[ Spielname ]  
Game design document (GDD)

14.01.2021

# ÜBERSICHT

## Zusammenfassung

Typisches “Idle Game”, mit exponentiellem Wachstum der Preise. Der Spieler leitet einen Flughafen und muss die Bestandteile verbessern, um mehr Geld zu erlangen. Spiele aus dem „Incremental“ Genre machen den Spieler schnell „süchtig“, so wird die nötige Spielzeit erreicht.

## Leitbild

In “Airport Idle” leitest du einen Flughafen. Verbessere die Effizienz deiner Mitarbeiter, stelle Passagiere zufrieden und sorge für kurze Wartezeiten.

## Genre

- Idle

- Management

- Incremental

## Plattformen

* PC

## Zielgruppe

Die Zielgruppe des Spiels sind Gelegenheitsspieler. Sie spielen das Spiel, um Zeit zu überbrücken. Das Spiel sollte sie oft genug belohnen bzw. Reize (z.B. durch Partikeleffekte) setzen, jedoch sollte es nicht zu schwer sein. Der Spieler hat keine Lernkurve in dem Spiel. Sobald das Spiel am Anfang verstanden wurde müssen keine weiteren Fähigkeiten erworben werden. Eine spezifische Altersgruppe gibt es nicht, jedoch sollten junge Spieler (>20) einen größeren Anteil machen als die älteren (20<).

Der Standort der Spieler spielt grundsätzlich keine Rolle, doch Spieler, die aus urbanen Gegenden stammen könnten mehr Interesse am Spiel zeigen, da es in einem Flughafen spielt.

# Gameplay

## Gameplay Übersicht

Das Spiel wird nur im Einzelspielermodus gespielt. Aktuell wird das Spiel nur für PC entwickelt, später kann man eventuell über eine Version für mobile Endgeräte nachdenken. Das Spiel ähnelt Spielen wie „Clicker Heroes“, „Cookie Clicker“, „Mr. Mine“, „Idle Miner Tycoon“. Grundsätzlich geht es im Spiel darum Geld zu erwirtschaften, mit dem verdienten Geld steigt auch der Preis der Upgrades - die ebenfalls im Mittelpunkt stehen - was das Spiel auf einem konstanten Schwierigkeitslevel hält. Gesteuert wird mit der Maus und der linken Maustaste

## Spielererfahrung

Ein **Menü** gibt es nicht. Der Spieler taucht nach einem **Ladebildschirm** direkt in die **Spielszene** ein. Am oberen Bildschirmrand befindet sich ein **Panel**, das dem Spieler sein Geld anzeigt. Am linken Bildschirmrand befindet sich eine **Scrollbar**, die zum Durchscrollen der Warteschlangen dient. Die Warteschlangen sind Teil des Spiels, an ihr stellen sich Personen an.

## Gameplay-Leitlinien

Die Zielgruppe des Spiels sind Gelegenheitsspieler. Sie spielen das Spiel, um Zeit zu überbrücken. Das Spiel sollte sie oft genug belohnen bzw. Reize (z.B. durch Partikeleffekte) setzen, jedoch sollte es nicht zu schwer sein. Der Spieler hat keine Lernkurve in dem Spiel. Sobald das Spiel am Anfang verstanden wurde müssen keine weiteren Fähigkeiten erworben werden. Eine spezifische Altersgruppe gibt es nicht, jedoch sollten junge Spieler (>20) einen größeren Anteil machen als die älteren (20<).

Der Standort der Spieler spielt grundsätzlich keine Rolle, doch Spieler, die aus urbanen Gegenden stammen könnten mehr Interesse am Spiel zeigen, da es in einem Flughafen spielt.

## Spielziele & Belohnungen

Die Zielgruppe des Spiels sind Gelegenheitsspieler. Sie spielen das Spiel, um Zeit zu überbrücken. Das Spiel sollte sie oft genug belohnen bzw. Reize (z.B. durch Partikeleffekte) setzen, jedoch sollte es nicht zu schwer sein. Der Spieler hat keine Lernkurve in dem Spiel. Sobald das Spiel am Anfang verstanden wurde müssen keine weiteren Fähigkeiten erworben werden. Eine spezifische Altersgruppe gibt es nicht, jedoch sollten junge Spieler (>20) einen größeren Anteil machen als die älteren (20<).

Der Standort der Spieler spielt grundsätzlich keine Rolle, doch Spieler, die aus urbanen Gegenden stammen könnten mehr Interesse am Spiel zeigen, da es in einem Flughafen spielt.