# Game Design Document

Hochschule Bonn-Rhein-Sieg

Fachbereich Informatik

SS 2019

Game Development: “ZE TERRAFORMA”

Gruppenmitglieder:

* Cetin, Emre Kaan
* Koch, Björn
* Pfeifer, Janelle
* Wittke, Jan

Beschreiben Sie den Hintergrund der Spielidee mit eigenen Worten und zitieren Sie im Stil wissenschaftlicher Publikationen Ihre Informationsquellen.

# Hintergrund

Titanfall 2 (Time traveling/puzzle), Don’t Starve, Stardew Valley (Ansicht),

# Formale Elemente

**8 basic formal elements:**(nach: Tracy Fullerton, Christopher Swain & Steven Hoffman: Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games, 2004)

## Players, Objective, Procedures, Rules, Resources, Conflicts, Boundaries, Outcomes

## Spieler (Zielgruppe)

Das Spiel richtet sich in erster Linie an Personen der jugendlichen und älteren Altersklassen mit einiger Spielerfahrung, die sich für Survival- und Actionspiele mit Puzzleelementen interessieren. Die Spieler sollten ein Interesse am Erforschen einer neuen Welt mitbringen.

## Gegenstand und Ziel des Spiels

Grundlegend handelt es sich um ein storybasiertes Survivalspiel für eine Person.

Der Spieler erforscht eine zerstörte Welt, dabei hat der Spieler die Fähigkeit zu einem Zeitpunkt wenige Minuten vor Eintritt des Unglücks zurückzureisen.

Ziel des Spiels ist es die Ursache der Katastrophe in Erfahrung zu bringen und diese schlussendlich abzuwenden.

Erläutern Sie (evtl. unter Einbeziehen von Abbildungen – ggf. auch handgezeichneten Skizzen) den Ablauf des Spiels insgesamt sowie von einzelnen Elementen.

## Abläufe

**Spielbeginn**Nach dem Absturz seines Raumschiffes erwacht der Spieler in einer zerstörten Kolonie auf einem Planeten. Anschließend absolviert der Spieler ein grundlegendes Tutorial und wird anschließend in die Welt entlassen.

**Perspektive**

Der Spieler hat eine feste Kameraeinstellung, welche der Spielfigur aus der 2D Top-Down-Perspektive folgt.

**Bewegung/Interaktion**

Der Spieler bewegt die Spielfigur mit den WASD-Tasten ausgerüstete Gegenstände können mit den Maustasten benutzt werden. Je nach Interaktion und Bewegung wird eine Animation des Gegenstands oder der Spielfigur abgespielt.

**Spielprinzip**

Die Spielwelt setzt sich aus zwei Teilen zusammen (Gegenwart und Vergangenheit), welche unterschiedliche Herangehensweisen erfordern.

Die Gegenwart ist von der Apokalypse gezeichnet: Bestehend aus einer Welt von Zombies, die bekämpft und Rätseln, welche durch Zeitreisen in die Vergangenheit gelöst werden müssen.

In dieser wiederum liegt das Hauptaugenmerk auf den Dialogen mit der ehemaligen Bevölkerung der Kolonie und dem Erwerb von Schlüsselinformationen/-gegenständen zur Auflösung des Mysteriums der Katastrophe.

## Regeln

Beschreiben Sie die Regeln, die für das Spiel gelten sollen – sowohl explizite Spielregeln als auch zu implementierende interne Regeln.

(...)

## Ressourcen

Fassen Sie kurz zusammen, welche relevante Infrastruktur zur Verfügung steht bzw. ggf. noch benötigt wird und schätzen Sie den eigenen Aufwand im Hinblick auf die geplanten Tätigkeiten ab.

(...)

## (potenzielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten

(...)

Benennen Sie potenzielle Konfliktfelder sowie absehbare Schwierigkeiten und wie damit ggf. umgegangen werden soll.

## Rahmenbedingungen

Betrachten Sie realistisch Rahmenbedingungen, die für das zu erstellende Produkt gelten (z.B. technisch, juristisch, etc.).

(...)

## Ergebnisse

Was soll am Ende herauskommen und wie soll es ggf. verbreitet werden?

(...)

## Referenzen

Geben Sie sämtliche verwendeten Literaturquellen an, wie bei wissenschaftlichen Veröffentlichungen üblich.

(…)