**Game Design Document**

**Teammitglieder:**

Lena Spitz (Team lead)

Mareen Allgaier

Lars Haider

**Titel des Spiels** (Arbeitstitel):

Volamus

**Kurze Beschreibung** (3-4 Sätze):

Volleyballspiel mit Tieren, Ein bis zwei Spieler

**Genre:** Sportspiel

# Erfolgskriterien

Aufzählung der Erfolgskriterien und Nennung der einzusetzenden Mittel der **Verifikation** (Kriterium erfüllt?) und **Validation** (das richtige Kriterium erfüllt?).

|  |  |
| --- | --- |
| Kriterium 1: | soll gut aussehen/ästhetisch sein |
| V&V: | Zwischenergebnisse/Spiel Freunden zeigen |
| Kriterium 2: | Spiel ist in sich stimmig |
| V&V: | komplettes Spiel, funktioniert, mit Gameplay und Gamestates, Fortschritt prüfen, Spiel vorzeigen |
| Kriterium 3: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| V&V: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

*Beispiel:*

*Kriterium: Finden wir das Spiel genial, spaßig, ansprechend?*

*V&V: Regelmäßig besprechen, ob das Spiel / die Entwicklung Spaß macht.*

*(mind. nach jedem Milestone.)*

# Game Play

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

Spieler auf (innerhalb des) Feld(es) bewegen: vorne/hinten, rechts/links, eventuell springen

Schlagen/Blocken

*Beispiel RPG: sammeln, Fähigkeiten verbessern, kämpfen*

Das Meta-Game beschreibt das Regelsystem des Spiels (was ist erlaubt, was nicht). Auch hier kann wieder auf Seiten im Anhang verwiesen werden.

Meta-Game:

Spieler bewegt sich nur innerhalb des Feldes auf seiner Hälfte,

Ball kann nicht aus Sichtfeld der Kamera geschlagen werden,

Spieler bewegt sich nur rechts/links bzw vorne/hinten

*Beispiel Schach: Der Turm darf sich nur waagerecht/senkrecht bewegen, …*

# Scenario / Setting

Beschreibung der Spielwelt. *(Einige Stichworte: mittelalterlich, futuristisch, Endzeit, düster, farbenfroh, lebendig)*

Sommerlich, comic-style, bunt, warm, Strand(?)

Gebt Verweise auf weitere Materialien im Anhang, wie Concept Arts, Weltkarten und Room Maps (zeigen geographische Verbindungen zwischen Leveln, Szenen, etc.).

# Narrative Structure Graph

Verknüpfung der Story-Events in Form eines Graphen. In welcher Reihenfolge werden Orte besucht? Wann lernt der Spieler welche NPCs kennen? Wann werden dem Spieler neue Fähigkeiten gegeben? (Versucht eine flache Lernkurve zu erzielen.) Gibt es mehrere Handlungsstränge und führen sie zum selben Ende?

Verschiedene Karten ( Beach, Halle,…) können mit Wins freigeschaltet werden

Verschieden schwere AIs können freigeschaltet werden

Verweis im Anhang:

# Struktur des Spiels

In Form eines Graphen sollen hier Game State Übergänge dargestellt werden. Häufig werden auch Haupt- und Informationsmenüs durch Game States modelliert. Knoten im Graphen stellen Game States dar und Kanten die erlaubten Übergänge. Beschriftet die Kanten mit der vom User auszuführenden Aktion, um einen Wechsel des Game States herbeizuführen.

*Beispiele für Game States: Title screen, Main menu screen, Character select screen, Stage Select Screen, Ingame, Game Over Screen, Credits, Settings*

Hauptmenü (tutorial? wo? Modus? Spieleranzahl?) -> Spiel -> Endstatistik (Win/loss, return to Hauptmenü? Close game?) -> Hauptmenü

# Feedback

Aktionen die vom Spieler ausgeführt werden, sollten vom System durch ein Signal (akustisch, visueller, per rumble) quittiert werden. Führt hier eine Liste von Feedbacks auf, die auf jeden Fall umgesetzt werden müssen.

Acagamics-Männchen hält Fahnen hoch bei Punkten! (rot bei Gegner punkt, grün bei Spieler punkt)

Kamera schwenkt bei Win

Spieler hat Animation für Schläge(?)

Sound Feedback -> Zuschauerjubel/ausbuhen?

# Sound

Sound ist eine Form von Feedback. An dieser Stelle soll festgehalten werden, welchen Stil die Hintergrundmusik und die Event Sounds haben. (Rock, Klassisch). Welche Instrumente werden bevorzugt?

Sommerlich, verspielt, fröhlich, Instrumental

# Ausführliche Beschreibung des Spiels

Führt für diesen Abschnitt eine Gliederung ein. Auf folgende Dinge könnt ihr unter anderem eingehen:

* Wie gestaltet ihr die Belohnung und Bestrafung des Spielers?

Sound, Punkte auf Score erhöhen/verlieren, vllt. Freischalten von anderen Maps

* 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

* Erzählt die Story, die eure Spielfigur durchläuft:  
  Tiere spielen Volleyball