Game Design Document

Volamus  
(Arbeitstitel)

Von Lena Spitz, Mareen Allgaier, Lars Haider

Teamleiter: Lena Spitz

Im 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 kriegen indem sie den Ball auf das Feld des Gegens werfen. Der Spieler versucht also, dass der gepasste Ball möglichst nicht den Boden des eigenen Felder erreicht und gleichzeitig den Ball mit verschiedenen Schlägen so zu treffen, dass er im gegnerischen Feld den Boden berührt. Der Spieler spielt dabei gegen eine KI, es soll vielleicht auch einen Mehrspielermodus geben.

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, d.h. es soll den Spieler und die Projektteilnehmen optisch ansprechen.

Um dies zu verifizieren und validieren, sollen im Laufe der Entwicklung Freunde und aus dem Entwicklungsprozess ausgeschlossene Personen die Meilensteine vorgezeigt werden, damit diese die Optik bewerten können und Feedback geben.

Desweiteren soll das Spiel in sich stimmig sein. Es soll abgeschlossenes Gameplay geben, Titelscreen, Hauptmenü, Statistiken, Gewinn- und Verlustscreens, und flüssige beziehungsweise teilweise automatische Übergänge zwischen diesen.

Als Verifikation und Validieren können hierfür wieder Bekannte genutzt werden, die passendes Feedback zu Prototypen geben sollen, und außerdem Besprechungen unter den Teammitgliedern.

# Gameplay

## Core Mechanics

Core Mechanics sind die Tätigkeiten, die der Spieler die meiste Zeit im Spiel ausführt. Geringfügige Änderungen hieran beeinflussen das Spiel erheblich.

Die Core Mechanics in „Volamus“ ist die Spielerbewegung und die Handlungen, die der Spieler ausführt.

Der Spieler kann in „Volamus“ seinen Character nach links und rechts und nach oben und unten bewegen, um so den Ball zu erreichen.

Der Spieler kann außerdem springen, um so hohe Bälle zu erreichen, und den Ball auf zwei verschiedene Arten schlagen beziehungsweise blocken.

## Meta Game

Das Meta-Game beschreibt das Regelsystem des Spiels, also, was ist erlaubt, was nicht.

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

Die Charaktere des Spielers sowohl die der KI können sich nur innerhalb ihrer Felderbegrenzung bewegen, und außerdem nur in vier Richtungen: links, rechts, hinten und vorne, beziehungsweise fünf Richtungen, wenn man das Springen ebenfalls als Bewegung nach oben ansehen will.

Der Ball, der von Spielercharakteren oder KI geschlagen wird, soll nicht aus dem Blickfeld der Kamera geworfen werden können. Er darf sich allerdings auch außerhalb der Spielfeldbegrenzung befinden.

Berührt der Ball den Boden innerhalb des Feldes, kriegt der Spieler (in diesem Paragraphen umfasst das Wort Spieler sowohl den Spieler des Spiels als auch die KI) in der gegenüberliegenden Feldhälfte einen Punkt. Berührt der Ball den Boden außerhalb des Feldes, so erhält der Spieler, der nicht als Letztes Ballkontakt hatte, einen Punkt. Gleiches gilt für Netzkontakt.

# Scenario/Setting

Bei der Spielwelt von „Volamus“ handelt es sich um einen Strand. Die Atmosphere soll sommerlich und fröhlich sein, alles recht im Comic-Style gehalten und bunt und warm wirken.

Concept Art befindet sich im Anhang.

# Narrative Structure Graph

Das Spiel beginnt mit deinem Tutorial. Anstelle gegen eine KI spielt man alleine und versucht, den Ball zu fangen und durch statische Ringe zu werfen. So lernt man die verschiedenen Schläge kennen.

Nach dem Tutorial geht es in das Beach Level, in dem die Charaktere Delfine sind. Delfine sind schnell und erreichen den Ball einfach.

Durch Gewinn im Beach Level geht es in die Eishalle. Dort spielt man Pinguine, die zwar nicht so schnell sind, aber dafür einen größeren Schlagradius haben und den Ball so besser fangen können.

Gewinnt man in der Eishalle, so erreicht man das Garten Level. Die Charaktere sind Hummeln, die sich recht langsam bewegen, aber höher springen können als die anderen Tiere.

Die Schwierigkeit der Level soll durch Eigenschaften der Charaktere und Algorithmus des KI Gegners leicht steigen.

# Struktur des Spiels

(graph von lars)

# Feedback

In „Volamus“ gibt es verschiedene Arten von Feedback.

In jedem Level gibt es ein Acagamics Männchen als eine Art Schiedsrichter. Wenn jemand einen Punkt erhält, hält das Männchen eine Fahne in der Farbe des Teams hoch, oder einfach nur grün für Spieler und rot für KI.

Für Punkterhalt soll es außerdem Soundfeedback geben wie etwas Zuschauerjubeln. Gewinnt der Spieler, so gibt es eine Kameraschwenk.

Es gibt Animationen für die Charaktere, wenn sie verschiedene Aktionen ausführen, wie etwa die verschieden Schläge, springen, oder auch Bewegungen in eine bestimmte Richtung um so dem Spieler besseren Überblick zu verschaffen.

* Welche Charaktere gibt es? Welche Eigenschaften haben sie und woher kommen sie?

Spielercharaktere angepasst an Map: Beach -> Delfine (schnell), Eishalle -> Pinguin (größerer Schlagradius), Garten -> Hummeln (springen höher)

* Beschreibt die Orte ein wenig genauer. Haben die Orte eine Geschichte?

Beach: Feld ist im Wasser, Netz über Wasser aufgespannt mit Bojen, Strand an der Seite mit Sonnenschirmen, Strandkörbe mit Acagamicsmännchen,

Eishalle: Spielfeld ist Eisscholle, Brücke aus Eis, Acagamicsmännchen im Wasser

Garten: Feld ist Wiese, Bäume, Bienenstöcke, Acagamicsmännchen auf Wiese, Blumen, Bänke