

Helios – GDD

Inhalt

Vision Statement	3
Spezifikationen	3
Unique Selling Points.....	3
Progression	3
Scope.....	3
Referenzen.....	4
Team	4
Islanders – Analyse	5
Helios Gebäudeliste	7
Gebäude Grundrisse	7
Helios Matrix.....	9
Helios Inselinformationen.....	10
Helios Decksystem.....	13
Deckaufbau:.....	13
Deck Requirements:.....	13
Deck Progression:.....	14
Reihenfolge der Decks:	14
Helios Ablauf – Ende eines Levels	15

Vision Statement

Helios ist ein Crossover aus City Builder und Kartenspiel im Steampunk-Look, in dem die Spieler*innen eine Siedlung durch kluge Städteplanung zur Großstadt aufbauen.

Spezifikationen

Plattform	PC
Technologien	Unreal Engine 4 / Blender / Substance Painter
Steuerung	Maus + Tastatur
Genre	City Builder
Setting	Steampunk
Referenzen	Islanders / Cliff Empire
Zielgruppe	Indie Fans / Casual Players

Unique Selling Points

- **Innovativer Genre-Mix** aus Echtzeit-Strategie und Elementen eines Kartenspiels.
- **Zugängliches Spielprinzip** welches leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern ist.
- **Motivierendes Endlosspiel** dessen enger Feedback Loop die Zeit vergessen lässt.
- **Steampunk Grafikstil** der Schönbauer Gebäude um Gebäude belohnt.
- **Stimmungsvolle Musik** die jeden einzelnen Moment passend unterstreicht.

Progression

SPIELSTART

Die Spieler*innen starten auf einer leeren Karte mit verschiedenen Terraintypen und Höhenstufen. Das GUI zeigt ihnen Punktestand, Vorgabe und Gesamtprogression an. Zu Spielbeginn wird ihnen zwei Decks von Einheiten angeboten, von denen sie eins wählen.

AUFBAU

Die darin enthaltenen Einheiten werden dem Inventar hinzugefügt, von denen jede in Wechselwirkung zu anderen Einheiten steht. Durch das Platzieren auf der Karte werden Punkte hinzugefügt oder abgezogen, je nachdem wie gut die Einheiten zueinander passen.

MEILENSTEINE

Übersteigt der Gesamtpunktestand die Vorgabe an benötigten Punkten, so werden zwei neue Decks angeboten. Wurde ein bestimmter Meilenstein an Punkten erreicht, so kann eine neue Insel besiedelt werden, wobei fünf Gebäude transferiert werden können.

Scope

5 Levels	15 Decks	25 Einheiten
Dependency System	Steampunk Look	Musikalische Vertonung

Referenzen

Islanders



Team

Production	Oliver Leins
Programming	Robert Bellin
2D Art	Maria Perakis
3D Art	Judith Hühne
3D Art	Maximillian Lessle
3D Art	Robin Lee
Game Design	Nicolas Streule

Islanders – Analyse

Helios basiert auf den Grundmechaniken von Islanders. Um genauer zu verstehen wie Islanders aufgebaut ist und was es alles beinhaltet wurden folgende Informationen notiert.

Islanders Gebäudeliste:

- Brickyard
- Sandpit
- Mansion
- Warehouse
- Tower
- Market
- City Center
- Plateau
- Temple
- Wall
- Shaman
- Lumberjack
- Sawmill
- House
- Statue
- Mason
- Park
- Tavern
- Gold Mine
- Circus
- Mill
- Resort Oasis
- Fountain
- Temple
- Hop Field
- Field
- Water Plateau
- Tree
- Jewelry
- Wall plateau
- Brewery
- Resort
- Flowers
- Gold resource
- Seaweed Field
- Seaweed Farm
- Balloon
- Monument

Helios Matrix:

Diese Matrix beinhaltet alle Verbindungsinformationen zwischen einzelnen Gebäuden im Spiel Islanders.

	BASE SCORE	Brickyard	Sandpit	Fisher	Mansion	Warehouse	Hut	Tower	Market	City Center	Plateau	Wall	Shaman	Lumberjack	Sawmill	House	Statue	Mason	Park	Tavern	Gold Vein	Gold Mine	Circus	Mill	Resort Oasis	Fountain	Temple	Hop Field	Field	Water Plateau	Tree	Jewelry	Wall plateau	Brewery	Flowers	Seaweed Field	Seaweed Farm	Balloon	Monument
Brickyard	6	-8	4			4											3	5																					
Sandpit	9	3	-3														3																						
Fisher	4			-11		2	1			7							2																				1	-4	
Mansion	1				1			2	2	8	6	-3	6				5		2				-3			3	2					2	6						
Warehouse	0	6		6		-15			7						4	4	5				7		7	-5										5				4	
Hut	4	-1		1		-1	0			6			2	-1	-1		2	-1						-1														1	
Tower	0							-30				1				1	4	5	1								8											5	
Market	-20			3	2	20			-35	5						2	4	4																					
City Center	15			7						-40					-5		5	4						2	-15													2	
Plateau	0									10	4						2	8																			1		
Wall	2				3	6	1		7	6	4	-12				3	4	3	3								10					7							
Shaman	0									-10				-13			5	-6									5									3	2		
Lumberjack	0													-6	5		4														1								
Sawmill	0					6							7	-12			4																						
House	1							2	2	6	3	-2	5			1	4	2	1			2	3				2	2				-2	3						
Statue	15																-25																						
Mason	9	4				3		2	2	2	2	2	-5				3	-4									2												
Park	2	-3			1	-2		3		2	2	-2		-4	-5	1	2			0					-4	5	4	4	3	2		1							
Tavern	-15									8							2	4			-15																		
Gold Vein	0																0				0																		
Gold Mine	-20					10											5				35	0			-10														
Circus	0				-5											4	10						-10				-25												
Mill	8					5				3							5	2							-20						4								
Resort Oasis	0	-5		2	-7	-10				-10	6			-5	-10	-5	4	-10	5			-10		-3	0	5		7	3	5	1				2	2	-5		
Fountain	0					3				7						2	3										-15												
Temple	-75	-20			10	-20		10	-20	10	25	10	15		-20	8	40			5	-20		-20	-20			0												
Hop Field	5																4									3			2							4			
Field	3										3						5																						
Water Plateau	13														3		2																						
Tree	0																0																						
Jewelry	-35				5								-3			-4	6					30												-30					
Wall plateau	10									4							2																						
Brewery	3					2											4												5						1				
Flowers	0																0																		-11				
Seaweed Field	-1										4						3																			0			
Seaweed Farm	10																3																				1	9	
Balloon	-15							15	15								10						15		15		-25												-45
Monument	-15									15							4			8							20	-7	-5										-100

Helios Gebäudeliste

Anbei die Auflistung aller Gebäude welche in Helios zu finden sind.

Dabei ausgelassen sind **Bäume** und **Erz**, welches auf der Insel zu finden sind und nicht platziert werden können.

ID	Name	Type	State
01	City Hall	City	Uncommon
02	Villa	City	Noble
03	House	City	Common
04	Tower	City	Uncommon
05	Circus	Industry	Exclusive
06	Tavern	Industry	Uncommon
07	Brothel	Industry	Uncommon
08	Bank	Industry	Exclusive
09	Power Distributor	Industry	Common
10	Resource Docks	Industry	Common
11	Mine	Industry	Uncommon
12	Sawmill	Industry	Uncommon
13	Forge	Industry	Uncommon
14	Power Plant	Industry	Common
15	Brewery	Industry	Uncommon
16	Field	Agriculture	Common
17	Glasshouse	Agriculture	Common
18	Storage	Agriculture	Uncommon
19	Lumberjack	Agriculture	Common
20	University	Decorations	Rare
21	Temple	Decorations	Rare
22	Park	Decorations	Common
23	Fountain	Decorations	Uncommon
24	Clock Tower	Decorations	Rare
25	Start Building	Others	Rare

Gebäude Grundrisse

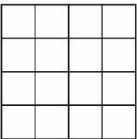
Es wurde für jedes Gebäude eine Form zugewiesen. Dabei wurde in zwei Arten unterteilt.

Tetris Formen – Gebäude mit diesen Formen kommen von der gleichen Art oft vor.

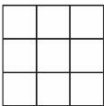
Block Formen – Gebäude mit diesen Formen kommen weniger oft von der gleichen Art vor.

□

Helios - Building Shapes



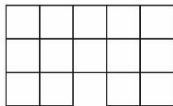
4x4 Shape:
- City Hall



3x3 Shape:
- Bank



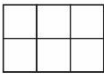
C Shape:
- Tavern



University



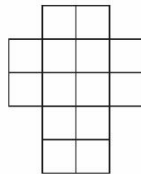
Shape Pack 1:
- Park



3x2 Shape:
- Glasshouse



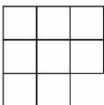
Hat Shape:
- Sawmill



Temple



Shape Pack 2:
- Field



3x3-1 Shape:
- Forge
- Circus



2x2 Shape:
- Brickyard
- Tower
- Clocktower
- Start Building



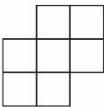
ThumbUp Shape:
- Brothel
- Storage



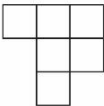
2x1 Shape:
- Lumberjack



1x1 Shape:
- Water Reservoir
- Fountain
- Tree



Eight Shape:
- Brewery
- Resource Docks



Fancy P Shape:
- Water Condensator

Tetris Shapes:

- Villa
- House

□

Helios Matrix

Alle Gebäude in Helios besitzen Verbindungen zu anderen Gebäuden. In der folgenden Matrix sind diese zu erkennen:

	BASE SCORE	City Hall	Villa	House	Tower	Circus	Tavern	Brothel	Bank	Water Condensator	Resource Docks	Brickyard	Sawmill	Forge	Water reservoir	Brewery	Field	Glasshouse	Storage	Lumberjack	University	Temple	Park	Fountain	Clock Tower	Start Building	Tree
City Hall	20	-30	1	1	5	5			10												10				10	10	
Villa	1	5	2		2	-3	2	5	10	-2	-2	-2	-2	-2		-2				-2	5		2	3		5	
House	1	5	0	1		2	3	3																	3	3	
Tower	0	5	3	1	-30			-20			-5										5			3	-5	5	
Circus	-15	5		2	5	-50									1							2			5	5	
Tavern	-10	5	2	1		5	-30	3	5						1	15			5		5	5	1		5	5	
Brothel	-15		3	2		5	5	-30	5		1	1		1	1											5	
Bank	-30		3				5	5	-50						1								3			10	
Water Condensator	0									-10	-5			-5	10											5	
Resource Docks	5				-3						-5		5	5		2		2	5	1					-3	3	
Brickyard	5									3	5	-10			5				2							5	
Sawmill	4												-10						3	8						5	
Forge	5						2	-5			5			-10	5				4				-2			5	-3
Water reservoir	0		2	1		3	5			5					5	5	2					2	5			3	
Brewery	0					5	10	5							2	-15	3				3					5	
Field	2														1	7	2									3	
Glasshouse	3						-5				2		-2	-5				0	5							3	
Storage	0						2				2							5	-10							5	
Lumberjack	5												5		1					-5						5	1
University	-50	10	5	3			5					-5	-5	-5	3						-50		5	5	15	10	
Temple	-30																					-100				20	
Park	2	2	2	2	2							-3	-3	-5	1		1	-2		-2	5		0	2	5	3	1
Fountain	0	5	2	1					5						5								2	-15		5	
Clock Tower	-50	10			-5				5								5				5		5	5	-50	10	1
Start Building	0																									-50	
Tree	0																									5	0

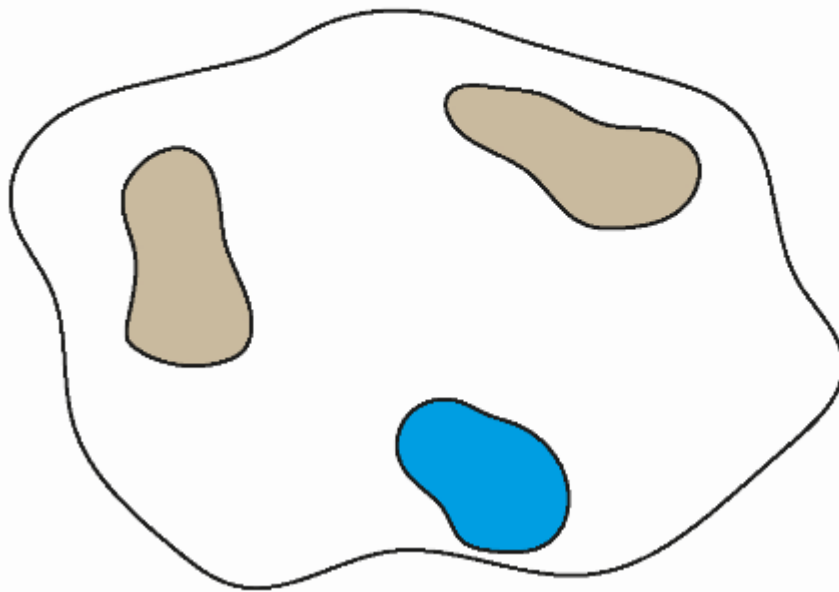
Helios Inselinformationen

Legende:

- Grau eingefärbt = Hügel
- Blau eingefärbt = See
- Gestrichelt = Erhöhte Ebene auf der Insel

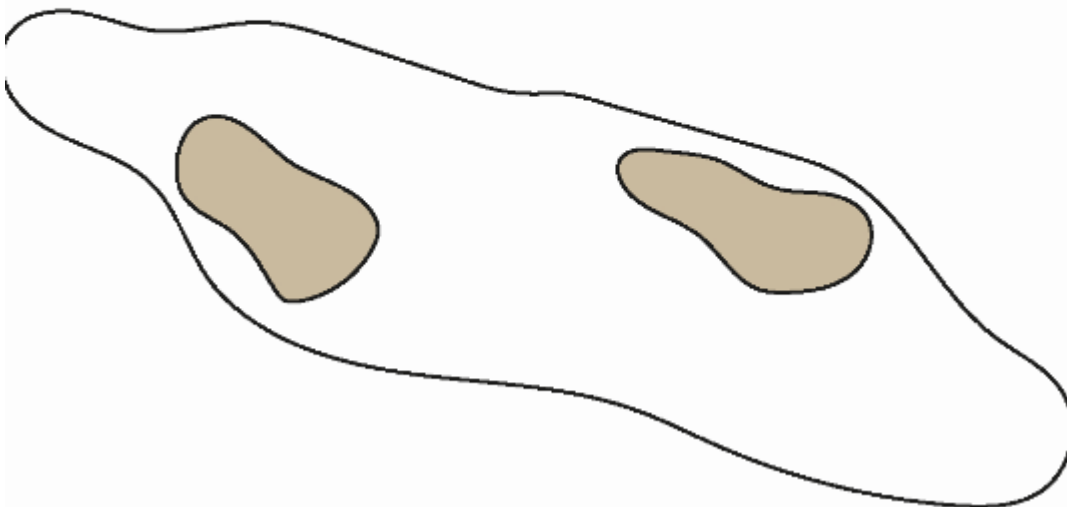
Level 1

- Grössere rundliche Insel
- Wenig Störungen durch Environment
 - Enthält zwei kleine Hügel welche die Ebene ein bisschen Trennen soll
 - Enthält einen kleinen See der das bauen etwas erschweren soll



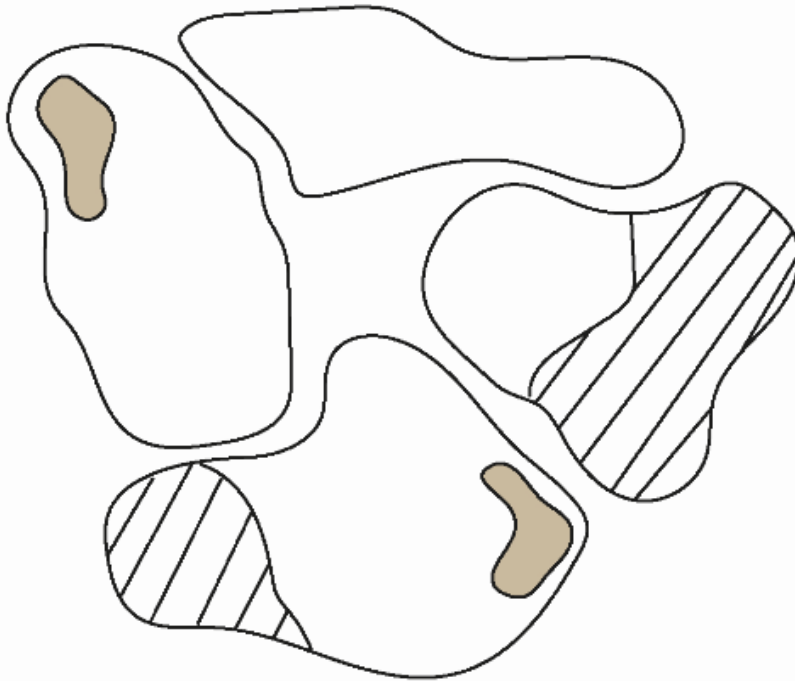
Level 2

- Grössere längliche Insel
- Wenig Störungen durch Environment
 - Enthält zwei kleine Hügel welche die Ebene ein bisschen Trennen soll



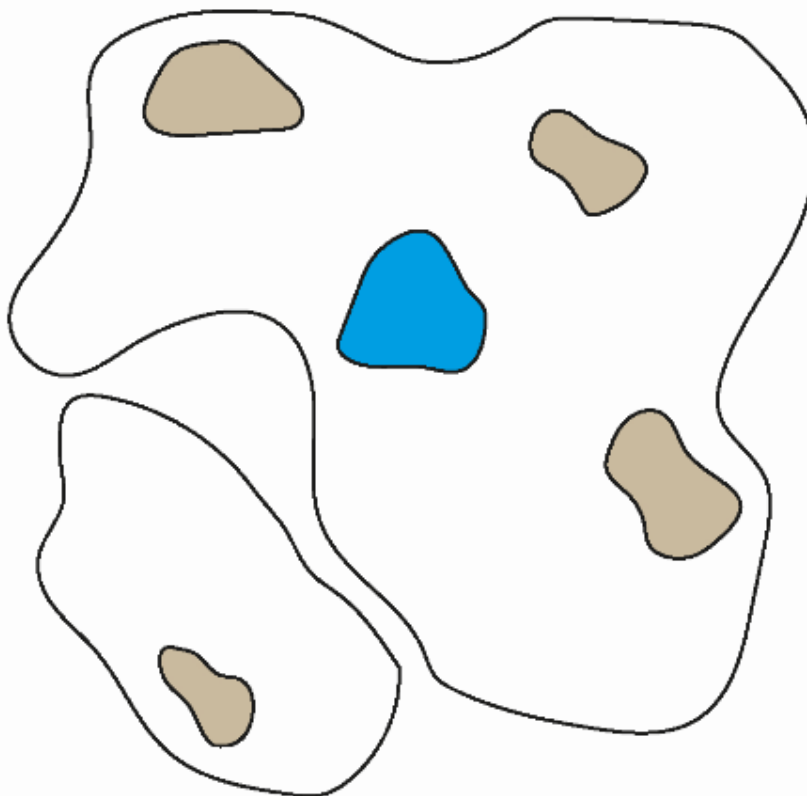
Level 3

- Ansammlung von kleineren Inseln
- Wenig Störungen durch Environment
 - Einzelne Inseln beinhalten einen Hügel



Level 4

- Größere kompliziertere Insel mit kleiner
- Mehr Störungen durch Environment
 - Enthält mehrere kleine Hügel
 - Enthält einen See



Level 5

- Grössere Insel mit kleinnern nebenbei
- Mehr Störungen durch Environment
 - Enthält mehrere kleine Hügel
 - Enthält einen See



Helios Decksystem

Deckaufbau:

- Jedes Deck besteht aus Basis von XXX Gebäuden (Sollte pro Deck einstellbar sein)
- Zusätzlich zur Basis, kann jedes Deck pro Runde eine variierende (Siehe unten) Anzahl von Gebäuden hinzugefügt bekommen.

Regeln für die Deck-Füllung:

Das Hinzufügen der Gebäude pro Deck sollte anhand von folgenden Regeln bestimmt werden (Änderungen/Hinzufügen von Regeln in der Zukunft vorbehalten).

- Für jedes hinzufügende Gebäude soll eine Zufallsfunktion durchlaufen werden.
- Die Wahrscheinlichkeit soll für jedes Gebäude in jedem Deck einzeln definierbar sein.
 - Dabei soll die Häufigkeit in Prozenten angegeben werden können. (Alle Gebäude ergeben 100% zusammen)
 - Beispiel:

Haus	40%
Villa	40%
Park	10%
Tower	5%
City Center	5%
Rest	0%
- Es dürfen nur Gebäude zum Füllen benutzt werden, welche bereits freigeschalten sind.
- Gebäude werden dann freigeschalten, wenn man das richtige Deck dafür auswählt (Die Gebäude, welche in der Basis dieses Decks vorhanden sind, sind ab sofort freigeschaltet)
- Gebäude, welche zu dem Zeitpunkt noch nicht freigeschalten sind, werden in der Berechnung zum Füllen nicht miteingerechnet.
- Die Anzahl der aufzufüllenden Gebäude sollte anhand des Spielfortschritts festgelegt werden können. Dies soll anpassbar sein (z.B. nach Runde 2 kommen 5 Gebäude pro Deck, nach Runde 5 kommen 6, etc.)

Deck Requirements:

- Es muss bei jeder Auswahl zwischen zwei Decks gewählt werden können.
- Eine Auswahl besteht dann, wenn der Spieler genügen Punkte erreicht hat für die nächste Runde.
- Das Deck, welches nicht gewählt wird, wird automatisch in der nächsten Auswahl wieder zur Verfügung gestellt.
- Es soll festgelegt werden können ab welcher Runde ein Deck frühestens vorkommen darf.
 - Wert welcher für jedes Deck individuell festgelegt werden kann
- Die benötigten Punkte zum Erreichen der nächsten Runde soll ein festgelegter Werte einer Liste sein, wobei der letzte Eingetragene Wert der Liste für alle Zukünftigen Runden gelten soll.

Deck Progression:

- Es darf eine maximale Anzahl von spezifischen Gebäuden geben. Dies sollte mittels eines Wertes festgelegt werden
 - Bsp.: Es dürfen maximal 2 Tempel vorhanden sein. (Platziert, wie auch in der Hand)

Reihenfolge der Decks:

- Die Reihenfolge der Decks wird anhand der Runden/Punkten festgelegt. Decks sollen einen Wert erhalten, ab welcher Runde sie auftreten können.
- Die Häufigkeit wie oft ein Deck auftauchen darf, sollte anhand eines Wertes festgelegt werden können.

Helios Ablauf – Ende eines Levels

Der Moment an welchem der Spieler die Möglichkeit hat ins nächste Level zu gehen sollte dieser die Möglichkeit haben fünf Gebäude auszuwählen und mitnehmen zu können. Der Ablauf sollte folgendermaßen umgesetzt sein.

