Game Design Document

War Torn Lands

# Teammitglieder

* Aljoscha Börsch
* Phillip Hundelshausen
* Mareen Johanes
* Sebastian Wegener
* Florian Uhde
* David Kuri
* Katrin Hamann
* Lauritz Jilge

# Kurze Spielbeschreibung

The War-Torn Lands ist ein Actionadventuer, in der Tradition der Zelda-Reihe und Terranigma. Der Spieler betrachtet das Spiel aus einer 2D Perspektive, kann mit der Spielwelt interagieren und kämpfen. Ziel des Spieles ist es die Folgen eines Konfliktes zu beheben.

# Genre

* 2D Action Adventuer

# Erfolgskriterien

# Game Mechanics

## Core Game Play

Das Core Game Play besteht zum Großen Teil aus dem Erkunden der Spielwelt und dem Bekämpfen der Kreaturen die dem Spieler dabei begegnen.

Die Bewegung wird auf jedem Fall in 4 Richtungen möglich sein, wenn möglich auch in diagonalen Linien. Zudem ist es noch von anfang an möglich zu springen. Durch das benutzen von Gegenständen kann das bewegungsverhalten weiter verändert werden. Diese Gegenstände werden hauptsächlich für die Rätsel benötigt.

Mit dem Enterhacken lassen sich größere Abgründe überqueren, die mit Springen allein nicht zu überwinden sind. Mit dem Kraftarmband können Felsen angehoben und gezogen bzw. geschoben werden, wobei man weniger schnell ist.

Diese Items werden sind im Spiel einmalig und werden meistens in den Dungeons gefunden, dort vermutlich in Truhen. Es gibt noch weitere Verbrauchsitems, zB Münzen oder Heiltränke, diese werden beim Herrüberlaufen einfach eingesammelt.

Zudem sind diese Items nicht einmalig, sondern können in der Spielwelt gefunden werden, oder werden von zerstörten Entitys hinterlassen.

Entitys können grob in vier Klassen eingeteilt werden:

1. Objekte die Aufgenommen werden können, dabei handelt es sich um die Items des Spiels
2. Objekte mit denen interagiert werden können, das heißt das Truhen geöffnet oder Gräser zerstört werden können.
3. Feindliche Objekte die angegriffen werden können, die aber auch zurückschlagen können
4. Freundliche Objekte mit denen man sich unterhalten kann, diese Geben dem Spieler Aufträge oder geben ihn Tipps.

Dialoge werden nicht vertont, und werden in Textboxen angezeigt. Ob eine Zuordnung durch Positionierung oder Sprecherbilder zu den gerade Sprechenden erfolgt, wird erst während des Fortschreiten der Arbeiten durch Tests entschieden. Letzteres aber wahrscheinlich wegen des größeren Contentaufwands nicht. Die Dialoge sind Gespräche zwischen dem Charakter und den NPC, auf diese Gespräche hat der Spieler im allgemeinem keine Einflussmöglichkeiten. Nur Ja-Nein-Antworten für die Wiederholung von Tutorien und ähnlichen sind möglich.

Die Spielwelt wird als eine Datei gespeichert und dann im Spiel geladen. Für die Dungeons und spezielle größere Areale gibt es gesonderte Leveldateien. Die Reise zwischen den verschieden Levels werden mit Jump Points geregelt, die fest in die Level integriert werden.

Das Kampfsystem ist actionorientier und auf die Verwendung von wenigen Tasten ausgelegt. Das Kampfverhalten hängt von den ausgerüsteten Gegenständen ab. Welche Aktionen möglich sind ist von Gegenstand zu Gegenstand unterschiedlich. Jeder Gegenstand soll neben seinem eigentlichen Verwendungszweck noch einen zusätzlichen Kampfzweck. Der Enterhacken kann als Bewegungsobjekt benutzt werden, und im Kampf Gegner kurzzeitig lähmen. Das Startobjekt ist entweder ein zweihändiger Hammer oder ein einhändiger Hämmer und ein Schild. Mit beiden Varianten soll das Blocken möglich sein.

Per Tastendruck ist das auslösen der Waffen möglich, um den Gegnerischen Angriff zu entgehen, kann man entweder auf Tastendruck blocken, wenn man entsprechend ausgerüstet ist, oder indem man dem Angriff ausweicht. Sei es seitlich, vom Gegner weg oder über den Angriff hinweg.

Das Berühren der Gegner macht im allgemeinen keinen Schaden, sondern ist vom Gegnertyp abhängig. Ein Säureschleim würde zb Schaden machen eine anderer Gegner macht nur mit dem wirklichen Angriff schaden.

## Game Flow

Der typische Game Flow sieht im Spielfolgendermaßen aus.

## Charakters

## Meta Game Play

In War Torn Lands reist der Spieler zwischen zwei Parallelwelten, die sich darin unterscheiden, dass je eine der Spielinternen Fraktionen als Sieger aus einem vor dem Spiel liegenden Konflikt hervorgegangen ist. Die jeweils andere Fraktion ist weitgehend ausgelöscht. Aufgabe des Spielers ist es, diese Parallelwelten zusammenzuführen und so eine heile Welt herzustellen. Erreicht wird dies, indem der Spieler diverse Aufgaben erfüllt und Dungeons bewältigt. In den Dungeons sind Rätsel zu Lösen und Gegner zu Bekämpfen. Weiterhin kommt der Spieler in den Besitz bestimmter Gegenstände, die ihm neue Bereiche des Dungeons und der Welt eröffnen. Dem Spieler wird so nicht nur der Weg durch den aktuellen Dungeon geebnet, er wird auch motiviert mit seinen neuen Items in bereits erkundete Teile der Welt zurückzukehren.

In der Welt selber wird dem Spieler an neuralgischen Punkten der Welt und der Story eine Orientierungshilfe in Form des Platzierens von Wegen und Barrieren eine Richtung angezeigt. Dennoch ist es jederzeit möglich von diesem Weg abzuweichen und jene Bereiche der Welt zu erkunden, die einem bereits Offenstehen.

Die Reise zwischen den zwei Welten findet nur an dafür vorgesehenen Punkten statt, die dem Spieler durch wiederkehrende Signale angezeigt werden. In den beiden Welten sind verschiedene Städte, sowie feste und dynamische Barrieren. Die Städte fungieren dabei in erster Linie als Story-Hubs. Feste Barrieren sind das ganze Spiel über nicht zu umgehen und schließen somit ganze Teile der Welt ab. Dynamische Barrieren können mit dem entsprechenden Item entfernt werden und eröffnen so neue Berreiche. Die dynamischen Barrieren sind dabei auf bestimmte Art und Weise gekennzeichnet, die sich jedoch erst erschließen, wenn man in den Besitz des entsprechenden Schlüsselitems gelangt. Der Spieler wird so angehalten die Welt aufmerksam zu beobachten. Zusätzlich sind die Dungeons und Städte so angeordnet, dass zentrale Gebiete mehrfach durchquert werden müssen. So kann man in einer vergleichsweise kleinen Welt ein Gefühl von Größe erzeugen und dem Spieler mehrere Gelegenheiten geben die Inhalte, die über die Hauptstory hinausgehen zu erkunden.

Rätsel design

## Game Play Elements

## Properties

## Game Rules

### Aktionen:

# Scenario/Setting

**Setting**

* Mittelalter
  + nicht historisch
  + ehrenvoll, bis auf zerstört
  + Magie / Alchemie
    - ALte Magie oder Technik
  + Burgen/Wälder/Dörfer
  + 2 Reiche
    - 3 Kraft
      * Spieler + Antargonist

**Scenario**

# Narrative Structure Graph

# Struktur des Spiels

# Feedback

# Belohnung / Bestrafung

# Sound

## Game Physics and Statistics

### Multiplayer

# Ausführliche Beschreibung des Spiels

## Story

## Orte

## Charaktere