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 18, English |
| Perspektive | First person |

# TEchnische Anforderungen

|  |  |
| --- | --- |
| Zielhardware | PC |
| Ziel-Betriebssystem | Windows |
| Netzwerkanforderungen | Bandbreite, Protokolle, Server… |
| Individualisierungsmöglichkeiten | VIELLEICHT |

# 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, … )?   
  REALISTISCH??
* Welche Utensilien und Aktionen verhelfen dem NPC oder dem Spieler zu veränderten Fähigkeiten (Waffen, Flügel, Hackersoftware, Schlüssel, Training)
* Gibt es KI-gesteuerte Begleiter?  
  NEIN
* 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?

NEIN

* Wie wird der Spielstand gespeichert und wieder aktiviert?  
  HIGHSCORES AUF NEM LEADERBOARD???
* Gibt es Replays?
* Kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden und wenn ja dynamisch oder durch den Spieler?  
  FESTER SCHIERIGKEITSGRAD/(MAP ABHÄMIG??)
* Wie bewegt sich der Spieler durch das Spiel (zu Fuß, Auto, Fliegen, Zeitreise, Beamen, )?  
  ZU FUß
* Wie funktioniert der Zeitverlauf bzw. wie lange dauert ein Spieltag?  
  GIBT KEINEN ZEIT VERLAUF

### 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)  
  KILLS GEBEN PUNKTE/ (TODE ZIEHEN PUNKE AB??)
* 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?   
  POWERUPS, DIE DEN SPIELER BUFFS VERGEBEN
* Welche Rolle spielen NPCs?
* Wie bewegt man sich durch das Spiel?   
  LAUFEND/RENNEND/SCHLEICHEND ODER MAPSPEZIFISCH AUCH EVT IN ZERO G
* 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)?  
  SCHUSS WAFFEN MIT MÖGLICHST WEITEM SPEKTRUM
* Welche KI soll für NPCs genutzt werden?

## Spielfeld/Spielumgebung

* Karten der Spielwelt.

VORGEBAUTE MAPS

* Handelt es sich um eine offene evtl. prozedural generierte Welt?   
  KEINE OFFENE ODER PROZEDURAL GENERIERTE WELT
* Gibt es vordefinieret Bewegungspfade?
* Wie ist das Spielfeld gestaltet?   
  KOMPAKT UND VERWINKELT FÜR SPANNENDE 1v1 ARENA KÄMPFE
* 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, … )  
  SCI FI FUTURISTISCH
* Gibt es Wetterveränderung/Zeitveränderung (Tag und Nacht)?  
  FESTE WETTER UND ZEIT EFFEKTE PRO MAP

### Gebietsaufteilung

* Welche Bereiche gibt es in der Spielwelt?   
  SCI FI RAUM SCHIFF INNENRÄUME, …
* Gibt es Unterschiede darin wie sich Spieler und NPCs dort bewegen/verhalten?   
  JEDE MAP BEKOMMT KLEINE EIGENHEITEN WIE zB ZERO G, ODER LAVA PITS WO DER SPIELER REIN FALLEN KANN
* Gibt es dort Änderung der physikalischen Eigenschaften von Gameobjekten?
* Wie hängen die verschiedenen Gebiete zusammen?   
  GAR NICHT EIN GEBIET EINE MAP, DIESE WIRD MIT JEDER RUNDE GEWECHSELT ODER NEU AUSGEWÄHLT
* Welche Schlüsselorte gibt es, die der Spieler unbedingt aufsuchen muss?   
  GIBT KEINE?!

## 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.   
  IST NICHT MÖGLICH DA MAPS GESCHLOSSEN ENTWICKELT WERDEN
* Bekommt der Spieler Hinweise, wenn er sich verliert/verläuft?   
  ER KANN SICH NICHT VERLAUFEN!
* 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.   
  STIMMUNG
* Welche Sprachen/Dialekt wird gesprochen?   
  WENN GESPROCHEN WIRD DEUTSCH ODER ENGLISCH
* Wie wird der Sound entwickelt und gestaltet.
* Gibt es eine Hintergrundmusik und wenn ja welche?   
  DOOM SOUNDTRACK??
* Welche Atmosphäre soll die gewählte Musik schaffen?   
  FAST PACED 1v1 IM DOOM FEELUING
* 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?  
  MAUS UND TASTATUR DA DIESE FÜR SHOOTER AM OPTIMALSTEN SIND
* 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?!
* Welche KI Module haben Feinde, allg. NPCs.

WENN KI DANN ALS GEGNER FÜR SPIELER!

* 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).  
  RECHT PHYSIKALISCH RICHIG
* 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. KEINE KOSTEN ENTSTEHEN
* Wer finanziert die Entwicklung zu welchen Konditionen? ICH