

GAME DESIGN DOCUMENT

3D GAME PROJECT SoSe 2017

Veil of Death

Alexander Heck

Christoph Dollase

Lars Wagner

Kurzbeschreibung

Veil of Death ist ein Level basierter Runner im düsteren, dämonischen Setting. Der Spieler muss seine Fähigkeit unter Beweis stellen, Hindernissen auszuweichen und auf Fallen schnell zu reagieren. Hierzu hat er nur die Möglichkeit die Lane (Bahn) zu wechseln oder mit Springen/ oder Rutschen ein Hindernis zu überwinden. Eine finstere Atmosphäre gepaart mit unterschiedlich anspruchsvollen Schwierigkeitsgraden für Reflexe und Koordination des Spielers verleiht Veil of Death einen spannenden Wiederspielwert.

1 Genre

Jump 'n' Run / Roquelike

2 Erfolgskriterien

Kriterium	Validierung und Verifikation
<i>Drei spielbare Level mit unterschiedlicher Optik</i>	Eine .exe liefert das Spiel mit 3 oder mehr Leveln, die nacheinander durchgepielt werden können und sich nicht gleich anfühlen
<i>Herausfordernd aber nicht zu schwer</i>	Playtest mit Freunden und Kursteilnehmern, bei dem es keiner im ersten Anlauf schafft, aber mindestens einer beim 3. Anlauf
<i>stimmiges Feeling (Grafik, Sound und Gameplay)</i>	Durch Interview mit Spieltester/ Befragung nach Vorführung mit kurzer Bewertung

3 Set und Setting

Wir befinden uns in einer dämonischen Welt in den Gemäuern und Hallen eines unterirdischen Herrschers. Alles ist eher gruselig inszeniert und lebt vom Spiel mit dunklen Klängen und einer tödlichen Umgebung.

4 Story

Der Spieler wurde vom Dämonenlord “Dreg Naffets” gefangen genommen und in einen Kerker tief im Dämonenreich eingesperrt. Um der bevorstehenden ewigen Folter zu entkommen, entschließt sich unser Held in einem unbeobachteten Moment den Zellenwächter zu überwältigen und versucht den Fängen der Dämonen zu entkommen.

Dabei durchquert er die unterschiedlichsten Bereiche der Unterwelt und muss sich mit verschiedenen Hindernissen und Fallen auseinandersetzen, um seine Flucht zum Erfolg zu führen.

Doch der Dämonenlord verfügt über eine tödliche Macht: der Schleier des Todes - ein Nebel der sich mit hoher Geschwindigkeit ausbreitet und alles Leben vertilgt, was ihm zu Nahe kommt.

Der Protagonist hat keine Zeit das Verhalten von Fallen zu studieren. Es zählt

nur Laufen und Reagieren! Je näher der Held seiner Freiheit kommt, um so schwieriger werden Fluchtweg und Hindernisse.

So ist der Held neben seiner Hetzjagd auch noch gezwungen, Schlüssel zu finden, Sprengstoff für verschlossene Gänge zu sammeln und verlorene Seelen einzufangen, um die große Pforte des Dämonenreiches öffnen zu können.

Doch wenn das alles nicht schon schwer genug wäre, schickt der dunkle Herrscher seine Schergen los,

4.1 Spielziel

Entkomme aus der Dämonenwelt so schnell wie möglich! Verbessere deine Zeit und deinen Score!

5 Gameplay

5.1 Kernmechaniken

Rennen: Der Spieler läuft automatisch und steuert lediglich die Seitwärtsbewegung und bestimmt so, auf welcher Lane die Spielfigur läuft

Springen: Um Hindernissen, wie z.B. Löchern auszuweichen, kann der Spieler einen einfachen Sprung ausführen

Rutschen: Dies ist eine Fähigkeit mit der der Spieler unter Barrikaden und Hindernissen hindurch schlittern kann.

5.2 Meta-Game

Die Spielwelt besteht aus Gängen, die in vier Lanes aufgeteilt sind. Horizontal wird das Spiel in ein virtuelles Grid eingeteilt, im Folgenden "Züge" genannt. Pro Zug und Lane kann immer nur ein Hindernis platziert werden. Eine Lane pro Zug wird als Feld bezeichnet. Es muss nach jedem Zug immer mindestens ein Feld frei sein, sodass dieses Feld innerhalb eines Zuges (einfacher Lane-Wechsel) erreichbar ist.

Der Spielercharakter läuft automatisch. Je Tastendruck (links/rechts) wird immer nur eine Lane gewechselt. Springen/Rutschen überbrückt immer ein Feld, sodass ein passendes Hindernis überwunden werden kann.

Der Todesschleier breitet sich gleichmäßig aus und ist im normalfall minimal langsamer als die Standardgeschwindigkeit des Spielers. Der Todesschleier zerstört sämtliche GameObjects, die er berührt - Also neben der Spielerfigur auch Map, Fallen, Gegner und Co.

Es gibt zwei Arten von Fallen: Debuff und Instant-Death. Debuffs werden die Laufgeschwindigkeit des Protagonisten zeitweise verringern, so dass der Todesschleier näher kommt. Instant-Death führt zum sofortigen Tod und damit zum GameOver-State mit der Eigenschaft "lost".

Gegner, die der Spieler berührt führen standardmäßig zum sofortigen Tod, können aber mit einer temporären Waffe (begrenzte Haltbarkeit) bekämpft werden. Dies geschieht automatisch, sobald der Spieler im Besitz einer Waffe ist und einen Gegner berührt. Dabei wird der Waffe auch ein Teil ihrer Haltbarkeit abgezogen.

Es gibt teilweise Ressourcen, die während des Laufens aufgesammelt werden müssen, um ins nächste Level zu gelangen. Es gibt mehr Ressourcen als benötigt werden, um kleine Fehler zu verzeihen.

Am Ende jeden Levels wird die benötigte Zeit in einen Score umgewandelt und falls alle notwendigen Bedingungen erfüllt sind (ggf. Collectables), kann das nächste Level gestartet werden. Ein Score aus Collectables wird ermittelt. Die Zeit des Spielers wird bewertet und gegebenenfalls erhält er einen Zeitbonus auf seinen Score. Andernfalls kann der Spieler das Level wiederholen.

Hat der Spieler alle Level geschafft, erscheint der GameOver-State mit der Eigenschaft "won" und einer abschließenden Statistik mit Score und Anzahl Toden.

5.3 Hardmode

Als eventuelle zusätzliche Schwierigkeit ist ein Hardmode geplant, in dem die Laufgeschwindigkeit des Spielers stark erhöht ist und auch das Einholen des tödlichen Schleiers wesentlich schneller erfolgt. Selbst kleine Fehler werden hier kaum verziehen.

6 Struktur des Spiels

Wie in Abbildung 1 zu erkennen, gibt es ein Interface (IGameStates) von dem alle Zustände des Spiels erben, sodass sie alle mit den gleichen Funktionen des Game-Loops ausgestattet sind.

Als Einstiegspunkt dient bei uns das Hauptmenü. Von hieraus kann der Spieler verschiedene Untermenüs erreichen, z.B. Einstellungen (Schwierigkeit, Lautstärke), Statistik oder Credits. Natürlich gibt es im Hauptmenü auch die Möglichkeit das Spiel zu beenden und die wichtigste Funktion - Starten des Hauptspiels. Nach jedem Level wird dem Spieler ein Fortschrittsfenster angezeigt, in dem ihm mitgeteilt wird, ob er das Level wiederholen muss oder weiter spielen kann. Im positiven Falle bestätigt der Gegner den Eintritt ins nächste Level. Bis er schließlich das letzte Level erfolgreich absolviert hat und zum GameOver-Screen kommt mit der Gewinn-Nachricht. Der GameOver-Screen wird aber auch bei jeder Niederlage (z.B. Tod des Spielers) angezeigt, allerdings dann natürlich mit der Nachricht des Versagens.

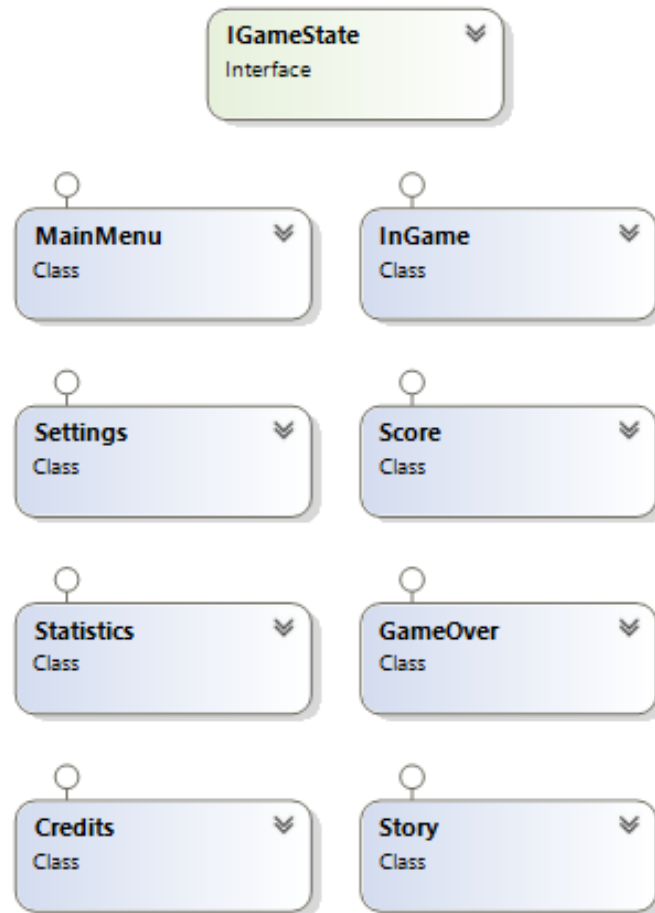


Abbildung 1: GameStates - Veil of Death

7 Feedback

7.1 Visuell

Eine GUI unterstützt die Visualisierung des Levelfortschrittes durch Anzeige der Entfernung zum Ziel als Strecke mit Icon als Spielerrepräsentation und ggf. eine Fortschrittsanzeige (in %) für notwendige Bedingungen zum Levelabschluss (z.B.: “Finde 10 Coins um den Wächter an der Tür zu bestechen”).

Die Fähigkeiten “Springen” und “Rutschen” erhalten eigene Animationen.
Wird der Spieler verlangsamt oder bekommt einen Power-Up, wird dies durch Spezialeffekte verdeutlicht.
Je Näher der Schleier dem Spieler kommt, umso weniger ist vom Bildschirm zu sehen. Unterstützt wird dies durch Spezialeffekte

7.2 Akustisch

Der Spieler erhält bei jeder Auswahl oder Bestätigung eines Menüpunktes o.ä. UI-Element ein akustisches Signal, damit er weiß, dass seine Aktion/Eingabe erfolgreich war.

Die verschiedenen Bewegungen werden mit unterschiedlichen Sounds unterlegt, so hört man z.B. ein Wenn der Spieler abspringt und wieder aufkommt jeweils einen eindeutiges Geräusch.

auch die Verfolgung des Schleiers bekommt akustische Signale, so ertönt ein wiedererkennbares Signal, sobald der Schleier in die nächste Phase (Abhängig vom Abstand zum Spieler) übergeht. Zusätzlich dazu erhöht sich die Frequenz des Herzschlags des Spielers, je näher der Schleier kommt.

7.3 Haptisch

Beim Spielen mit einem Controller, wird als zusätzliches Feedback die Vibrationsfunktion des Controllers angesteuert.

Bei Verlangsamung oder PowerUp wird eine mittelkurze Impuls-Vibration getriggert.

Beim Tod des Spielers (egal wodurch) signalisiert ein langes durchgezogenes Vibrieren die Niederlage.

Ist ein Level erfolgreich absolviert, erhält der Spieler Rückmeldung durch mehrere kurze aufeinander folgende Vibrationen.

8 Ausführliche Beschreibung

8.1 Fallenarten und Hindernisse

Eines der ersten Hindernisse, die der Held kennenlernt sind die Spikes. Das sind Pfähle, die im Boden versenkt sind und ggf. spontan nach oben stechen.

Eine besondere Art der Falle ist die Kategorie Verlangsamen. Hier sind verschiedenste Ausprägungen vorstellbar, z.B. Pech, Spinnenweben, Betäuben. Es dient dazu den Vorsprung des Spielers zum Todesschleier zu verringern.

Als weitere tötende Falle dienen sich drehende und bewegende Säulen, die mit Spitzen bestückt sind.

Als gemeinsames Gimmick kommt das “böse TNT” hinzu. Im Minen Level muss der Spieler Dynamit sammeln, um versperrte Gänge frei zu sprengen. Jedoch sehen

sich “gutes TNT” und “böses TNT” verdammt ähnlich. So wird der Spieler in den Tod gerissen, sammelt er in der Hektik der Flucht den falschen Sprengstoff auf.

8.2 Buffs und Boni

Es gibt versteckte Special Items, die eingesammelt werden können und innerhalb 30 sek. benutzt werden müssen, bevor sie verschwinden. Es rennt sich halt schwer, wenn man die ganze Zeit Schild oder Schwert mit sich rumschleppt. die Item besitzen eine Haltbarkeit und nutzen sich bei Gebrauch ab. je nach Seltenheit des Items, hält es 1- 3 Nutzungen, bevor es zerbricht und verschwindet. Je nachdem wie schnell der Spieler ein Level absolviert, kann er einen Zeitbonus in drei Abstufungen erhalten.

8.3 Belohnung und Bestrafung

Unsere Hauptbelohnung ist die Zeit, je schneller wir ein Level abschließen, umso besser wird unsere Endwertung. Als weiteren Anreiz, von der Ideallinie abzuweichen sind versteckte Truhen und Geheimnisse in den Gängen versteckt, die auf den Score drauf gerechnet werden.

Die offensichtlichste und strengste Bestrafung ist der Tod durch verschiedenste Fallen und Gegner. Hier verliert der Spieler alle im Level gesammelte Coins und jeglichen anderen Fortschritt. Das Level muss wieder von vorn gestartet werden. eine weitere Bestrafung ist das Verlangsamen durch Fallen o.ä.. Das wirkt zunächst nicht weiter schlimm. Je öfter wir allerdings verlangsamt werden, um so mehr holt der Todesschleier den Spieler ein und tötet ihn bei Berührung.

8.4 Score

Zunächst erfolgt die Wertung der Zeit in mehreren Abstufungen: Bestzeit - 1000 Punkte Silber-Belohnung - 500 Punkte Bronze-Belohnung - 250 Punkte Zusätzlich können Schätze gefunden werden, die zufällig jeweils zwischen 50 und 250 Gold (= 50-250 Punkte) enthalten können. weiter Boni werden für das erfolgreiche Einsetzen der Special-Items vergeben. so zum Beispiel erhält der Spieler für das Töten eines Gegners mit dem Schwert 100 Punkte.

8.5 Charaktere

Unser menschlicher Protagonist heißt Nero und zeichnet sich aus durch starkes Selbstbewusstsein und seinen erbarmungslosen Überlebenswillen.

Dreg Naffets steht als Antagonist und Dämonenlord auf der anderen Seite unsers Spiels. Er hat ungeahnte dunkle Kräfte und befehligt eine riesige Armee von dämonischen Gestalten und verzauberten Kreaturen. In seinem Schloss verbirgt sich jede Menge Reichtum, allerdings sind die Zugänge dazu mit Hindernissen und tödlichen Fallen gespickt. Als Pseudo-Charakter sei hier noch der Schwarze

Nebel, der “Todesschleier”, als gefährlichste Macht Dregs erwähnt. Einmal entfesselt, breitet sich die Schattenwolke gleichmäßig aus und schleicht durch die Welt um alles, was sie berührt leise zu töten. Diese Wolke ist die antreibende Kraft unserer Flucht, denn lässt sich unser Held zu viel Zeit, holt der Nebel uns ein und wird uns vertilgen.

8.6 Orte

8.6.1 “Kerker des Schreckens”

Hier startet das Spiel. Im Gang entlang findet man immer wieder weitere Gefangenenzellen.

8.6.2 “Festung der Hoffnungslosigkeit”

Dies ist der Palast des Königs. Nachdem unser Protagonist aus dem Kerker entkommen ist, führt seine Flucht durch die verschiedenen Ebenen des Palastes, vorbei an Wachen und lebensgefährlichen Fallen. Wer trotz der Panik aufmerksam ist, wird im Palast viele versteckte kostbare Gegenstände oder vielleicht auch Power-Ups finden.

8.6.3 “Minen der Einsamkeit”

Aus dem Palast entkommen, führt der Weg durch die Arbeitslager und Minen. viele morsche bausubstanz birgt hier ein hohes Risiko durch herunterfallende Decken und Sprengstoff. Dieser kann zum einen eingesammelt werden, um verspernte Bereiche zu sprengen. Allerdings sind unter den TNT-Stangen auch oft Blindgänger, die das Leben und damit die Flucht unseres Helden beenden.

8.6.4 “Wald der Düsternis”

Im vorletzten Abschnitt unserer Flucht führt es uns durch einen dichten Wald. Überall lauern gefahren, wie z.B. verdorbene Kreaturen des Waldes. Zusätzlich befinden sich überall Spinnennester, die zum einen dir deine Loot klauen und zum anderen Spinnenweben, die dich verlangsamen, sodass der dunkle Schleier näher rückt.

8.6.5 “Ebene der Grausamkeit”

Um zum Tor der Dämonenwelt zu gelangen, um endgültig auszubrechen, müssen wir durch eine virtuelle Ebene. Diese ist als innere oder geistige Dimension zu

verstehen und spiegelt quasi den Endkampf mit den Auswirkungen des tödlichen Schleiers dar. Der Dämonenlord - erzürnt durch die Flucht - lässt all seine dämonischen Mächte auf dich los, um dich mit allen Mitteln aufzuhalten.

9 Unique Selling Points

- Runner im dämonsichen Setting mit stimmiger grafischer und akustischer Untermalung
- Runner mit echter Story
- Durch ausreichend visuelles und akustisches Feedback entsteht ein immersives Spiel