Project Bronze Age

Gamedesign Document

# Überblick

“Project Bronze Age” ist der Projektname für unser derzeitiges Unity3D-Spiel. Der Spielstil lässt sich als MMORPG in Form eines Hack’n Slays beschreiben.

Das gilt auch für die Spielstruktur. Server werden statisch und global gestellt und können von Clients genutzt werden ihre auf diesen Datenbanken gespeicherten Charaktere zu benutzen.

Das Gameplay ist wie ein typisches Hack’n Slay auf das Sammeln von Gegenständen oder interagieren mit anderen Nutzern ausgerichtet. Hierbei ist der Schauplatz das westliche Europa zur Bronzezeit. Das Spiel richtet sich deswegen auf die Bronzezeit, da zu dieser Epoche erste Dörfer gegründet wurden, die Schmiedekunst entdeckt wurde und aufgrund der vorher genannten Fakten anfängliche Handelsstrukturen entstanden. Dies sind die drei Hauptspielfaktoren die „Project Bronze Age“ aufgreifen will. Hierbei wird besonders eine Mischung aus sammeln und tauschen angestrebt, welche die Spielzeit indirekt verlängert, da Items und Orte mit guten Gegenstandsdrops automatisch einen höheren Wert bekommen. Ähnliche Prinzipien findet man beim RTS-MOBA „Defense Of The Ancients 2“, hier wird durch einen virtuellen Marktplatz viel Itemhandel betrieben, der den Wert von Items in die Mitte der Gameplayerfahrung schiebt, so aber eine Abwechslung zwischen puren Spielstrukturen (sammeln, kämpfen, schmieden) und Tauschen bietet.

# Grafischer Stil

Hierbei liegen besonders bei der User-Interface Gestaltung zwei Möglichkeiten vor.  
Ein altes Design, Pergamentpapier oder Stein passt zum Setting des Spiels und unterstreicht die Atmosphäre. Wobei jedoch oft ein negativer Effekt bei viel Text und vielen Fenstern entstehen kann. Ein Gegensatz wäre ein moderneres GUI. Kantiger und mit mehr schlichten Farben würde bei vielen offenen Fenstern übersichtlicher wirken.

Der Grafikstil ist an vielen Ecken schlicht gehalten, wobei mit starken Farben experimentiert wird um eine natürliche Stimmung zu erzeugen. Besonders bei Bäumen wird mit verschiedenen Höhen und Breiten getestet. Täler und große Steine sollen zu den Skeletten von Urzeitmonstern das Gefühl von vergangenen Zeiten beschreiben.

# Audiostil

Audiotechnisch liegen viele Creative Commons Lieder vor, sowie eigene Kompositionen die auf Atmosphäre und spezifische Situationen anspielen (Kampf, Ruhe, Dungeons).

Da Musik zur Bronzezeit noch nicht typisch war, ist hier viel World-Musik von Vorteil.

# Spielablauf

Der Spieler startet einen Launcher, bereitgestellt um das Spielerlebnis mehrerer Spiele zusammenzuführen und dem Benutzer das Zugreifen auf seine Daten (Charaktere, gekaufte Inhalte, usw.) leichter zu machen. Alle diese Komponenten sind unter einem Account gehalten. Durch einloggen und anschließendes starten des „Project Bronze Age“ Spiels wird eine Ansicht aller Server geladen. Hierbei werden alle erreichbaren Gameserver angezeigt wobei es keine Rolle spielt welcher zuvor benutzt wurde. Durch verbinden mit einem dieser Welten wird der daraufhin auswählbare Charakter instanziert. Nun ist volle Interaktion mit dem Spielgeschehen möglich. Es steht einem nun offen, ob Aufgaben oder