

# Softwareprojekt

# Inhaltsverzeichnis

Softwareidee .....	1
Grundidee .....	1
Spielmechaniken .....	1
Leveldesign .....	1
Datenbank .....	1
Projekt: Rain or Shine oder Puddle Partners .....	2
Kurzbeschreibung formal .....	2
Kurzbeschreibung nicht formal für Zielgruppe .....	2
Beschreibung .....	2
Besprechungsnotiz .....	3
Softwarespezifikation .....	5

# Softwareidee

## Grundidee

- Kooperationsspiel
- Jump n run
- Puzzle
- Spielaufbau als Level
- Unity als Entwicklungsplattform
- 2D Side view

## Spielmechaniken

- Verschiedene Wettermodi:
  - Normaler Regen/Matsch Regen (Verringerung der Geschwindigkeit)
  - Säure Regen (Schaden an Spielern)
  - Frost Regen/Slide Regen (Charaktere rutschen und halten nicht direkt an)
- Regenschirm, um Wettereffekte zu verringern/negieren (jeweils nur von einem Charakter benutzbar)
- Flutung des Levels nach bestimmter Zeit
- Schrittzähler, damit die Wetterereignisse nicht „abgewartet“ werden, Wetteränderung erst ab einer gewissen Schritt Anzahl
- NPCs als zusätzlicher störender Faktor Schaden/Schubsen
- Items (Waffen, Tränke...)
- Interaktion zwischen den Spielern (hochheben, werfen...)
- Wind Mechanik (Speziell gegen den Regenschirm => Wegwehen)
- Regenschirm als Sammelbares Objekt, mit fester Nutzungszeit und eingeschränktem vorkommen pro Level
- Verschiedene schwierigkeitsstufen
- Fallen und Schalter
- Händler (Waffen, Tränke...)

## Leveldesign

- Level Größe = ?
- Eigenes Level Design (kein zufälliger Level Aufbau)
- Versteckmöglichkeiten vor dem Regen? (Gelände)

## Datenbank

- Scoreboard => Datenbank
- Spiel speichern => Datenbank/Datei?
- Spieler Namen => Datenbank?

## **Projekt: Rain or Shine oder Puddle Partners**

### **Kurzbeschreibung formal**

Ein Level basiertes Kooperationspiel mit Rätsel/Puzzle-Mechaniken. Die Spieler müssen sich durch verschiedene Level kämpfen, es gibt Wetterereignisse sowie feindliche gesinnte NPCs, die die Spieler am Fortschritt behindern. Durch Abschluss aller Level oder dem vorzeitigen Ende (Zeit abgelaufen/Spieler-Tod) wird ein Punktwert ermittelt und am Scoreboard veröffentlicht.

### **Kurzbeschreibung nicht formal für Zielgruppe**

Als Spieler müsst Ihr euch in verschiedenen Leveln dem unbeugsamen Wetter und starken Feinden stellen. Löst die Rätsel und Puzzle so schnell Ihr könnt, braucht Ihr zu lange, werdet ihr „untergehen“. Je weiter Ihr kommt, desto höher euer Team Punktzahl auf dem Scoreboard!

### **Beschreibung**

Geplant ist ein 2D side view Pixel Kooperations Spiel in dem es darum geht, in möglichst kurzer Zeit zu zweit Rätsel und Puzzles zu lösen. Spiele dieser Art sind bisher sehr beliebt und wir sehen in unserem Produkt eine hohe Chance an hohen Einnahmen. Das Spiel wird Level-basiert aufgebaut sein, sodass die Schwierigkeit mit steigendem Level stetig ansteigt. Zu den Besonderheiten unseres Kooperations Spiels zählt:

- Regen mit unterschiedlichen negativen Auswirkungen
- NPCs die die Spieler beim lösen der Rätsel und Puzzles stören
- Ein Regenschirm um den Wetterbedingungen zu trotzen, das jeweils nur ein Spieler benutzen kann, aber beide darunter geschützt sind
- Damit die Wetterereignisse nicht abgewartet werden wird es eine Zeiteinschränkungen geben, wenn die Zeit abgelaufen ist wird das Level geflutet und das Spiel ist beendet

Das Spiel wird kein explizites Kampfsystem erhalten, dennoch haben wir vor, den Spielern Lebenspunkte zu geben. Die Lebenspunkte werden zum größten Teil durch Wetterbedingungen und Level Ereignisse beeinflusst. Die Rätsel und Puzzles werden so ausgelegt, dass diese nur zu zweit gelöst werden können. Am Ende des Spiels wird ein Punktestand ermittelt und auf einer Bestenliste veröffentlicht.

Unsere direkten Konkurrenten sind andere Kooperations Spiele wie:

- Portal 2
- We were here
- It Takes two
- A way out
- Unravel two

Sollte ein anderes größeres und bekanntes Entwicklerstudio zur gleichen Zeit ein neues Kooperationspiel auf den Markt bringen, wäre dies unser größtes Einnahme-Risiko.

Entwicklungsprobleme zählen auch zu den Risiken einer Software:

- Stürzt ab
- Spielfehler

- Zu hohe Systemanforderungen

können und werden dafür sorgen, dass unsere Kunden von unserem Produkt enttäuscht sind und das Vertrauen verlieren, um dies zu vermeiden, ist eine sorgfältige und gründliche Planung vonnöten.

Der Entwicklungsaufwand und das Risiko unseres Produkts wird durch die Art des Spiels minimiert, unser Ziel ist es nicht, ein Spiel zu entwerfen, das möglichst realistisch und visuell anspruchsvoll gestaltet ist, deshalb konzentrieren wir uns auf die wesentlichen Inhalte des Produkts und entwerfen die Anwendung als 2D und nicht als 3D Spiel.

Wir möchten unser Produkt auf verschiedenen Vertriebsplattformen für einen Festpreis anbieten, mit steigendem Erfolg können noch weitere Spiele Inhalte (DLCs) oder Shops für Echtgeld implementiert werden, um den Umsatz zu steigern.

## **Besprechungsnotiz**

Besonderheiten Abhebung von der Konkurrenz:  
Neue Spielmechaniken und Level Ideen.

Anwendungsbereiche  
Entertainment

Was ist das Produkt nicht?  
Kein Action Kampfspiel (NPCs dezent angelegt und sollen bei Rätsel/Puzzle nicht groß stören)

Alleinstellungsmerkmal:  
Kein Realismus, Pixel Game, Regen, Mechaniken, die es in anderen Koop-Spielen nicht gibt.

Konkurrenz:  
Andere Koop Spiele:

- Portal 2
- We were here
- It Taks two
- A way out
- Unravel two

Anwendungsbereiche:  
Ein Spiel, das nur zu zweit gespielt werden kann und das alleine nicht funktioniert.

Marktanforderungen:  
Marktanteilsverlust, da das Spiel nicht allein gespielt werden kann.

Wie kann durch das Produkt Geld verdient werden:  
In game Guddis durch Shop, Werbung, spielverlauf

Michael Herber  
Manuel Wiebe

Fabian Pechta  
Abdul-Kerim Gerikhanov

Alexey Khokhlov

Für wen ist das Produkt/der Service

Michael Herber  
Manuel Wiebe

Fabian Pechta  
Abdul-Kerim Gerikhanov

Alexey Khokhlov

# **Softwarespezifikation**