



Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	3
Häufig gestellte Fragen	4
Was ist neu an diesem Spiel?	4
Was ist das Spiel?	4
Wo liegt der Fokus?	5
Was kontrolliere ich?	5
Wo handelt dieses Spiel?	5
Was ist der Unterschied?	7
Wer gehört zur Zielgruppe dieses Spiels?	7
Spielmechanik	8
Ziel	8
Setup	8
Startspieler	8
Spielablauf	8
Wurf-Phase	9
Zieh-Phase	9
Interaktionen	13
Gegenstände	13
Objekte	13
Spielbalance	14
Design	14
Atmosphäre	14

Fluffy Dice¹

Der geworfene Würfel ist Spielfigur zugleich.

“Das putzige Würfelspiel”

Mehrspielerspiel
Gelegenheitsspiel
Geschicklichkeitsspiel
Strategiespiel
Familienspiel
Partyspiel
Gesellschaftsspiel



All work Copyright ©2017 by GG - Gobble Games²
In Zusammenarbeit verfasst von Gobble Games
Fluffy Dice Game Design Dokument v5.66a

¹ Flauschiger Würfel

² Kollern Spiele oder Verschling Spiele!

„Der flauschige Würfel ist gefallen.“
Sprichwort der Hexen.

Zusammenfassung

Viele Menschen lieben es mit Würfeln zu spielen, deshalb nehmen sie in diesem Spiel Würfel die zentrale Rolle ein, denn sie verkörpern die Spieler selbst! Rundenbasiert werden die Avatare von ihren Spielern wie Würfel geworfen und dann entsprechend der Augenzahl durch das Level gerollt. Während es in der Wurf-Phase um Geschicklichkeit und Intention geht, dreht sich in der Zieh-Phase, alles um Planung und Genauigkeit. Die Spieler brauchen sowohl Glück als auch Können.

Häufig gestellte Fragen

Was ist neu an diesem Spiel?

Die Idee, Würfel und Avatar zu verschmelzen, bietet viele Spielmöglichkeiten und kann richtungsgebend sein für ein neuartiges Genre. Spieler lernen, sich nicht nur in einem dreidimensionalen Raum zurechtzufinden, sondern müssen dabei stets die Ausrichtung ihres eigenen dreidimensionalen Avatars berücksichtigen. Die Eigenschaften des Körpers werden hierbei durch die Eigenheit eines Würfels sowie einer Katze veranschaulicht.

Was ist das Spiel?

Das Computerspiel ist ein 3D Mehrspieler Spiel, welches aus zwei Spielphasen besteht. Das Werfen eines Würfels und das Ziehen desselben. Das Werfen ähnelt einem auf Sport- und Physik- basierten Golfsimulator, welcher Geschick verlangt. Das Ziehen hingegen hat die Komplexität, sowie taktische und strategische Tiefe eines Schachspiels. Dieses kindgerechte Wettrennen soll als familiengerechtes Partyspiel den lokalen Multiplayer unterstützen und mit nur einem Eingabegerät bedienbar sein.



Wo liegt der Fokus?

Der Fokus besteht darin, aus jeder Situation des Spiels das Beste herauszuholen. Jede Runde beginnt mit dem Wurf des Würfels. Beim Werfen spielen Glück und Geschick eine wichtige Rolle, da der Spieler als Katze zusätzlich seinen Wurf noch im Flug beeinflussen kann. In der folgenden Ziehphase kommt es vor allem auf Raffinesse an, weil die Spieler ihre Züge geschickt planen müssen. Kompetitive Spieler sollten nicht nur die Möglichkeiten ihrer Runde analysieren, sondern auch vorausschauend weitere Runden einplanen sowie gegnerische Züge antizipieren. Ein Spieler wird sich häufig in Dilemma-Situationen wiederfinden, wenn er sich zwischen mehreren bedeutsamen Möglichkeiten entscheiden muss.

Was kontrolliere ich?

Jeder Spieler kontrolliert eine Katze, welche in einen Würfel verwandelt wurde. Man steuert den Wurf der ersten Phase wobei hier gilt, je stärker und weiter der Wurf wird, desto mehr Geschick wird benötigt um sein Ziel genau zu treffen. Zusätzlich wird der Spieler in der zweiten Phase entscheiden wie der Würfel auf dem Spielfeld kippt.

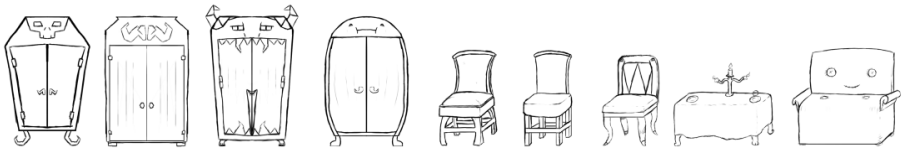


Wo handelt dieses Spiel?

„Fluffy Dice“ spielt in einer Realität, in der Hexen Katzen in einen magischen Trank geworfen haben, in welchem nun ein Schloss in einer winzigen Blase schwebt. Dort im Märchenschloss, angelehnt an einen Kratzbaum, jagen die verhexten Katzen zwischen aberwitzigen Möbeln, durch eine Handvoll schräger Räumlichkeiten ulkigen Zutaten hinterher, welche sie zum Brechen des Zaubertranks benötigen. Dieser Trank hält sie in Würfelform fest und wird durch die Zutaten von den Katzen verkorkst. Es begeistert die Hexen, den Katzen dabei zuzuschauen, wie sie sich um die spärlichen Ingredienzien streiten und es werden Wetten abgeschlossen, welche Katze gewinnt. Denn dieses zufällig entstandene Zeremoniell hat sich zur Hauptveranstaltung der Walpurgisnacht etabliert und wird jedes Jahr mit Vorfreude erwartet.

Es war die Pflicht aller braven Hexe sich einmal im Jahr
zur Walpurgisnacht auf'm Brocken zu treffen, in großer Schar.
Dort brauten sie Tränke, sangen alte Lieder
Und spielten die gleichen Spiele, immer wieder.
Nach einer langen Reise erreichte Gussl
endlich den Brocken mit ihrer Katze Flushl.
Es war sehr wichtig, dass sie zur Walpurgisnacht gingen,
denn sie war damit beauftragt die Spiele zu bringen.
Sie sprang von ihrem Besen und grüßte alle.
„Lass uns spielen bevor ich erschöpft umfalle!“
Flushl mit seinem tollpatschigen Wesen,
nahm bei seinem Absprung sämtliche Spiele mit, vom Besen
und fiel, als hätte er noch nicht genug angerichtet,
mit den Spielen in den Kessel, so ward der Zauber vernichtet.
Die Hexen sahen alles entsetzt mit an
und in allen ihren Augen ein Funkeln begann.
Die Hexen schlangen sich auf ihre Besen und flogen
über Felder und Dörfer. Die Straßen leer gesogen.
Die Katzen waren gefangen und allesamt
in den großen blubbernden Kessel gebannt.
Nun starrt jede Hexe in den Kessel, in die Suppe und die Blasen, die vielen,
darin sehen sie die Katzen die dort ihre Spiele spielen,
wie Würfel purzeln sie auf Felder, wie im Schach.
Plötzlich Blitzt es und mit einem Krach,
steht die Siegerkatze in all ihrer Pracht
neben dem Kessel und es wird nur gelacht!
Gussl jubelt vor Freude denn sie hatte mitgedacht,
„Ist es denn nicht angebracht
dieses Spiel zu spielen zur Walpurgisnacht?“

So wurde das Spiel mit den flauschigen Würfeln Tradition
Und beglückte in kürzester Zeit die gesamte Nation.



Was ist der Unterschied?

Die Ausrichtung des Würfel-Avatars bringt eine neuartige Komplexität, welche der Spieler stets berücksichtigen muss, wenn er sich durchs Level rollt. Er sollte stets darauf achten, auf welche Würfelseiten er als nächstes kippt, und welche Optionen ihm dann gegeben sind. Einzigartig an diesem Spiel ist auch der Würfelwurf, welcher zum größten Teil durch geschickte Eingabe gesteuert und beeinflusst werden kann. Im Gegensatz zu realen Würfeln sind die Geschicklichkeitsaspekte bei unserem Würfel deutlich stärker ausgeprägt, das Schleudern und das Kippen des Würfels selbst fordern hierbei taktisches Verständnis. Glück ist als Faktor dennoch im Spiel enthalten, da der Spieler umso mehr die Kontrolle verliert je weiter er den Würfel schleudern will.

Wer gehört zur Zielgruppe dieses Spiels?

Dieses Spiel bringt der ganzen Familie Spaß. Selbst jüngere Kinder können spielerisch die bunte und märchenhafte Welt erkunden, welche sich selbst den Jüngsten als unmittelbar verständlich erweist. Der niedliche Kunststil sollte vor allem für Schulkinder attraktiv sein. Zugleich ist er so elegant und zeitlos gehalten, dass er jeden begeistern kann. Der Schwierigkeitsgrad soll den Einstieg für Kinder genauso zugänglich machen wie für Erwachsene wobei jeder die Möglichkeit hat durch Übung besser zu werden.

<i>Hauptzielgruppe:</i>	<i>8+</i>
<i>Geschlecht:</i>	<i>Alle</i>
<i>Vorliebe:</i>	<i>Katzen, Märchen, Hexen, Bunt, Brettspiele, Geschicklichkeit, Gesellschaft</i>

Spielmechanik

Die Kernmechanik des Spiels revolviert sich um das Werfen und Ziehen des Würfels durch den Spieler. Es ist als lokales oder vernetztes Mehrspielerspiel für 2 bis 4 Spieler konzipiert. So wie bei alten Hotseat-Spielen ist es mit nur einem Eingabegerät bedienbar.

Ziel

Das Spiel ist ein Wettrennen, bei dem der erste Spieler der alle Zutaten für den Zaubertrank gesammelt hat gewinnt. Alternativ kann ein Spieler gewinnen, wenn nur noch seine Katze im Level übrig bleibt. Katzen haben nur eine begrenzte Anzahl an Leben und werden vom Spiel entfernt, wenn sie diese verlieren.

Setup

Der Level Aufbau ist von einem viereckigen Raster und den daraus entstehenden Spielfeldern bestimmt. Jeder Spieler kontrolliert eine Würfelkatze. Diese kommt erst dann ins Spiel, wenn sie am Zug ist. Alle Spieler starten auf demselben Feld und mit der gleichen Anzahl an Leben. Die benötigten Zutaten sowie hilfreiche Gegenstände werden auf designierten Feldern im Level zufällig verteilt. Die Anordnung der Räume und derer Objekte können zu Spielstart Plätze tauschen.

Interaktionen treten

Startspieler

Der Startspieler wird in der ersten Runde des Spieles ausgewürfelt, das Würfelergebnis bestimmt auch die Anfangsausrichtung des Avatar-Würfels. Am Ende der Runde wird ein neuer Startspieler bestimmt.

Spielablauf

Dieses Rundenbasierte Spiel besteht aus zwei Spielphasen:

Wurf-Phase

In fester Zugreihenfolge wirft jeder Spieler seinen Katzenwürfel. Die Richtung des Wurfes wird von der Kameraposition des Spielers vorgegeben. Der Spieler sollte sich beeilen, die richtige Einstellung zu finden, denn sein Zug ist zeitlich limitiert. Sobald er bereit ist, oder seine Rundenzeit abgelaufen ist, wird die Kraft für den Wurf



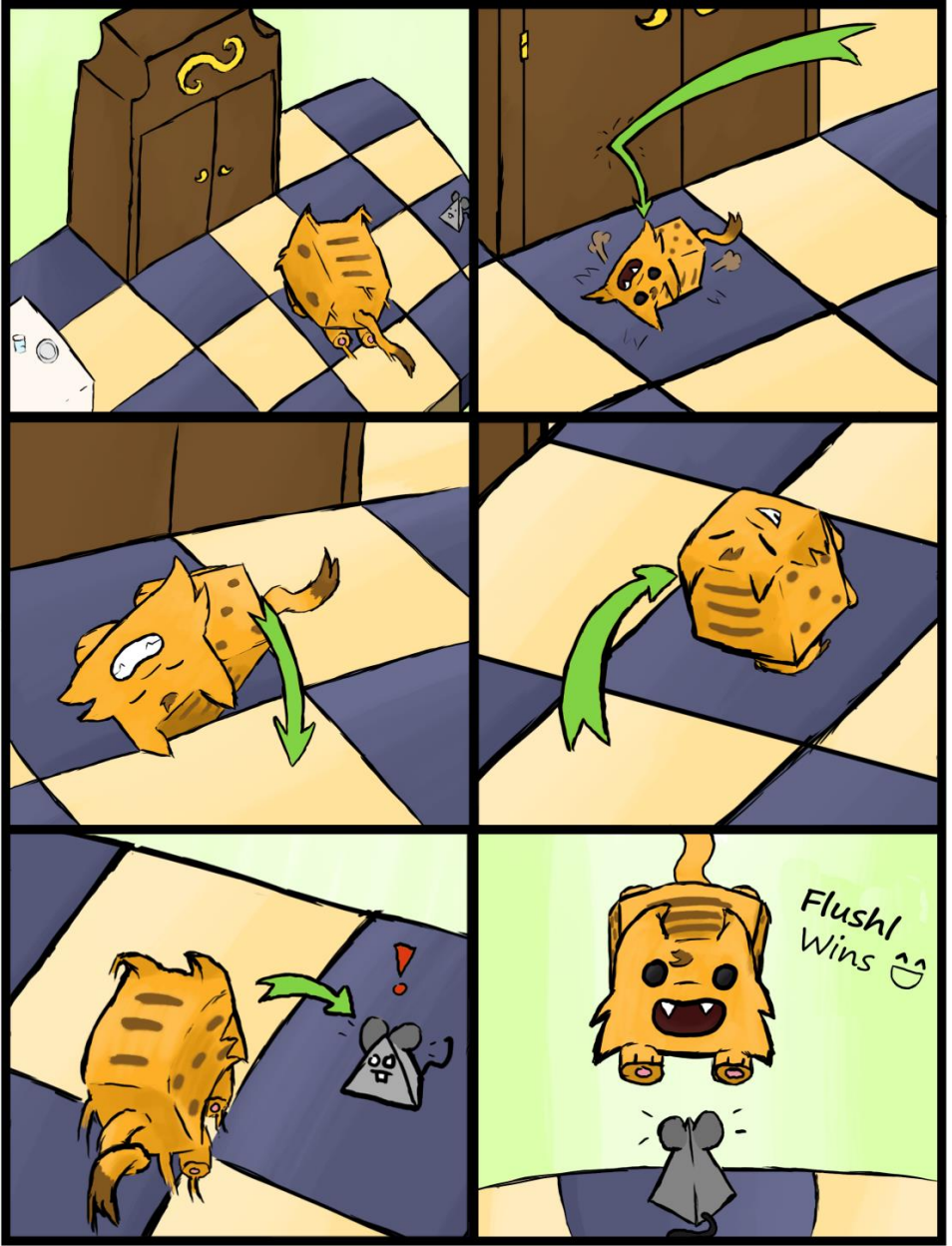
bestimmt. Dabei füllt der Spieler kontinuierlich einen Kraftbalken. Mehr Kraft lässt den Würfel weiter fliegen zum Preis der Genauigkeit. Zusätzlich zittert der Balken immer stärker, je mehr Kraft hinzugefügt wird, deshalb muss der Spieler darauf achten, im richtigen Moment den Würfel zu werfen, damit er nicht versehentlich mit zu viel oder zu wenig Kraft weggeschossen wird. Außerdem wird auch hier der Würfel nach Ablauf einer bestimmten Zeit abrupt los geschossen. Sobald der Würfel weggeschossen wird, fängt er an sich zu rotieren. Innerhalb des Fluges kann der Spieler durch Betätigen der Eingabetasten die Rotation des Würfels verlangsamen umso zu versuchen, den Würfel auf einer bestimmten Seite landen zu lassen. Wenn der Würfel liegen bleibt ist die Runde beendet. Falls der Würfel vom Spielfeld fällt, wird der Würfel zur Anfangsposition zurückgesetzt.

Zieh-Phase

Wie in der Wurfphase ziehen alle Spieler nacheinander ihre Katzenwürfel über die Felder. Die Anzahl an Feldern über die sich ein Spieler bewegen kann, ist abhängig von der Augenzahl, die die vorherige Wurfphase ergeben hat, kann durch das Kippen aber nicht erhöht werden. Die Augenzahl kann der Spieler von dem Fellmuster seines Katzenwürfels ablesen. Den Würfelwurf hatte der Spieler ja bereits in der vorigen Phase ausgeführt.

Die Zieh- Phase ist ebenfalls zeitlich limitiert.

Ein Spieler kann sich auf jedes freie kardinale angrenzende Feld auf der gleichen Ebene bewegen.






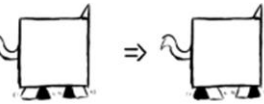



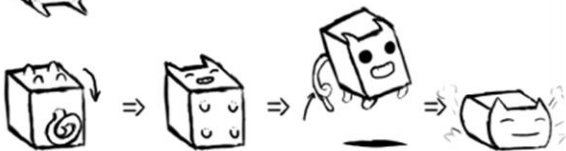


Wann immer sich eine Katze ein Feld weiterbewegt wird sie umgekippt, sodass die Würfelseite nach unten zeigt, welche in die Bewegungsrichtung ausgerichtet war.



Nach jedem Kippen, wird die nun obenliegende Augenzahl auf dem Würfel ermittelt. Bestimmte Augenzahlen können sofortige Ereignisse auslösen. Zugleich werden diese Eigenschaften mit den Merkmalen der Katze anschaulich gemacht, zum Beispiel kann sie laufen, wenn sie auf den Pfoten steht.

Katzenwürfel	Merkmal	Klassischer Würfel
	Gesicht	
	Pfoten	
	Schwanz	

		Schmerzen
		Schlafen
		Trappeln
		
		Hüpfen

Schmerzen:

Der Spieler verliert sofort ein Lebenspunkt.

Schlafen:

Der Spieler verliert sofort einen Bewegungspunkt.

Trappeln:

Der Spieler kippt ab sofort seine Katze nicht mehr, wenn er sie über Felder bewegt. Zusätzlich kann er nun vertikale Felder hochklettern, fällt aber zurück auf den Boden, falls er seinen Zug auf so einem vertikalen Feld beendet.

Hüpfen:

Der Spieler springt 3 Felder in eine kardinale Richtung. Die Augenzahl des Würfels wird anschließend auf 3 gedreht und die Ziehphase beendet.

Interaktionen

Jedes Mal auf, wenn eine Katze sich auf ein Feld bewegt, welches an ein von einer anderen Katze besetztes Feld grenzt, wird die Augenzahl der Katzenwürfel verglichen und die Katze mit der geringeren Augenzahl erleidet Schaden. Um ihr letztes Leben nicht zu verlieren, lassen Katzen einen zufälligen Gegenstand fallen den sie bei sich tragen, dieser landet auf ein irgendeinem angrenzenden Feld, hierbei werden die vertikalen Felder ignoriert.

Gegenstände

Zu den sammelbare Gegenständen gehören Hilfsmittel und die für den Sieg benötigten Zutaten. Hilfsmittel können den Spielstand radikal beeinflussen, jedoch ist ihre Effektivität sehr situationsabhängig und sollten für den richtigen Moment aufbewahrt werden. Beispiele für solche Gegenstände wären geworfene Gummibälle die Mitspieler in die verkehrte Richtung laufen lassen könnten.

Andere Zutaten, wie der Mäusewürfel, rollen vom Spieler weg.

Die Spieler müssen sich über die Zutaten streiten, denn es sind nicht genügend Zutaten für alle Spieler da.

Es werden automatisch alle Gegenstände von dem Feld eingesammelt, auf dem sich ein Spieler aufhält. Ebenso kann ein Spieler alle Gegenstände aufnehmen, mit denen er in der Würfelphase kollidiert.

Leben können auf die gleiche Art wie Gegenstände eingesammelt werden.

Objekte

Objekte können nicht eingesammelt werden und ein Spieler kann meistens nur dann mit ihnen interagieren, wenn seine Katze unmittelbar daneben, drauf oder drunter sitzt. Ein Schrank kann auf die Seite gekippt werden, sodass die Türen aufklappen und der Inhalt ausgeschüttet wird.

Spielbalance

Die maximale Wurfweite, die Anzahl der benötigten Zutaten, die Spielfeldgröße, die Zugreihenfolge der Spieler, die Augenzahl der Würfel, deren Anordnung und Effekte bieten allesamt zahlreiche Justierungsmöglichkeiten, um das passende Spielgefühl zu generieren. So spielt die Weite des Würfelwurfs unter bestimmten Umständen eine größere Bedeutung.

Design

Die niedliche, comichaft Stielrichtung ähnelt Pusheen. Sogar die farbenfrohe Welt ist flauschig wie ein Berber-Teppich.

Atmosphäre

Die Atmosphäre sollte alles andere als bedrohlich wirken, sondern einladend, warm und verspielt. Geborgenheit und Sicherheit strahlt die bunte Welt aus, weil es kaum spitze Ecken und dunkle Plätze gibt. Gesunde und muntere Gesichter der Katzen und Möbel sollen den Spieler zum Schmunzeln animieren.



Gobble Games 2017: Felix Schmidt (Product Owner, Game Design, Programming), Lars Willmer (Lead Game Design), Juri Daniel Knauth (Game Design), Armando Gracia (Scrum Master), Fabian Oyvin Kopp (Lead Programming), David Maximilian Störmer (Lead Art), José Antonio Rodríguez Chinchilla (Art), Kien Le (Art), Leo Taylor Lüdemann (Level Design) & Prof. Uke Bosse (Mentor)

