

Game Design Document



Von Lena Spitz (Teamleiter), Mareen Allgaier, Lars Haider

Bei dem Zwei-Spieler-Spiel „Volamus“ handelt es sich um ein Sportspiel, in dem Tiere eine vereinfachte Version von Volleyball spielen. Es geht darum, dass zwei Charaktere einen Ball über ein Netz schlagen und versuchen, Punkte zu bekommen. Dies erfolgt, indem sie den Ball in das Feld des Gegners schlagen. Die Spieler müssen versuchen, dass der Ball nicht den Boden des eigenen Feldes erreicht. Dies können sie durch zurückspielen des Ball vermeiden. Dafür stehen ihnen verschiedener Schläge zur Verfügung.

Der Sport Volleyball, auch Volley genannt, kommt vom Lateinischen volare, was fliegen bedeutet. „Volamus“ ist eine Konjugation von volare, und heißt übersetzt „wir fliegen“.

Erfolgskriterien

Um das Spiel als erfolgreiches Projekt abzuschließen, soll es schlussendlich gut aussehen und ästhetisch sein. Das heißt es soll die Spieler und die Projektteilnehmer optisch ansprechen.

Um dies zu verifizieren und validieren ist geplant, dass im Laufe der Entwicklung Freunden und aus dem Entwicklungsprozess ausgeschlossene Personen die Meilensteine vorgezeigt werden. Diese können dann ein Feedback bezüglich der Optik abgeben.

Des Weiteren soll das Spiel in sich stimmig sein. Es soll ein abgeschlossenes Gameplay geben, mit einem Titelscreen, Hauptmenü, Gewinn- und Verlustscreens, Endscreen, etc. zwischen denen es flüssige, teilweise automatische Übergänge gibt.

Zur Verifikation und Validierung können hierfür wieder Bekannte genutzt werden, die ein passendes Feedback zu Prototypen geben sollen. Dafür sind außerdem Besprechungen unter den Teammitgliedern wichtig.

Das Spiel soll im Endzustand etwas sein, worauf die Spielentwickler stolz sein können. Dazu soll das Vorwissen des Teams in Betracht gezogen werden und das Team soll sich regelmäßig besprechen, um den Fortschritt dieses Erfolgskriteriums zu diskutieren.

Gameplay

Core Mechanics

Die Core Mechanics in „Volamus“ sind die Spielerbewegungen und Handlungen, welche die Spieler während eines Matches ausführen können.

Der Spieler kann seinen Charakter nach links und rechts und nach oben und unten bewegen, um so den Ball zu erreichen.

Weiterhin hat der Spieler die Möglichkeit zu springen, so dass auch hohe Bälle gespielt werden können.

Erreicht ein Spieler den Ball, muss er diesen zurückschlagen. Dafür hat er die Möglichkeit die Stärke des Angriffes zu variieren. Zusätzlich können die Spieler die Richtung der Flugbahn verändern, so dass die Bälle nicht nur geradeaus fliegen, sondern auch schräg geschlagen werden können.

Meta Game

In „Volamus“ bezieht sich das Meta Game hauptsächlich auf den Spieler und den Ball.

Die Charaktere der Spieler können sich während dem Spiel nur innerhalb ihrer Feldbegrenzung bewegen. Innerhalb des Feldes stehen vier Bewegungsrichtungen zur Verfügung: links, rechts, vor und zurück. Sieht man das Springen ebenfalls als Bewegung nach oben an, handelt es sich um fünf Richtungen.

Erreicht ein Spieler den Ball, muss er diesen bevor er den Boden berührt zurück in die Hälfte seines Gegners schlagen. Berührt der Ball den Boden innerhalb des eigenen Feldes, bekommt der gegnerische Spieler einen Punkt. Berührt der Ball den Boden außerhalb des Feldes, ist dies ein Fehler des Spielers mit dem letzten Ballkontakt. Der Gegner bekommt einen Punkt.

Erlangt ein Spieler die zu Matchbeginn angegebene Maximalpunktzahl, so hat er das aktuelle Match gewonnen.

Zusätzliche Funktionen

Um den Spielspaß zu erhöhen soll es erweiterte Funktionen geben. Diese können vor dem Matchbeginn eingeschaltet werden.

Einerseits soll es möglich sein, einen Wind einzuschalten. Dadurch wird die Ballflugbahn zufällig verändert. Die Veränderung wird durch Fahnen am Spielfeldrand angezeigt.

Andererseits können zwei verschiedene Arten von Gegenständen erzeugt werden. Diese werden dann an zufälligen Positionen auf dem Spielfeld auftauchen, verschwinden aber nach einer gewissen Zeit wieder. Sammelt man diese ein, beeinflusst man entweder die Ballgröße oder die Bewegungsgeschwindigkeiten der Charaktere.

Scenario/Setting

Die Spielwelt von „Volamus“, welche im Comic-Style gehalten sein wird, ist vorerst eine Eislandschaft. Trotzdem wird versucht eine spielerische und fröhliche Atmosphäre zu erzeugen.

Concept Art befindet sich im Anhang.

Narrative Structure Graph

Da das Spiel zunächst nur über eine Welt verfügen soll, ist es den Spielern nur möglich in dieser ein Match zu starten. In der Eiswelt werden die Spieler mit Pinguinen spielen. Diese sind zwar nicht sehr schnell, haben aber dafür einen größeren Schlagradius. Dadurch ist es für sie einfacher den Ball zu treffen.

Wird später ein Story Modus und weitere Welten hinzugefügt, erreichen die Spieler nach ausreichendem Erfolg die Wasserwelt. Dort spielt man Delfine, die eine höhere Bewegungsgeschwindigkeit haben, aber einen kleineren Schlagradius.

Absolviert man die Wasserwelt erfolgreich, so erreicht man das Garten Level. Die Charaktere sind Hummeln, die sich recht langsam bewegen, allerdings höher springen können als die vorherigen Tiere.

Der Schwierigkeitsgrad der Level wird sich durch die Eigenschaften der Charaktere leicht steigern.

Struktur des Spiels

Wird das Spiel gestartet, muss ein Spieler Enter auf der Tastatur oder A auf dem Controller drücken, um den Startbildschirm zu verlassen. Anschließend wird die Geschichte des Spiels eingeblendet. Diese kann übersprungen werden, wodurch man direkt in das Hauptmenü gelangt.

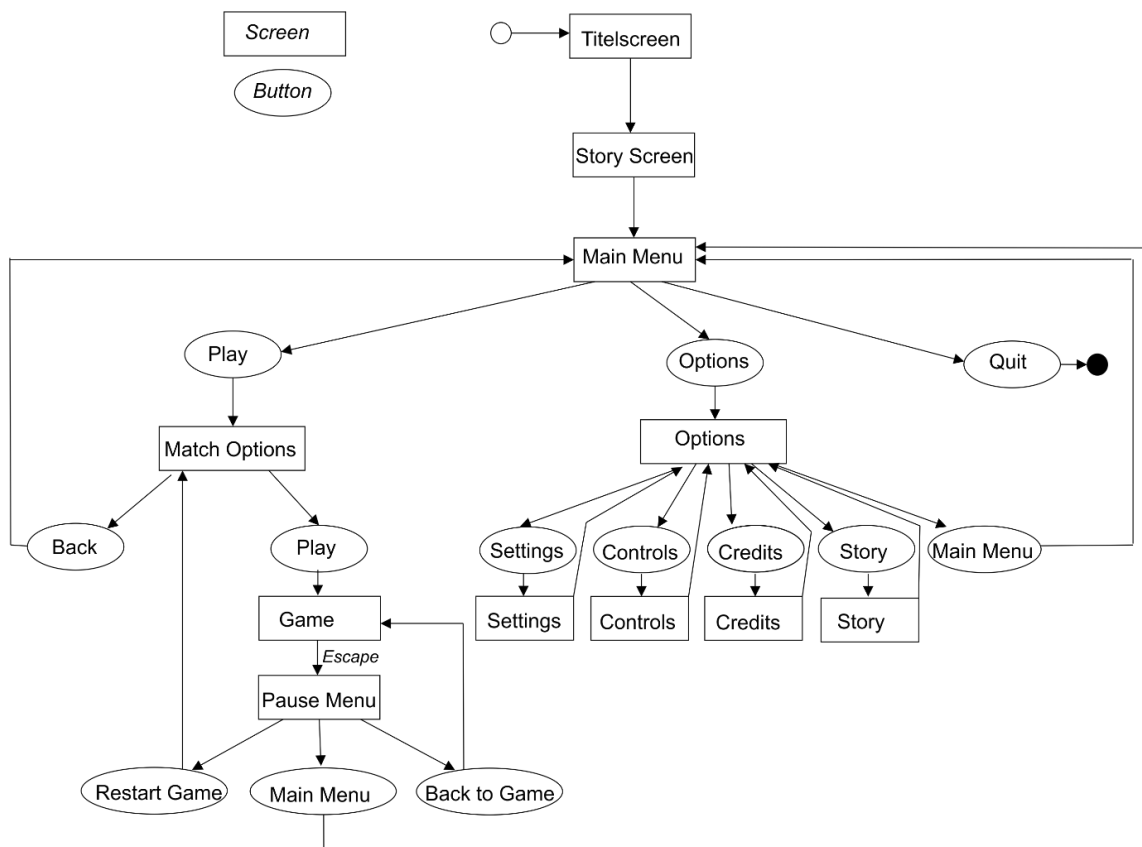
Im Hauptmenü gibt es drei Möglichkeiten: Das Spiel zu verlassen, ein Spiel zu beginnen oder auf die Optionen zu gehen.

In den Optionen kann die Geschichte noch einmal angeschaut werden. Unter „Credits“ befinden sich die Quellen der verwendeten Töne und Texturen, sowie die Angabe der Entwickler. Bei „Settings“ kann die Musiklautstärke und der Vollbildmodus ein- beziehungsweise ausgeschaltet werden. „Controls“ bietet den Spielern die Möglichkeit, die Tastenbelegung für die Steuerung mit der Tastatur und dem Controller nachzuschauen.

Über „Main Menu“ gelangt man zurück in das Hauptmenü. Startet man von dort ein Spiel, können Matchoptionen eingestellt werden. Dazu zählen die zu erreichenden Punkte, der Wind und die einzusammelnden Gegenstände.

Das Spiel kann durch Drücken der „Escape“-Taste angehalten werden. Jederzeit kann man zurück in das aktuelle Spiel gelangen, alternativ ein neues Spiel starten oder auch das Hauptmenü aufrufen.

Verknüpfungsübersicht der Menüs und Screens:



Feedback

Um dem Spieler Rückmeldung über seine Aktionen zu geben, beziehungsweise um ihm seinen Spielfortschritt zu verdeutlichen, gibt es in Volamus optisches und auditives Feedback.

In den Menüs gibt es neben der Hintergrundmusik auch ein Klickgeräusch, welches jedes Mal ertönt, wenn der Spieler einen anderen Button auswählt. Um zu signalisieren, welcher Button momentan aktiv ist, haben diese einen Fading-Effekt, der den Button subtil blinken lässt. Wo Spieleinstellungen vorgenommen werden können, ist ein kleiner Pfeil vorhanden, der die momentane Auswahl anzeigt.

Im Spiel selbst gibt es verschiedenste Geräusche. Beim Schlagen des Balls erklingt ein Schlaggeräusch. Jubel und der Pfiff des Schiedsrichters ertönen beim Erhalten eines Punktes. Am oberen Bildschirmrand gibt es außerdem Punktetafeln, welche den momentanen Punktestand anzeigen.

Während dem Spiel sorgen zusätzlich Animationen für ein visuelles Feedback. Nach vorne rotierende Flügel dienen dabei als Schlaganimation. Wird der Spielcharakter bewegt, sorgt eine minimale Rotation nach links und rechts dafür, dass der Charakter einen watschelnden Eindruck macht. Auch der Ball ist durch eine Rotation um sich selbst animiert. Fahnen an der Mittellinie verdeutlichen dem Spieler den Einfluss des Windes. Dabei drehen sie sich in die jeweilige Windrichtung.

Wenn ein Spieler nur noch einen Punkt vom Sieg entfernt ist, erscheint ein großer Text, der den Matchball verkündet. Außerdem ändert die Punktanzeige ihre Farbe von weiß nach gelb.

Ist das Spiel beendet, taucht in der Bildschirmhälfte des Siegers ein Banner mit „WINNER“ und in der Hälfte des Verlierers ein Banner mit „Loser“ auf. Zusätzlich hüpfen der Pinguin des Gewinners sowie die Zuschauer auf seiner Seite vor Freude auf der Stelle. Am Rand seiner Spielfeldhälfte gibt es ein kleines Feuerwerk. Im Gegensatz dazu lässt der Pinguin des Verlierers seine Flügel hängen und bewegt sich nicht weiter. Nach einem kurzen Moment wird der Split Screen aufgehoben und die Kamera beginnt sich um das Spielfeld mit Blickrichtung zum Mittelpunkt zu drehen.

Sound

Um während des Spiels nicht nur optisch für eine fröhliche Atmosphäre zu sorgen, wird das Spiel musikalisch unterlegt. Bei der Musik soll es sich jedoch nur um Hintergrundmusik handeln, die rein instrumentell ist und gute Laune machen soll.

Für eine akustische Abgrenzung zwischen dem Menü und einem Match, wird das Menü mit einer anderen Musik hinterlegt.

Zusätzlich erklingen je nach Aktion verschiedene Soundeffekte.

Details zum Spiel

Story

„Schon seit vielen vielen Jahren gibt es eine Legende von einer goldenen Wolke. Niemand weiß genau, wann und wie die Wolke entstanden ist und welche Geheimnisse sie birgt.

Aber eines wird in allen Versionen der Legende klar – die Wolke ist sehr mächtig und verspricht unfassbare Kräfte.

Unter den Acagamics Männchen gib es eine Gruppe alter weiser Gelehrter, die an den Wahrheitsgehalt dieser Legende glauben. Deshalb machten sie es sich zur Aufgabe, die Wolke zu finden und zu studieren.

Für dieses gewagte Unternehmen suchen sie nun eine Gruppe aus fähigen Gefährten.

Um für alle Gefahren gewappnet zu sein und erfolgreich wiederzukehren, sollen sie über Geschicklichkeit, Stärke, Anpassungsfähigkeit und Mut verfügen.

Ein Turnier soll sicherstellen, dass wirklich nur die Besten der Besten in dieses Abenteuer geschickt werden.

Hierbei müssen sich die Kandidaten in der Königsdisziplin beweisen, denn so können sie ihre Fähigkeiten ideal zur Schau stellen...”

Diese Story wird nach dem Titelscreen abgespielt. Wird das Spiel mit mehreren Karten und einem Story Modus ausgestattet, wird das Ende der Story eingeblendet.

„Die Gewinner des Turniers stehen also fest. Sofort machen sie sich auf den Weg in ein unbekanntes und gefährliches Abenteuer. Doch mit diesen drei Gefährten stehen die Chancen am besten, die Goldene Wolke zu finden und sie den Gelehrten zum Studieren zu überreichen.

Seitdem gibt es jährlich ein großes Fest, bei dem sich alle Acagamics und alle Tiere treffen, um gemeinsam die mutigen Abenteurer zu ehren. Die Hauptattraktion dabei ist zweifelsohne das große Turnier, genannt „Volamus“.

Spielwelt

Vorerst wird Volamus nur über eine Welt verfügen. Diese ist eine Eislandschaft.

Im Zentrum befindet sich das Spielfeld, welches durch ein Netz in die zwei Spielhälften geteilt wird. Der Schiedsrichter steht auf Höhe der Mittellinie außerhalb des Spielfelds. Im Außenbereich sind außerdem Zuschauer zu sehen.

Der Schiedsrichter wird durch ein Acagamics Männchen dargestellt. Die Zuschauer werden das gleiche Modell sein wie die Spieler.

In der Eislandschaft befindet sich das Spielfeld auf einer Eisscholle. Die dazugehörigen Bewohner und Spieler sind Pinguine.

Angedachte Erweiterungskarten sind eine Wasserwelt und ein Garten.

Da in Wasserwelt die Spieler Delfine sind, befindet sich das Spielfeld im Meer, direkt an einem Strand. Die Feldbegrenzung wird durch Bojen markiert. Auf der rechten Seite befindet sich ein Strand mit Strandkörben, Liegen und Sonnenschirmen.

Der Garten ist eine Wiese mit Blumen, die das Netz halten und das Spielfeld abgrenzen. Es gibt Bänke für die Acagamics Männchen Zuschauer und die Spieler sind Hummeln.

Charaktere

In „Volamus“ soll es bis zu drei verschiedene spielbare Charaktere geben: Pinguine, Delfine und Hummeln.

Die unterschiedlichen Tiere bewegen sich unterschiedlich in die Richtungen, springen verschieden und haben jeweils eine eigene Schlaganimation.

Weiterhin sollen sie über verschiedenen Eigenschaften verfügen: Delfine sind am schnellsten, Hummeln können am höchsten springen und Pinguine haben den größten Schlagradius, also eine höhere Reichweite beim Annehmen des Balls.

Da wie bereits erwähnt vorerst nur die Eisswelt erstellt werden soll, gibt es auch nur die dazugehörigen Pinguine.

Spielkonzept

Im Spiel geht es darum, Punkte zu erhalten.

Ein Ball wird zwischen den Feldhälften, von denen jede einem Spieler gehört, über das Netz hin und her geschlagen. Kommt es zu einem Bodenkontakt des Balls innerhalb eines Feldes, ist dies ein Punkt für den Gegner des Spielers, in dessen Hälfte der Bodenkontakt erfolgte. Berührt der Ball den Boden außerhalb des Feldes, ist dies ein Fehler des Spielers mit dem letzten Ballkontakt. Der Gegner erhält einen Punkt. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes eine zuvor festgelegte Anzahl von Punkten erreicht.

Damit beide Spieler die gleiche Chance und Ansicht haben, wird das Spiel im Split Screen dargestellt. Dabei werden die Kameras schräg über und hinter den jeweiligen Spielhälften mit Blick auf das Spielfeld positioniert. Um die Position des Balls gut nachempfinden können, hat der Ball einen Schatten, der auf dem Boden des Feldes die x-Koordinate und z-Koordinate des Balls darstellt.

Der Ball kann auf verschiedene Weisen über das Netz geschlagen werden. Es gibt einen leichten und einen starken Angriff, die auch beim Springen ausgeführt werden können.

Anhang

Im Folgenden sind die verschiedenen Spielfelder skizzenhaft dargestellt

