

# Deckblatt

Farb Style Legende:

**Überschrift 1**

**Überschrift 2**

Beispiele

Erläuterungen

Eigene Inhalte

## GAME DESIGN DOCUMENT - GDD

Teamprojekt Game Developement - Game Design

Dozenten Prof. Dr. Linda Breitlauch - Projekt Abgabe bis 31.08.2014

Projekt Beteiligte:

David Wichter, wichterd@hochschule-trier.de, DMS, Programmierung, System-Design

Jonas Tsigos, tsigosj@hochschule-trier.de, IMD, Konzept, Story, Grafik-Design

Yannick Assert, asserty@hochschule-trier.de, DMS, Programmierung, System-Design

## Inhaltsverzeichnis

### I. Game Overview

In diesem Teil fasst man sich möglichst kurz, da er oft als Pitching Document verwendet wird. 2-5 Seiten (ca. 10 Minuten Lesezeit) sind optimal: hier bekommt der Leser erst einmal einen kurzen Eindruck vom Spiel.

#### Einführung / Introduction (optional)

Da es unterschiedliche Konzeptformen gibt (Pitching Document, Design Treatment usw.) sollte hier kurz beschreiben werden, für wen das Konzept gedacht ist und um welchen Konzepttyp es sich hierbei handelt. Wenn es eine Historie des Dokuments gibt, sollte man hier darauf verweisen (falls sie sehr lang ist) oder an dieser Stelle einfügen (falls sie noch sehr kurz ist).

Dieses Dokument beinhaltet die Konzeption, Planung und Entwicklung eines PC (Android, iOS) 2D-Jump&Run side scroller Spiels. Der Spieler steuert eine action Spielfigur aus mehreren Segmenten und bewegt sich von links nach rechts auf Plattformen durch ein Level. Abgründe, bewegliche Hindernisse und Gegner erschweren den Weg an das Levelende.

Das Real World Environment Leveldesign ist konsequent im natur Aquarell Collagen Style gemalt.

## Vision Statement

Kurzfassung des Stoffs und des USP auf ½ bis eine A4-Seite.

Wichtige Aspekte sind: Spielumgebung und narrativer Kontext, Kurzbeschreibung des Gameplays (kann ggffs. mit Genrebezeichnung abgedeckt werden), Core Feature: Was ist das Besondere an dem Projekt (das kann alles Mögliche sein, vom Spielprinzip über

[Möglichkeit 1: direkte Ansprache an den Spieler. Nicht immer geeignet, zumindest nicht dann, wenn das Konzept einem Publisher vorgelegt werden soll. Kann aber auch als Einführung ins Vision Statement, ähnlich wie ein Mottozitat verwendet werden.

Beispiel: „Bekämpfe als Dr. Bene, dem renommiertesten medizinischen Lokaltherapeuten, einmal wirklich patientennah Krankheiten auf der anatomischen Fahrt durch die Körper Deiner Patienten. Lasse Dich mit Deinen nanoDoc-Kollegen samt Mini-U-Boot schrumpfen und gelange dadurch direkt zur Wurzel allen Übels – zu den Krankheitserregern!“]

Erlebe mit der Raupe “XXX” eine abenteuerliche Reise durch die Natur. Finde Nahrung und weiche Hindernissen aus um das Ziel zu erreichen.

[Möglichkeit 2: Knappe, nicht personalisierte Zusammenfassung.

Beispiel: „In nanoDoc geht es um den herausragenden Medizinwissenschaftler Dr. Bene, Leiter des weltberühmten nanoDoc-Teams. Unter seinem Kommando führt er das nanoDoc-Team in einem geschrumpften U-Boot durch die Körper seiner Patienten. In den verschlungenen 3D-Körperwelten der Gefäße und Organe muss er direkt vor Ort unterschiedliche Krankheiten wie wirksam bekämpfen .]

[Möglichkeit 3: Kann auch die Auftragsbeschreibung enthalten.

Beispiel: Die Firma Mustermann plant die Entwicklung und den Vertrieb eines Serious Game, das ambitionierten Medizinstudenten oder gestandenen Ärzten die Möglichkeit geben soll, ihr medizinisches Wissen in einer anschaulichen und immersiven Spielsituation anzuwenden..]

Möglichkeit 4: Marktbezogenes Vision Statement:

[Beispiel: This simulation is playing during World War II offering the player to play the German or American side. The game features battles waged between German tank forces commanded by the distinguished general Erwin Rommel against the American forces in WWII. All scenarios are based upon the context of actual tank battles wages between late 1942 and 1944.This could have potentially posed a problem in the German market where the prohibition of unsuitable software products has been previously encountered.]

## Feature List / Use Cases

Hier werden die (wichtigsten) Features kurz aufgezählt. Wichtig: Es geht hierbei nur darum, dem Leser einen Eindruck des Spielgefühls (Player Experience), des Gameplays, ggffs. der Steuerung und des Interface zu vermitteln.

[Beispiel:

Das Spiel wird aus der Isoperspektive gespielt

Zu Beginn einer Spielrunde wird aus max. 20 Einheiten entsprechend eines festen Budgets eine Gruppe zusammen gestellt

Je nach Eigenschaften der Einheiten verändert sich die zu wählende Taktik im anschließenden, rundenbasierten sportlichen Wettkampf

Der Spieler steigt aufgrund seiner Siege und Teilnahmen an Wettkämpfen (Anzahl) auf. Je höher das Level des Spielers ist, desto höher ist das Anfangsbudget vor jedem Wettkampf.]

Der Spieler steuert die Raupe von links nach rechts über teils bewegliche Plattformen, über Abgründe und vorbei an Gegnern durch aufregende Levels bis an ihr Ziel. Eine Besonderheit ist der Körper des Charakters. Dieses fungiert auch als "Energie"-Anzeige. Die Raupe besteht aus 5-7 Segmenten, welche sich bei Kollision abtrennen können. Durch geschickte Nahrungsaufnahme (Items) kann die Raupe ihren Körper wiederherstellen.

- Die Raupe kann laufen, springen, etwas klettern, sich zusammenziehen (defence/attack),

## Genre

Genrebezeichnungen können je nach Status des Projektes einschränken, dennoch ist eine zumindest grobe Festlegung sinnvoll für die Einschätzung der Zielgruppe. Falls es sich um ein Serious Game Konzept handelt, sollte dem Konzept im 2. Teil (Game Perspectives) ein didaktisches Konzept hinzugefügt werden.

2D-Jump&Run side scroller

## Kurzexposé, Synopse

Hier wird kurz auf die Geschichte des Spiels eingegangen. Selbst wenn das Spiel sehr storylastig sein sollte, wird an dieser Stelle nur ein kurzer Einstieg in die Geschichte gewährt. Wichtig auch: wie funktioniert die Mechanik des Interactive Storytelling? Gesamtlänge: nicht mehr als eine A4-Seite.

Zwei Möglichkeiten:

## Kurzexposé:

Die Geschichte bzw. Hintergrundgeschichte in einer Zusammenfassung, die sich am Plot orientiert (eher kausal als deskriptiv), so wie der Spieler sie erleben soll. Sehr gut: Ausgang der Story wird mit erzählt.

[Beispiel: „Der junge Taxifahrer Armando Sanchez findet unter seinem Autositz ein merkwürdiges Buch, welches dem unfreundlichen Fahrgast Eduardo Perez versehentlich dorthin gefallen ist und vergessen wurde. Als er das Buch aufschlägt findet er sich plötzlich im alten Reich der Azteken wieder, in einer kleinen Kammer eines Hauses in Tenochtitlán. In dieser Welt verkörpert er einen jungen Krieger, der noch mitten in seiner Ausbildung steckt. Er erfährt von einem mächtigen Artefakt, dem Dolch des Lebens, welcher nicht in die Hände der Spanier, die soeben an der Küste gelandet sind, gelangen darf. Während

sich sein Lehrer Timas auf den Weg macht, um die fünf Teile des Dolches an verschiedenen Orten zu verstecken, zieht Armando zusammen mit den anderen Kriegern in die Schlacht gegen die Spanier, um seinem Lehrmeister einen gewissen Vorsprung zu verschaffen. Der Trupp, dem Armando angehört, wird gefangen genommen. Allerdings schafft es der junge Krieger zu fliehen. Während der kurzen Gefangenschaft erfährt er, dass einige Spanier seinem Lehrmeister auf den Fersen sind. Der Anführer des spanischen Trupps ist Eduardo, der sich ein zweites Exemplar des Buches besorgt hat, nachdem er das Buch des Taxifahrers nicht zurückerhalten konnte. Er verfolgt den Lehrer, um die Verstecke der Dolchfragmente herauszufinden, damit er sie in der heutigen Zeit bergen kann. Dies versucht Armando zu verhindern, indem er versucht, sowohl in der Zeit der Azteken als auch in der heutigen Zeit, immer einen Schritt vor Eduardo zu sein. Am Ende gelangt jedoch Eduardo in Besitz der fünf Fragmente und nur in letzter Sekunde kann Armando das Übel, was über die Welt fallen würde, abwenden“.]

**Synopse / Synopsis:** wie Kurzexposé, aber das Ende der Geschichte wird nicht verraten. Mag aus spannungstechnischer Sicht ok sein („Cliffhanger-Effekt“), ist aber für Publisher unbefriedigend, da sie die Güte der Story nicht bewerten können.

[Beispiel: „Bangkok, 1997. Die frisch zum Sergeant der thailändischen Polizei beförderte XY erhält eines Nachts einen Anruf. Sie wird an einen Tatort im Armenviertel der Stadt gerufen, wo sich ihr ein grausames Bild bietet. Eine junge Frau liegt tot in einer Badewanne. Die Obduktion ergibt, dass ihr vor ihrem Tod eine Niere operativ entfernt wurde. Die junge Polizistin gerät bei ihren Ermittlungen ins Visier eines scheinbar skrupellosen Organhändlerrings und muss um ihr Leben fürchten.“]

## Zielgruppe / Zielsetzung

**Zielgruppe:** Demographische Daten (Geschlecht, Alter, Beruf, Einkommen etc.), Bedürfnisse, Spielerfahrung, Vorwissen, bevorzugte Genres, Medienzugang usw.

[Beispiel: „In diesem Abschnitt wird die zusammengefasste primäre Zielgruppe näher charakterisiert, sowohl im Hinblick auf demographische Daten als auch im Hinblick auf Kenntnisse und Fertigkeiten des Spiels. Das Spiel richtet sich vornehmlich an ein Fachpublikum bzw. eine Fachpublikums-Spiellerschaft. Diese beinhaltet vor allem die Gruppen der Allgemeinmedizin-Studenten sowie berufstätige, approbierte Ärzte. Es gab im Jahr 2009 etwa 80.000 Studierende der Allgemein-Medizin in Deutschland. Hinzu kommt die Gruppe der etwa 400.000 in Deutschland gemeldeten Ärzte. Das Alter der Zielgruppe liegt etwa zwischen 18 Jahren, dem Alter des schnellen Studienanfängers, und geschätzten 70 Jahren, dem Alter, bei dem die meisten Ärzte bereits in Rente gegangen sind. Der Anteil der Gamer liegt innerhalb der gesamten Zielgruppe bei über 17%. Dies entspricht ca. 16.000 Medizinstudierenden (Anteil der Gamer mindestens 20%) und über 70.000 Ärzten (Anteil der Gamer mindestens 17%) (Siehe Abbildung 1)“]

Zielgruppe: ab 12

## Zielsetzung:

Welches Spielgefühl soll der Zielgruppe vermittelt, welche Motivation ausgelöst werden?

Stimmung/Emotion: spaß, niedlich, vertraulich

## Risikoanalyse / Vergleichsanalyse

Welche ähnlichen Spiele gibt es und wie unterscheidet sich mein Spiel von den bisherigen? Möglicherweise Mitnahmeabsichten („Me Too“), dann ist dieses Kapitel besonders wichtig, denn der zusätzliche Bedarf muss nachvollziehbar und überzeugend belegt werden.

„Es geht bei diesem Kapitel nicht um eine vollständige Risikoliste mit allen Abwägungen. Vielmehr soll sich das Team klarmachen, welche Voraussetzungen es mitbringt und vor welchen Herausforderungen es steht. Riskant sind meist Aufgaben, für die das Team noch keine Vorgehensweise kennt und bei denen es an Routine mangelt. Bei solchen Aufgaben verschätzt man sich schneller mit der Aufwandsrechnung. Dann kann es passieren, dass die Aufgabe nicht in der gewünschten Qualität oder Zeit erledigt werden kann. Dramatisch wird es, wenn es sich um ein Kernfeature handelt, das Spiel ist dann praktisch verloren. Riskante und unbekannte Aufgaben stellt man daher an den Anfang der Entwicklung. Denn da hat das Team noch am meisten Zeit, auf Probleme zu reagieren. Die Zeiten sind endgültig vorbei, als man noch mit den Features anfang, die am meisten Spaß machten oder am aufregendsten waren.“

## Lizenzen

Open Source, Creative Commons 3.0

## Systemanforderungen

Hier wird beschrieben, welche Hard- und Softwareanforderungen des Nutzers erforderlich sein werden.

PC Version: Mindestens Core2Duo, 1024 MB Ram Arbeitsspeicher, 100 MB freier Speicher

Android:

iPhone:

## Entwicklungsumgebung

Mit welcher Hardwareanforderung wird das Spiel entwickelt, welche Softwaretools werden genutzt (alle nennen, die im Workflow vorkommen incl. Graphik- und Audiotools!). Falls möglich: Die Entwicklungsumgebung für die einzelnen Teammitglieder notieren, daraus leitet sich ab, welche Lizenzen benötigt werden.

Kann an dieser Stelle kurz gefasst werden, eine vollständige Liste könnte beispielsweise in den Anhang.

## Hardware

Entwickelt und getestet wird mit PC, Mac und Linux

Sowohl die Entwicklerhardware als auch die Testhardware aufführen, falls bekannt.

## Software

- Unity als Game-Engine
- Github zur Versionskontrolle
- Windows, OSX und Linux als Betriebssystem
- Photoshop für Grafik-Design
- Textedit und Indesign für Dokumente
- Browser, Mail und Skype

## Tutorial und / oder 2-Minute-Walkthrough

Wie wird das Spiel gespielt? Eine kurze (und möglichst bedeutende) Spielszene, als Drehbuch geschrieben, sollte das vermitteln. Außerdem: Darstellung der Anleitung, wie sie im Spiel vermittelt wird (Ingame-Tutorial, externes Tutorial). Auch wenn dieser Punkt optional ist, kann man ihn gut nutzen, um den Flow des Spiels zu veranschaulichen. Sollte jedoch kurz gehalten werden.

## Team und Status Quo

Falls es bereits ein Team gibt, sollte es hier mit all den vorhandenen Kompetenzen aufgeführt werden. Gibt es einen Status Quo des Projektes (z.B. bereits vorhandener Prototyp?), bis wann sollen welche Ziele erreicht werden? Must haves – nice to haves usw.

Projekt Beteiligte:

David Wichter, DMS, Programmierung, System-Design

Jonas Tsigos, IMD, Konzept, Story, Grafik-Design

Yannick Assert, DMS, Programmierung, System-Design

MUST HAVE:

- Game-engine
- First Playable
- Design & Story
- Menu, Optionen, Start
- Soundtheme Effects

NICE TO HAVE:

- Items, Achievements
- Intro, Animation, Splashscreen
- mehr Levels
- Level Events
- iOS, Android Versionen
- mehr Optionen

## II. Game Design Perspectives

Dieser Teil des Dokumentes gehört noch zum Konzept, ist aber bereits der Übergang zum

Design Document. Jeder Arbeitsbereich (zumindest im Design) wird später hier festgehalten und bis ins Detail ausgearbeitet. Das Technical Document kann enthalten sein oder aus dem Design Document hervorgehen. Das DD ist auch Grundlage für den Producer: hiermit werden Budgets errechnet, Meilensteine festgelegt usw.

## Spielziel

Falls es eins gibt, sollte es hier beschrieben werden (Bedingungen für Gewinn oder Verlust), bei narrativen Spielen (z.B. Adventures): Beschreibung des grundlegenden Rätseldesigns.

## Gameplay und Story

Man kann diese beiden Aspekte zusammen fassen oder als getrennte Aspekte behandeln. Hier werden sie zusammen gefasst.

Sinnvoll: Hier einen etwas erweiterten Abriss von Story und Gameplay geben, möglichst, ohne sich zu wiederholen.

## Setting / World

Wann, Wo.

Landschaft, Umgebung, Physik: Darstellung der Spielewelt – Perspektive, Stil, Leveldesign. Grenzen der Maps, Bedingungen für das Begehen der Maps. Spawn-Punkte für Einheiten, Objekte. Kann sehr detailliert werden: genaue Beschreibung von Maps, Missionen, Kampagnen.

[Beispiel: Das Spiel findet nur auf der Map statt. Die Karten sind in begehbar und nicht begehbar Gebiete unterteilt. Während sich auf dem begehbar Gebiet alle Einheiten bewegen können, bleiben die nicht begehbar den fliegenden Einheiten vorbehalten. Die Karte besitzt mehrere Ebenen, welche an bestimmten Stellen Übergänge aufweisen. Die nächst höhere – oder tiefere – Ebene kann nur über diese Übergänge erreicht werden. Fliegende Einheiten sind nicht an diese Übergänge gebunden. Die Höhenunterschiede auf den Ebenen bieten keine Vor- bzw. Nachteile. Auf der Karte befinden sich Objekte wie Gras, große Steine oder Bäume. Die größeren dieser Objekte erzeugen ein kleines Rechteck unpassebaren Gebietes. Diese Objekte haben keine Gameplayrelevanz, sondern sind rein ästhetischer Natur. Auf der Karte sind 2 Rohstoffe verteilt: Mineralien und Vespene-Gas. Diese Rohstoffe können von der Spielfigur gesammelt werden, um sich weiter zu entwickeln. (aus: Beschreibung einer Starcraft-Map, Michael Kring, 2005)]

## Charaktere

Wann, Wer.

Das Wichtigste: der Avatar (falls vorhanden -> nicht alle Spiele haben einen Avatar), wenn er die Spielerfigur repräsentiert. Das sind die typischen Formulierungen: „Der Spieler schlüpft in die Rolle “ – das geht auch besser. Beschreiben Sie den Konflikt, mit dem der Spieler konfrontiert wird. Wenn Sie es gut machen, brennt der Spieler darauf, diese Figur zu übernehmen!

## Weitere Charaktere:

NPCs: Questgeber, Antagonisten, Retardanten, Volk usw.

Einheiten

Wichtige Fragen sind hier:



Welche Figuren sind durch den Spieler steuerbar?

Welche nicht?

Kann der Spieler zwischen Figuren wechseln? Was tun dann die anderen Figuren?

Ist KI vorgesehen, wenn ja, für wen? Welche KI? (hierzu kann auch ein eigenes Kapitel angelegt werden)

Es bietet sich an, hier die Assets für die Charaktere einzufügen. Allerdings wird dies auch oft gesondert behandelt (wie auch hier Unterpunkt: Assets).

## Story

Vor allem, wenn es sich um ein Adventure oder sonst stark narratives Spiel handelt, muss die Geschichte komplett (als Treatment oder Drehbuch) erzählt werden.

Wichtig hierbei:

Ausweisen der Cut-Scenes

Ausweisen der Rätsel / Spielherausforderung

Ausweisen unterschiedlicher Erzählstränge

## Dialogsystem

Dieser Teil kann entsprechend sehr umfangreich werden, deshalb überlegen, ob es an dieser Stelle oder weiter hinten steht.

## Spielregeln und Balancing

Je nach Spielprinzip kann dieser Punkt auch sehr viel weiter oben stehen.

Bei Poker/Skat usw.: ganz oben. Bei eher storylastigen Spielen: weiter unten. Es kann sogar sein, dass dies kein eigener Punkt ist, weil es keine oder kaum explizite, sondern nur implizite Regeln gibt, welche dann über das Gameplay abgebildet werden. Dann entfällt dieser Punkt sogar zugunsten des Punktes „Gameplay“.

Je nach Spielprinzip ist es notwendig, bereits vor der Produktionsphase Balancing-Struktur und Abläufe genau festzulegen. Diese sollten so aufgebaut sein, dass sie während der gesamten Produktion dynamisch sind.

### LEVELMECHANIK

-----  
Segmentverhalten:

- Wurm verliert Segment bei Gegner Kollision
- Wurm kann 6 Segmente lang werden.
- Vollständiger Wurm mit 6 Segmenten (25 pro Segment) hat 150 fiktive Vitamine
- Wurm bekommt Segment mit sammeln einer Erdbeere

-----  
Achievements pro Level: (Insgesamt 21 Früchte mit 150 Vitamine)

5 x Erdbeere

- Segment ++ ( 25 fiktive Vitamine)



5 x Kirschen  
+ 10 Vitamine

10 x Pflaumen  
+ 5 Vitamine

1 x Apfel  
+ 50 Vitamine

-----  
Siegbedingungen:

Schlecht  
- Ab 25 Vitamien

Mittel  
- Ab 150 Vitamien

Sehr gut  
- Ab 250 Vitamien

## Spielerführung

Festlegung der benötigten Fähigkeiten des Spielers:

Hier beschreiben Sie, welche Voraussetzungen Sie vom Spieler erwarten. Ausgehend von der Beschreibung der Zielgruppe gehen Sie hier auf den Spielertyp ein.

Spielertyp (z.B. Archiver, Explorer, Socialiser, Killer [Typ1 oder 2])  
Schwierigkeitsgrad (statische Auswahl, dynamische Anpassung)

## Festlegung der Handlungsoptionen des Spielers - Steuerung

Handlungsoptionen des Spieler = Entscheidungen, die der Spieler treffen kann – werden über Steuerung abgebildet. Hier bietet sich eine anschauliche Visualisierung an:

Beispiel:

## Handlungsoptionen der Figur

Hier werden die Features zusammen gefasst, die den Figuren zur Verfügung stehen.

Bewegen im Raum (gehen, laufen, springen, klettern, hangeln usw., angeben: springen: wie hoch, klettern: worauf / woran usw.)  
Welche Eingrenzungen werden jeweils durch das Leveldesign gegeben  
Bewegungsmöglichkeiten im Raum: Frei (3D) oder seitlich (vor/zurück/hoch/runter) oder Iso  
Umsehen (oben, unten, rechts, links)  
Kollisionen = Veränderung der Umgebung  
Objekte aufnehmen  
Wegnehmen / zurücklegen  
Verändern / zerstören  
Bauen / kombinieren  
Jeweils Bedingungen beschreiben  
Objekte  
Können hier beschrieben werden oder unter „Assets“. Definiert werden die Features und das Aussehen der Objekte.

## Intro / Intro-Animation

Das Intro soll den Spieler ins Spiel ziehen, ihm die Welt vorstellen, die Atmosphäre, es soll „Lust“ auf das Spiel machen. Keinesfalls soll hier schon der Hauptkonflikt der Geschichte vorgestellt werden, denn Intros lassen sich überspringen (oder sollten es zumindest) und es ist ein Spiel, das heißt: Der Spieler möchte mit dem Hauptkonflikt in die erste entscheidende Spielsituation gebracht werden – und möglichst selbst entscheiden. Also: das „Pulver“ nicht gleich im Intro verschießen! Form: am besten im Stil eines Treatments, Drehbuchs oder eines Storyboards.

## Storyboard

Filmische Sequenzen („Cut-Scenes“ bzw. „Cinematics“) werden wie ein filmisches Storyboard dargestellt. In der Regeln nicht interaktiv (ist aber möglich!).

Manche Spiele werden komplett als Storyboard entwickelt auf dem Niveau von „Concept Arts“ (Konzeptzeichnungen), die dann gleichzeitig als „Artworks“ fungieren (z.B. für das Handbuch oder in den Communities). Es gibt Programme, mit denen sich digitale Storyboards entwickeln lassen. Hier werden „Prototypen“ erstellt, die entweder die Funktionalität veranschaulichen (Steuerung, Interaktionen im Spiel) oder das „Look and Feel“ des Spiels darstellen.

Für die Darstellung der Ästhetik im Spiel können „Mood-Paintings“ verwendet werden, z.B. aus anderen Spielen, aber auch Filmen oder Comics (Quellangaben nicht vergessen!).

Interfacekonzeption

## Installation, Registrierung, Personalisierung, Anmeldung

Diese Aspekte werden zwar erst relativ spät in der Entwicklung eines Spiels festgelegt, weil sie zumeist mit dem Vertriebskonzept des Publishers zusammen definiert werden. Trotzdem unbedingt frühzeitig damit beschäftigen und im Hinblick auf die Zielgruppe ggffs. Empfehlungen aussprechen.

## Hauptmenü

Neu, laden, speichern, Spiel-/Graphik-/Audiooptionen, Credits usw. Das Hauptmenü ist dem Spiel in der Regel vorgelagert oder im Spiel, z.B. durch Drücken einer Taste, abrufbar.

Abbildung 1: „Auf der Suche nach den verlorenen Kilowatt“, Hauptmenü-Konzept von Tommy

Schmitt, 2010

## Spielmenü - Ingame Interface

Im Unterschied zum Hauptmenü werden hier die Ingame-Anzeigen dargestellt.

Abbildung 2: "Cave Wars": Entwurf des Ingame-Interfaces, Diana Schiefer, 2011

## Assets und Datenkonventionen

Liste der verwendeten Dateien (Dateiendungen) sowie Angaben beispielsweise zur Auflösung von Artworks.

## Charaktere

Abbildung 3: „AUF DER SUCHE NACH DEN VERLORENEN KILOWATT“, VON TOMMY SCHMITT, 2010

## Objekte

Abbildung 4: „AUF DER SUCHE NACH DEN VERLORENEN KILOWATT“ VON TOMMY SCHMITT, 2010

## Hintergründe

Abbildung 5: Macchinarium, Daedalic 2010

## Sounds

## Musik, Soundtrack

## Ingame-Sound-Design

## Kampfsystem

## Genaue Ausführung des Kampfsystems (falls vorhanden).

Beispiel:

Initialisierung:

Berechnung der Waffen, Schilde, Hülle (Die Hülle ist gleich (Metallkosten plus Kristallkosten) durch 10) unter Einbeziehung ihrer Techniken

Jede Runde (maximal 6)

Schilde werden aufgeladen

Angreifer und Verteidiger schießen aufeinander (Reihenfolge der angreifenden Schiffe wie im KB: zuerst der Kleine Transporter, zum Schluss der Todesstern bzw. die Große Schildkuppel)

Zufällige Auswahl einer gegnerischen Einheit

Schild des angegriffenen Schiffes absorbiert so viel Schaden wie nur möglich, dabei wird die Schildladung entsprechend abgebaut

Sollte der Schaden geringer als 1% des maximalen Schildwertes des Verteidigers sein, dann wird dieser Schaden ignoriert, so dass Schildladung und Hülle durch diesen Schuss nicht verändert werden.

Restliche Schusskraft greift die Hülle an