Obama.exe

1v1 get rekt simulator 2020

*Game Design Dokument*

# Teaser

Zermalme deine competition in dem ultimativsten 1v1 Arenashooter des Jahres.



# SPielüberblick

* Kurzbeschreibung des Spiels (Elevatorpitch-fähig)!
* Was ist so besonders am dem Spiel?
* Warum wird gerade dieses Spiel entwickelt?
* Wie unterscheidet sich das Spiel von der Konkurrenz?
* Wo (in welchem Szenario) spielt das Spiel?
* Der Spieler schlüft in die roller des berüchtigten „Player1“
* Das Ziel ist es seinen Gegenspieler zu vernichten bevor er einem zuvorkommt.
* Der Spieler gewinnt wenn die HP seines Gegners auf 0 reduziert wurde.

# SpielKategorie

|  |  |
| --- | --- |
| Zielgruppe: | Arena shooter fans |
| Spielgenre | 1v1 Arena FPS |
| Dimension | 3D |
| Anzahl der Spieler/Multiplayer | 2 |
| Erforderliche Anforderungen an den Spieler | USK 16, English |
| Perspektive | First person |

# TEchnische Anforderungen

|  |  |
| --- | --- |
| Zielhardware | PC |
| Ziel-Betriebssystem | Windows |
| Netzwerkanforderungen | Bandbreite, Protokolle, Server… |
| Individualisierungsmöglichkeiten | Kann der Spieler eigene Elemente kreieren und in das Spiel integrieren – Mods |

# Geschichte des Spiels

## Hintergrundgeschichte

* Welche Geschichte erzählt das Spiel und wie ist deren Hintergrundgeschichte?
* Welche unterschiedlichen Verläufe kann die Geschichte nehmen?
* Gibt es Filmsequenzen die einen Teil der Geschichte erzählen?
* Ist die Geschichte offen oder geskriptet?

## Spielfiguren

* Beschreibung der Gestalt und Hintergrundgeschichte der Spielfiguren.
* Welchen Zweck erfüllen die Spielfiguren für das Spielgeschehen?
* Sind die Figuren durch Spieler oder die KI gesteuert?
* Welche Fähigkeiten, charakterlichen Eigenschaften, Persönlichkeiten, Funktionen/Relevanz für das Spielgeschehen haben die Figuren (Statist oder Schlüsselfigur)?
* In welcher Beziehung stehen die Figuren zueinander?
* Wie werden die Spielfiguren animiert und modelliert (realistisch, verzerrt, kindlich, comichaft, … )?
* Welche Utensilien und Aktionen verhelfen dem NPC oder dem Spieler zu veränderten Fähigkeiten (Waffen, Flügel, Hackersoftware, Schlüssel, Training)
* Gibt es KI-gesteuerte Begleiter?
* Welche Funktion haben diese Begleiter?

# Stimmungsbild

* Welches generelle Stimmungsbild soll gezeichnet werden?
* Welche Spezialeffekte unterstützen dieses Stimmungsbild?
* Welches Musikgenre wird gewählt?
* Welche Farbgebung wird gewählt?
* Welche Schlüsselelemente/Objekte unterstützen das Stimmungsbild?
* Wie wird die Beleuchtung eingesetzt um das Stimmungsbild zu unterstützen?

# Spielbeschreibung

## SpielmechaniK/ Gameplay

* Wie wird der Spielfluss erhalten?
* Wie erfolgt der Spielfortschritt?
* Welche Missionen und Herausforderungen gibt es?
* Welche verschiedenen Spielverläufe gibt es und wie werden sie getriggert?
* Gibt es Cheats?
* Wie wird der Spielstand gespeichert und wieder aktiviert?
* Gibt es Replays?
* Kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden und wenn ja dynamisch oder durch den Spieler?
* Wie bewegt sich der Spieler durch das Spiel (zu Fuß, Auto, Fliegen, Zeitreise, Beamen, )?
* Wie funktioniert der Zeitverlauf bzw. wie lange dauert ein Spieltag?

### Spielregeln

* Welche Spielregel gibt es und warum?
* Wie beeinflussen die Regeln den Spielfluss?
* Gibt es Varianten der Spielregeln?
* Wie wird belohnt(negativ/positiv) und wie wird bestraft (negativ/positiv)
* Welches Spielverhalten führt zum Ziel, welches ist destruktiv?

### Interaktion mit Objekten und Charakteren

* Wie interagieren alle Gameobjekte miteinander?
* Welche Objekte können aufgenommen werden und warum?
* Welche Rolle spielen NPCs?
* Wie bewegt man sich durch das Spiel?
* Wie werden Objekte aufgenommen und bewegt?
* Welche Buttons/Interaktionen haben welche Funktion für das Spiel?
* Wie ist die Kommunikation zwischen Spielfiguren (NPCs oder/und Spieler) umgesetzt?
* Wie und mit welchen Mitteln wird gekämpft (falls gekämpft wird)?
* Welche KI soll für NPCs genutzt werden?

## Spielfeld/Spielumgebung

* Karten der Spielwelt.
* Handelt es sich um eine offene evtl. prozedural generierte Welt?
* Gibt es vordefinieret Bewegungspfade?
* Wie ist das Spielfeld gestaltet?
* Welche gestalterischen Schlüsselelemente gibt es?
* Welche interaktiven Objekte (keine NPCs) gibt es?
* Look and Feel der Szenerie (realistisch, kindlich, verspuhlt, apokalyptisch, futuristisch, urzeitlich, altertümlich, urban, … )
* Gibt es Wetterveränderung/Zeitveränderung (Tag und Nacht)?

### Gebietsaufteilung

* Welche Bereiche gibt es in der Spielwelt?
* Gibt es Unterschiede darin wie sich Spieler und NPCs dort bewegen/verhalten?
* Gibt es dort Änderung der physikalischen Eigenschaften von Gameobjekten?
* Wie hängen die verschiedenen Gebiete zusammen?
* Welche Schlüsselorte gibt es, die der Spieler unbedingt aufsuchen muss?

## Beschreibung der Levels

Diese Punkte sollten geklärt werden:

* Viele Punkte aus Spielfeld/Spielumgebung werden hier für die Level konkretisiert
* Kurzbeschreibung des Levels!
* Welchen Zweck erfüllt das Level für das Gesamtziel des Spiels?
* Wie erreicht man das Ziel des Levels?
* Welche Besonderheiten hat das Level?
* Karte des Levels.
* Die Ideallinie des Spielers durch das Level.
* Was passiert, wenn der Spieler diese Ideallinie verlässt.
* Bekommt der Spieler Hinweise, wenn er sich verliert/verläuft?
* Gibt es ein Trainingslevel und wenn ja, was wird wie trainiert?

## Sound und Musik

Diese Punkte sollten geklärt werden:

* Welche Spielkomponenten haben Sounds und für welchen Zweck.
* Welche Sprachen/Dialekt wird gesprochen?
* Wie wird der Sound entwickelt und gestaltet.
* Gibt es eine Hintergrundmusik und wenn ja welche?
* Welche Atmosphäre soll die gewählte Musik schaffen?
* Wie wird die Musik/der Sound komponiert und integriert?

## UI / Controller

* Wie interagiert der Spieler mit dem Spiel, d.h. wie bewegt er sich technisch durch das Spiel und warum wurde dieser Controller gewählt?
* Wie sieht das GUI aus und welchen Zweck erfüllt es.
* Welche Screens gibt es und welchen Zweck haben sie, wie hängen sie miteinander zusammen?
* Gibt es ein HUD, und wenn ja, welche Komponenten gibt es?
* Welche Menüs und Untermenüs gibt es für welchen Zweck?
* Welche Kameraführung gibt es und warum?
* Gibt es Hilfestellungen und wenn ja wie?

## Rolle der KI

* Welche Funktionen übernimmt die KI?
* Welche KI Module haben Feinde, allg. NPCs.
* Wie wird der Spieler durch KI unterstützt z.B. Hilfestellung bei Pfadfindung oder Entscheidungsfindung.

## Rolle der Physik

* Welchen Stellenwert übernimmt die Physik?
* Welche speziellen physikalischen Effekte sollen integriert werden (Wettersimulation, Wasser, Explosionen, Skifahren auf Schnee)
* Soll die Physik realistisch sein oder abgewandelt (auf einem fernen Planenten).
* Welche Beleuchtungsmodelle gibt es?
* Kollisionsverhalten?

# Organisation der Entwicklung

## Team

* Wie ist das Entwicklerteam organisiert?
* Welche Rollen haben die einzelnen Entwickler und warum (Kompetenzen)?
* Wie ist die Arbeitsauslastung der einzelnen Entwickler geplant?

### Realisierungsfahrplan

* Welche technischen Hilfsmittel sollen für die Entwicklung genutzt werden?
  + Entwicklungshardware und Software
* Welche technischen Hilfsmittel sollen genutzt werden, um sich zu organisieren
  + Zeitplan
  + Zusammenführung der Entwicklungsergebnisse
  + Kommunikation mit Auftraggeber und anderen

### Arbeitspakete und Meilensteine

* Wann soll das Spiel fertig sein?
* Wann soll die Betaversion fertig sein und wie lange dauert die Testphase vor der Markteinführung?
* Welche Zwischenziele/Meilensteine gibt es?
* Welche Aufgabenpakete gibt es und wer übernimmt welche Aufgaben?
* Priorisierung der Aufgaben
* Bewertung der Aufgaben bzgl. Unsicherheit
  + Ob technisch realisierbar
  + Ob zeitlich realisierbar
* Wie sind die Aufgaben zeitlich synchronisiert damit alle Ressourcen sinnvoll genutzt werden?
* Anfertigung eines Gantt Charts

### Kosten und Finanzierung

* Welche Entwicklungskosten entstehen? Hängt im Wesentlichen von Zeitplan und Manpower ab.
* Wer finanziert die Entwicklung zu welchen Konditionen?