slave

(Working Title)

A new Hope

*Game Design Dokument*

# Teaser

Hier steht ein reißerischer Teaser für das Spiel, so wie er beispielsweise für die Vermarktung unter einem Promovideo oder in einer Vorschau im Online-Shop stehen würde.



# SPielüberblick

Seit mehreren Generationen betreibt die <asdfg> Corp. im gesetzlosen äußeren Rand der Galaxis versklavte Minenplaneten. Nach deiner Flucht bleibt dir zum Überleben nur ein Weg in die Kriminalität. Angetrieben von Rache baust du dir eine Piratenmannschaft auf, um bis zum <asdfg> Corp. Hauptquartier vorzudringen.

Dir bleibt nun die Wahl: Verfällst du deinen Gefühlen und stürmst mit gezogenen Waffen hinein, oder sammelst du lieber Beweismaterial, um die illegalen Geschäftsmethoden der <asdfg> Corp. aufzudecken und vielleicht ein Umdenken der Gesellschaft anzuregen.

Studentenprojekt von Florian Ostrowski & Gabriel Zimmermann

# SpielKategorie

|  |  |
| --- | --- |
| Zielgruppe: | Ab 16, männlich, Piraten, Weltraum |
| Spielgenre | Third Person Shooter, Adventure, Sci-Fi |
| Dimension | 3D |
| Anzahl der Spieler/Multiplayer | 1 |
| Erforderliche Anforderungen an den Spieler | Ab 16, Deutsch |
| Perspektive | Third-Person |

# TEchnische Anforderungen

|  |  |
| --- | --- |
| Zielhardware | PC-Master Race |
| Ziel-Betriebssystem | Linux, Windows |
| Netzwerkanforderungen | Only download (DLC erstmal vorenthalten ;-)) |
| Individualisierungsmöglichkeiten | Nö |

# Geschichte des Spiels

## Hintergrundgeschichte

Seit mehreren Generationen ist bereits die Familie <der Hauptperson> auf dem Planeten <Sklavenplanet>. Nur noch in Legenden hört man über die Vorstellung einer freien Welt, aus der sie einst ausgeschlossen wurden, als eine fremde Macht Krieg über sie brachte und sie unterwarf. Einmal im Monat kommt ein großes Raumschiff der <asdfg> Corp. vorbei, das die abgebauten Ressourcen abholt und dementsprechend Lebensmittel tauscht. Da auf dem Planeten nichts mehr angebaut werden kann (Stein), sind alle Bewohner auf den unfairen Tausch angewiesen und zum Arbeiten in Minen gezwungen. Im Streit um die Lebensmittel und den hin und wieder abstürzenden Weltraumschrott und die Überreste aus dem vergangenen Krieg, haben sich Banden gebildet, die untereinander immer wieder auch schon um Kleinigkeiten kämpfen. Nachdem der Großvater der Hauptperson von ihrer eigenen Bande umgebracht wurde, weil er zu alt für die Arbeit war und sie nicht mehr Lebensmittel mit ihm teilen wollten, beschließt er einen Weg in die freie Welt aus den Geschichten zu suchen und die fremde Macht, die er für seinen Verlust und all das Übel auf seinem Planeten verantwortlich macht, zu vernichten. Der Verlust und die dadurch wachsende Wut bringt ihn dazu, das blutigste Schlachtfeld des Krieges aufzusuchen, das eigentlich aus Respekt (und hauptsächlich Angst) vor den Seelen der Gefallenen niemand jemals betritt. Dort gibt es einige zerstörte Landungsschiffe, von denen er sich das am besten Erhaltene und einzige reparierbare aussucht, um es wieder flugtüchtig zu machen. Um an die nötigen Teile zu kommen, muss er mit den verschiedenen Banden handeln. Entweder riskiert er sein Leben und stiehlt die Teile, oder er tauscht lebenswichtige Gegenstände dafür, in der Hoffnung, dass das Raumschiff am Ende funktioniert. Normalerweise trifft er sich nach der Arbeit mit seinem kleinen Freundeskreis aus ihm und 4 anderen sozial Ausgeschlossenen einiger Banden. Wegen seiner ständige Abwesenheit nach der Arbeit, spionieren seine Freunde ihm nach und stellen ihn zur Rede. Nachdem er ihnen seinen Plan erklärt hat, schließen sie sich ihm an. Einer seiner Freunde hat nicht sehr viel Vertrauen in den Plan und beschließt, seiner Bande davon zu erzählen, um selbst als vollwertiges Mitglied der Bande akzeptiert zu werden. Der Bande gefällt es gar nicht, dass ein paar Leute der Sklaverei entkommen könnten und sie nicht. Sie greifen an, bevor das Raumschiff vollständig repariert ist. Die Freunde werden überrascht und es bricht ein Kampf aus, in dem die 3 restlichen Freunde von <Hauptperson> gefangen werden. Die Soldaten drohen diese Freunde umzubringen, sollte <Hauptperson> nicht aufgeben. Da sie im Fall der Aufgabe eh alle sterben würden, entschließt sich <Hauptperson> einen Soldaten zu töten und dadurch einen Freund zu retten. Ohne anderen Ausweg sind die Beiden gezwungen, alles auf das Raumschiff zu setzen und zu starten.

[Show Game Logo]

…

Unterschiedliche Verläufe:

Für Teile handeln ist leichte, dafür kann man die gehandelten Ressourcen nicht auf seine Reise mitnehmen. <-> Klauen ist dafür schwieriger.

Die drei Freunde haben unterschiedliche Ausbildungen/Jobs und bringen verschiedene Skills mit in die erste Crew.

Es gibt Zwischensequenzen.

Die Geschichte ist geskriptet, man kann allerdings verschiedene Routen wählen.

## Spielfiguren

Hauptcharakter: < Durch User bestimmt > (Standardname: Pete)

Hintergrundgeschichte: Aufgewachsen auf Planet P-M4, Sklavenarbeit, Mechaniker

Zweck: Hauptcharakter (Schlüsselfigur) , möchte <asdfg> Corp. vernichten

Steuerung: Spieler

Fähigkeiten: Mechanikerwissen & -skills, später Waffen

Persönlichkeit:

Beziehungen:

Animations- & Modellierungsstil: Cel-Shading, Dark Cartoon

Utensilien/Aktionen: Magnetischer Handschuh, Mechaniker-Equipment

Begleiter: Keine

Funktion d. Begleiter: -

Andere Charaktere: Großvater, 3 Freunde, 1 Verräter folgen später

# Stimmungsbild

Stimmungsbild: Melancholie, Unterdrückt, zwischendurch Thrill (Stealth)

Spezialeffekte:

Musikgenre: Klassik für ruhige Stellen, Athmospährische Sounds bzw. tiefe Sounds im Stealth-Parts

Farbgebung: Cel-Shading, Anfangsplanet Stein-, Erd- & Metalltöne, andere Planeten bunt (bzw. passend, andere Planeten werden wahrscheinlich für dieses Projekt den Rahmen sprengen)

Objekte/Schlüsselelemente: Metallelemente zum Aufsammeln,

Beleuchtung: Minen wenig Beleuchtung

# Spielbeschreibung

## SpielmechaniK/ Gameplay

Der Spielfluss wird erhalten, indem der Spieler oft zwischen Vorbereitungsphasen (z.B. einem Skillsystem), Dialoge/Handel, Stealth-Gameplay wechselt. Der Spieler merkt anhand von Logeinträgen den Fortschritt der Hauptgeschichte, zusätzlich lernt der Spieler zusätzlich Spielemechaniken.

Missionen sind die Stealth-Passagen. Diese Passagen können entweder in einer Assassin-Spielweise (d.h. viele Gegner besiegen) oder einer ruhigeren, spionagemäßige Variante (d.h. Beweise sammeln) unterschieden werden. Beweise sammeln dauert in der Regel länger, während der brutalere Weg schwerer ist, dafür aber kürze dauert. Die Verhaltensweise des Spielers drückt sich ebenfalls in Zusatzmissionen und anderen Events aus.

Der Spielstand wird in Checkpoints gespeichert (d.h. vor und nach Missionen, öfters auch während einer Mission), kann aber auch manuell (in Safe-Zones) oder Quicksaves gespeichert werden.

Der Schwierigkeitsgrad ist abhängig vom Spieler. Er selbst kann entscheiden, ob er den schweren Action-Gameplay nimmt oder er sich für das ruhigere Sammeln von Beweisen widmet.

Auf den Planeten ist der Spieler zu Fuß unterwegs, im Weltall mit einem Space-Piratenschiff. Der Zeitverlauf ist in diesem Spiel unwichtig.

### Spielregeln

* Welche Spielregel gibt es und warum?
* Wie beeinflussen die Regeln den Spielfluss?
* Gibt es Varianten der Spielregeln?
* Wie wird belohnt(negativ/positiv) und wie wird bestraft (negativ/positiv)
* Welches Spielverhalten führt zum Ziel, welches ist destruktiv?

### Interaktion mit Objekten und Charakteren

Primäre Interaktionseinheit ist der Spieler. Dieser kann mit Menschen interagieren (meistens sprechen), Objekte aufheben, Truhen öffnen, …

Feindliche Einheiten kann der Held angreifen, ausschalten und anschließend auch an einen anderen Ort tragen. Sollte die feindliche Einheit den Spieler bemerken, so können sie Alarm schlagen und ihn angreifen. Sollte der Spieler nachdem er ertappt wurde sich wieder verstecken können, so sind die Wachen besonders aufmerksam (evtl. andere Routen laufen, größerer Sichtradius).

Mithilfe seines Metallhandschuhs und später auch anderen Waffen kann der Spieler die Feinde ausschalten. Eingesammelte Schrauben und anderes metallische Kleinkrams kann der Spieler auf den Feind schießen. Faustkampf ist natürlich auch möglich.

Eine besondere Interaktion hat der Metallhandschuh des Helden. Mit ihm kann er Schrauben und andere kleinere, magnetische Dinge an sich ziehen. Für Rätsel können eventuell besondere metallische Objekte eingeführt werden (z.B. Schieberätsel).

Feindliche Einheiten folgen in den meisten Fällen einer einfachen Route oder sind an einer einzelnen Position geankert. Wird der Spieler gefunden, so folgen sie einer Path-finding KI, welche vom Sichtfeld der Gegner beeinflusst wird.

Die meisten NPC sind da, um mit ihnen Dialoge zu führen. Sie können dabei auch eventuell Informationen und Tipps dem Spieler geben, was dazu führt, dass Kommunikation mit den örtlichen Leuten ein Bestandteil von Finden von Beweisen ist.

Mehrere NPC sind auch zum Handeln fähig oder integraler Bestandteil des Fortschrittssystems (z.B. Forschung von Waffen). Diese NPCs können als Rekruten für das persönliche Schiff des Spielers angeheuert werden und dort neben dem Darbieten ihrer Dienste & Fähigkeiten auch noch diese verbessern.

Buttons/Interaktion:

W,A,S,D Steuerung

E Interakion (Truhen/Türen öffnen, Dialog…)

Left Click Schießen / Angriff

Right Click Metallobjekte anziehen / Sekundärangriff

Shift (Toggle) Schleichen

…

## Spielfeld/Spielumgebung

Die Spielwelt unterscheidet sich im Weltall und auf den Planeten. Im Weltall wird mit selbstgebauten Raumschiff (zu freigeschalteten Planeten) geflogen (ob automatisch oder manuell steht noch in den Sternen) und auf den Planeten wird dem Helden eine Mini-Map gegeben. Allerdings ist diese nicht sehr detailliert und anstatt von Questmarker wäre der Ansatz von Viertelnamen, Straßennamen, etc. interessant, da der Spieler in einem Piraten/Spionage-Setting nach „Schätzen“ (oder auch NPCs) suchen soll.

Eine offene, generierte Spielwelt wird nicht angestrebt, da auf jedem Planeten nur bestimmte Bereiche besuchbar sind und die Missionen explizit gebaut werden müssen, da nur dadurch eine gute Spielerfahrung erbracht werden kann.

Missionen sind so aufgebaut, dass es oft ein Hauptpfad gibt, das heißt, das dieser der offensichtlichste ist und z.B. sich gut für einen brutalen Playstyle anbietet. Neben diesem Hauptpfad sind oft kleinere Nebenpfade verteilt um Stealth-Gameplay möglich zu machen. Zu dem werden fleißige Spieler belohnt, welche mit NPC geredet haben und durch kleine Questen und ähnliches Hinweise für die Mission erfahren (z.B. PIN-Code für Abkürzungen oder Truhen).

Ein weiterer Bestandteil von Missionen ist das Einbauen von kreativen Gameplay-Elementen. So soll sich jede Mission speziell anfühlen und jedes mal den Spieler in bestimmter Weise herausfordert.

Truhen, Türen, Schalter, etc. sind interaktive Objekte. Grundlage für viele interaktive Objekte ist Magnetismus, wodurch viele Gameplay-Objekte metallisch sein können. Wichtige interaktive Objekte werden dem Spieler durch kleine Tutorials nahe gebraucht und in späteren Levels dem Spieler in Kombination mit anderen Objekten als komplexe Rätsel gefordert.

Gestalterische Schlüsselelemente sind metallische Objekte. Da der Spieler viel mit Metall interagieren kann, muss diese auch effektiv umgesetzt werden. Zusätzlich bringt jeder

General soll das Spiel ein futuristisches, aber comicartiges Theme unterlegen. Durch Cel-Shading und Post-Processing wird die Welt bunt untermalt.

Planet bzw. Mission ein bestimmtes thematisches Feature. So soll natürlich auf einem Sandplaneten das generelle Gefühl einer trockenen, heißen Umgebung herrschen, aber vielleicht durch ein paar wenige Oasen Abwechslung eingebaut werden können.

Wetterveränderungen sind kein Bestandteils des Gameplays. Allerdings können auf bestimmten Planeten besondere Wettergeschehnisse herrschen, welche dann evtl. in das Gameplay aufgenommen wird. Zeitveränderungen sind (erstmal) nicht geplant. Für bestimmte Missionen kann bspw. aber Nacht oder Dämmerung herrschen um gestalterische Abwechslung zu bringen.

### Gebietsaufteilung

Wie bereits angemerkt besteht die Spielwelt aus mehreren Planeten. Jeder Planet soll dabei ein Abschnitt/Bereich des Spieler darstellen und ein eigenständiges Feeling implementieren, wodurch NPCs sich dort dementsprechend verhalten.

Aus einer realistischen Sicht wäre es natürlich sinnvoll, jedem Planeten eigene physikalische Eigenschaften zu geben, aus einer Gameplay-Perspektive aber problematisch und mit großen Aufwand nur umsetzbar. Physikalische Änderung sollen primär aus Gameplay-Gründen angewandt werden.

Die Planeten hängen nicht miteinander zusammen. Sie können betreten werden durch die „World Map“, also dem Reisen mit dem Space-Piratenschiff. Durch sammeln von Materialien kann das Schiff erweitert werden und dadurch neue Planeten freigeschaltet werden.

Schlüsselorte:

…

In Rahmen des Semesters soll erstmal nur der erste Planet P-M4 implementiert werden-

## Beschreibung der Levels

Diese Punkte sollten geklärt werden:

* Viele Punkte aus Spielfeld/Spielumgebung werden hier für die Level konkretisiert
* Kurzbeschreibung des Levels!
* Welchen Zweck erfüllt das Level für das Gesamtziel des Spiels?
* Wie erreicht man das Ziel des Levels?
* Welche Besonderheiten hat das Level?
* Karte des Levels.
* Die Ideallinie des Spielers durch das Level.
* Was passiert, wenn der Spieler diese Ideallinie verlässt.
* Bekommt der Spieler Hinweise, wenn er sich verliert/verläuft?
* Gibt es ein Trainingslevel und wenn ja, was wird wie trainiert?

## Sound und Musik

Diese Punkte sollten geklärt werden:

* Welche Spielkomponenten haben Sounds und für welchen Zweck.
* Welche Sprachen/Dialekt wird gesprochen?
* Wie wird der Sound entwickelt und gestaltet.
* Gibt es eine Hintergrundmusik und wenn ja welche?
* Welche Atmosphäre soll die gewählte Musik schaffen?
* Wie wird die Musik/der Sound komponiert und integriert?

## UI / Controller

* Wie interagiert der Spieler mit dem Spiel, d.h. wie bewegt er sich technisch durch das Spiel und warum wurde dieser Controller gewählt?
* Wie sieht das GUI aus und welchen Zweck erfüllt es.
* Welche Screens gibt es und welchen Zweck haben sie, wie hängen sie miteinander zusammen?
* Gibt es ein HUD, und wenn ja, welche Komponenten gibt es?
* Welche Menüs und Untermenüs gibt es für welchen Zweck?
* Welche Kameraführung gibt es und warum?
* Gibt es Hilfestellungen und wenn ja wie?

## Rolle der KI

* Welche Funktionen übernimmt die KI?
* Welche KI Module haben Feinde, allg. NPCs.
* Wie wird der Spieler durch KI unterstützt z.B. Hilfestellung bei Pfadfindung oder Entscheidungsfindung.

## Rolle der Physik

* Welchen Stellenwert übernimmt die Physik?
* Welche speziellen physikalischen Effekte sollen integriert werden (Wettersimulation, Wasser, Explosionen, Skifahren auf Schnee)
* Soll die Physik realistisch sein oder abgewandelt (auf einem fernen Planenten).
* Welche Beleuchtungsmodelle gibt es?
* Kollisionsverhalten?

# Organisation der Entwicklung

## Team

* Wie ist das Entwicklerteam organisiert?
* Welche Rollen haben die einzelnen Entwickler und warum (Kompetenzen)?
* Wie ist die Arbeitsauslastung der einzelnen Entwickler geplant?

### Realisierungsfahrplan

* Welche technischen Hilfsmittel sollen für die Entwicklung genutzt werden?
  + Entwicklungshardware und Software
* Welche technischen Hilfsmittel sollen genutzt werden, um sich zu organisieren
  + Zeitplan
  + Zusammenführung der Entwicklungsergebnisse
  + Kommunikation mit Auftraggeber und anderen

### Arbeitspakete und Meilensteine

* Wann soll das Spiel fertig sein?
* Wann soll die Betaversion fertig sein und wie lange dauert die Testphase vor der Markteinführung?
* Welche Zwischenziele/Meilensteine gibt es?
* Welche Aufgabenpakete gibt es und wer übernimmt welche Aufgaben?
* Priorisierung der Aufgaben
* Bewertung der Aufgaben bzgl. Unsicherheit
  + Ob technisch realisierbar
  + Ob zeitlich realisierbar
* Wie sind die Aufgaben zeitlich synchronisiert damit alle Ressourcen sinnvoll genutzt werden?
* Anfertigung eines Gantt Charts

### Kosten und Finanzierung

* Welche Entwicklungskosten entstehen? Hängt im Wesentlichen von Zeitplan und Manpower ab.
* Wer finanziert die Entwicklung zu welchen Konditionen?