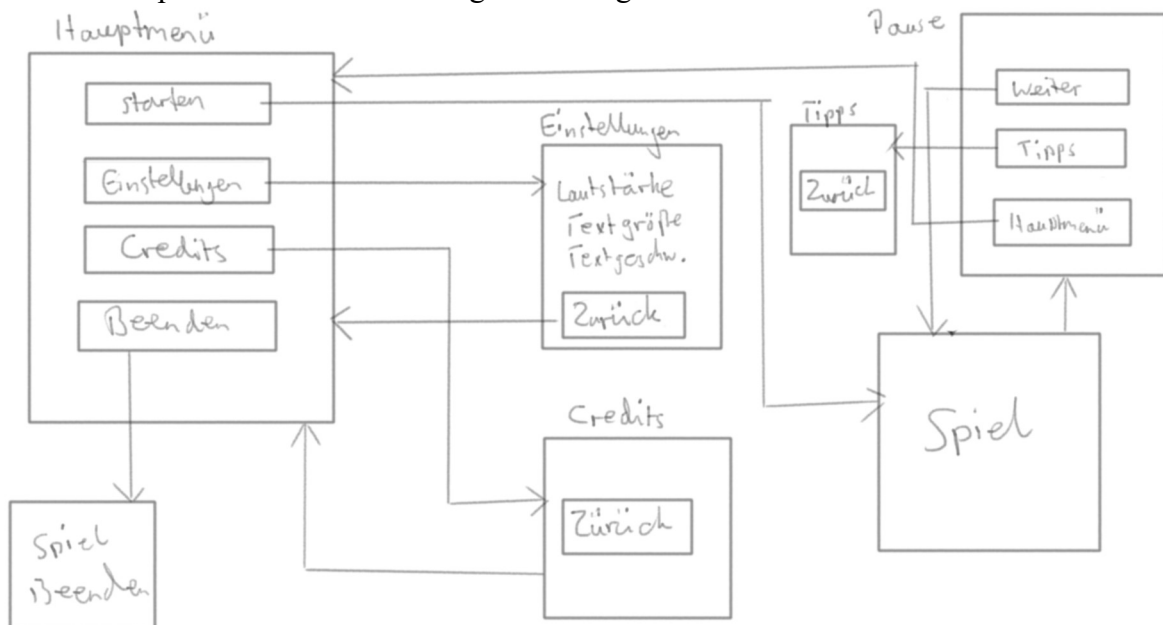
Im Spiel selbst wird eine einfache GUI benutzt, um dem Spieler die Informationen über seine Einheiten und die aktuelle Runde zu visualisieren. Dabei werden eigene Einheiten (blau) immer auf der linken und feindliche Einheiten (rot) immer auf der rechten Seite abgebildet.



Während des Spielens kann der Spieler jederzeit über die Escape Taste ins Menü gelangen, von wo aus er bisherige Spielfunktionen erneut einsehen oder zurück ins Hauptmenü kehren kann. Selbstverständlich kann das Spiel auch jederzeit wieder fortgesetzt werden.



Der Wechsel der Spielzustände wird im folgenden Diagramm visualisiert.



Steuerung

Die Steuerung des Spiels erfolgt entweder mit der Tastatur oder der Maus beschrieben. Da eine Bedienung mit Controllern nicht auszuschließen ist, wird diese zu gegebenen Zeitpunkt ergänzt. Aus Zeitgründen wird zunächst nur die Steuerung für die Tastatur implementiert. Wird eine Einheit ausgewählt, lässt sie sich mit den Tasten WASD, beziehungsweise mit der Maus nach oben, links, unten und rechts bewegen, sofern es ein Feld gibt, welches sie betreten kann. Durch das betätigen der Leertaste oder linken Maustaste öffnet sich ein Untermenü mit den zugehörigen Aktionen, die eine Einheit ausführen kann (Angreifen, Interagieren, Warten). Die Auswahl erfolgt ebenfalls über WASD / Maus und Leertaste/linke Maustaste zum Bestätigen. Ist keine Einheit ausgewählt, wird über WASD, beziehungsweise der Maus, ein Cursor gesteuert, welche das aktuelle Feld hervorhebt, auf dem sich der Spieler befindet. Ist dort eine eigene Einheit, kann sie durch die Leertaste/linke

Maustaste ausgewählt, beziehungsweise durch ESC/rechte Maustaste abgewählt werden. Befindet sich dort keine Einheit öffnet sich stattdessen das Spielmenü.

Die Kamera fokussiert immer den Cursor und folgt diesem bis zum Kartenrand. Folglich wird die Kamera aktiv über die Tasten WASD / Maus gesteuert. Wird eine Figur ausgewählt, folgt die Kamera der Spielfigur analog zum Cursor. Passiert zu Beginn, während oder nach einer Schlacht auf der Karte ein Event (zum Beispiel Truppenverstärkung), fokussiert die Kamera automatisch das/die entsprechende/n Feld/er. Ebenso folgt die Kamera während der Gegnerphase den gegnerischen Einheiten analog zu den eigenen Einheiten. Zu Beginn der eigenen Kampfphase fokussiert die Kamera den Hauptcharakter.

In der folgenden Tabelle werden die Steuerungsmöglichkeiten veranschaulicht:

Aktion	Tastatur	Maus	X-Box Controller
↑	W / Pfeil oben	hoch	Linker Stick oben
←	A / Pfeil links	links	Linker Stick links
→	D / Pfeil rechts	rechts	Linker Stick rechts
↓	S / Pfeil unten	unten	Linker Stick unten
Bestätigen	Leertaste	linke Maustaste	A-Knopf
Abwählen/ Zurück	ESC	rechte Maustaste	B-Knopf

Tabelle 1: Steuerung

Gameplay

Das Gameplay wird, wie bereits erwähnt, auf mit Kacheln aufgeteilten Karten stattfinden. Jeder Kachel besteht dabei aus einem bestimmten Terrain, welches positive oder negative Effekte auf die Einheiten haben kann. Hier bekommt der Spieler eine Siegesbedingung (Besiege alle Gegner, Besiege den Kommandanten, Besetze X, ...) und eine Niederlagenbedingung (Charakter Y stirbt, Maximal 10 Runden Zeitlimit,...). Der Spieler kann seine Einheiten entsprechend ihrer Werte bewegen und in Verteidigungsstellung gehen oder, gegnerische Einheiten angreifen lassen. Dabei besitzt eine Einheit einen Moralwert, welcher sich über Zeit ändert (Kampfdauer, Terrain, erfolgreicher/erfolgloser Angriff, kämpft mit/ohne Verbündeten,...). Der Moralwert wirkt sich auf die Werte der Einheit aus, indem er bestimmte Werte verstärkt oder schwächt. Je nach Typ der Einheit ist dies unterschiedlich. Folglich ist ein wohlüberlegtes Vorgehen erforderlich, um die Vorteile der einzelnen Einheitstypen geschickt gegen den Gegner einzusetzen. Sollten Einheiten im Kampf fallen so wird dies Einfluss auf die Moral der anderen Einheiten (positiv oder negativ) und auf die Geschichte (Handlungszweige) haben. Verlorene Einheiten können durch überschüssige Einheiten oder generische schwächere Einheiten ersetzt werden. Bei Verlust des Hauptcharakters/der Hauptcharaktere ist das Spiel jedoch vorbei und der Spieler muss den Kampf / das Kapitel erneut beginnen.