

**Philosophische** Fakultät III

Sprach- , Literatur- und Kulturwissenschaften

Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur (I:IMSK)  
Lehrstuhl für Medieninformatik

Projektseminar Mediengestaltung

MEI-M 05.03 (B.A.)

SS 2015

Leitung: Martin Brockelmann & Martin Dechant

PaLu

Maike Schmargendorf (Medieninformatik - Informationswissenschaft)

Marcus Beck (Informationswissenschaft - Medieninformatik)

Hans-Martin Schuller (Medieninformatik - Informationswissenschaft)

Julia Grötsch (Medieninformatik - Medienwisschenaft - Musikwissenschaft)

4. Semester B.A.

Email: Julia.groetsch@stud.uni-regensburg.de

Version 1 abgegeben am 23.04.2015

Inhalt

[1 Überblick 5](#_Toc417563077)

[1.1 Design Verlauf 5](#_Toc417563078)

[1.2 Vision Statement 5](#_Toc417563079)

[1.2.1 Game Design Logline 5](#_Toc417563080)

[1.2.2 Zusammenfassung des Game Design 5](#_Toc417563081)

[2 Zielgruppe 7](#_Toc417563082)

[2.1 Zielgruppenanalyse 7](#_Toc417563083)

[2.2 Plattform 7](#_Toc417563084)

[2.3 Systemanforderungen 7](#_Toc417563085)

[3 Game Play 7](#_Toc417563086)

[3.1 Kernmechanik 7](#_Toc417563087)

[3.2 Spielobjekte 7](#_Toc417563088)

[3.3 Regelwerk 7](#_Toc417563089)

[3.4 Gewinnbedingungen 7](#_Toc417563090)

[3.5 Controls 8](#_Toc417563091)

[3.6 Spielmodi 8](#_Toc417563092)

[3.7 Levels 8](#_Toc417563093)

[4 Spielwelt 9](#_Toc417563094)

[4.1 Spielcharaktere 9](#_Toc417563095)

[4.1.1 Pablo 9](#_Toc417563096)

[4.1.2 Ludwig 9](#_Toc417563097)

[4.2 Handlungsverlauf 9](#_Toc417563098)

[4.3 Spielwelt 9](#_Toc417563099)

[5 Management 10](#_Toc417563100)

[5.1 Aufgabenverteilung 10](#_Toc417563101)

[5.1.1 Hans-Martin Schuller 10](#_Toc417563102)

[5.1.2 Julia Grötsch 10](#_Toc417563103)

[5.1.3 Maike Schmargendorf 10](#_Toc417563104)

[5.1.4 Marcus Beck 10](#_Toc417563105)

[5.2 Projektplan 10](#_Toc417563106)

[5.2.1 Sprint 1 10](#_Toc417563107)

[5.2.2 Sprint 2 10](#_Toc417563108)

[5.2.3 Sprint 3 11](#_Toc417563109)

[5.2.4 Sprint 4 11](#_Toc417563110)

[5.2.5 Abwesenheit 11](#_Toc417563111)

Abbildungen

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

# Überblick

## Design Verlauf

*(Dokumentieren Sie in dieser Tabelle die Änderungen am Dokument)*

|  |  |
| --- | --- |
| Versionsnummer | Änderungen |
| 0.1 | Erstes Game Design – [18.04.2015] |
| 0.2 | Einzelne Punkte spezifiziert (Projektplan, Plattform, Systemanforderungen) – [22.04.2015] |
| 0.3 | Einzelne Punkte spezifiziert (Projektplan, Controls, Kernmechanik, Spielmodi) – [23.04.2015] |

## Vision Statement

### Game Design Logline

PaLu ist ein Jump and Run Game, bei dem der Spieler in verschiedene Charaktere schlüpfen muss, um spannende Challenges zu lösen und so das Spielziel zu erreichen.

### Zusammenfassung des Game Design

Hauptcharaktere des Spieles sind ein Puma namens Pablo und ein Lama namens Ludwig. Die Ausgangssituation stellt sich so dar, dass Ludwig auf einer Farm in Peru lebt, Pablo dagegen in der Wildnis Perus zuhause ist. Bei seinem nächtlichen Beutegang dringt Pablo in die Farm ein und hat sich als Beute bereits Ludwig ausgesucht. Als er zum alles entscheidenden Sprung ansetzen will, werden Pablo und Ludwig vom Blitz getroffen und finden sich wieder an einem ihnen fremden Ort – im Körper des jeweils anderen. Schnell stellen sie fest, dass sie sich in einem Tempel befinden und von nun an zusammenarbeiten müssen, um im eigenen Körper in ihre Heimat zurückkehren zu können.

An dieser Stelle tritt der Spieler in Aktion, er muss herausfinden, wie das Spielziel, die Rückverwandlung der Beiden erreicht werden kann. Dies geschieht am Ende des Spiels durch das Finden eines Zaubertrankkessels.

Zu Beginn weiß der Spieler nur über das Ziel der Rückverwandlung Bescheid, nicht aber darüber, dass dies durch den Zaubertrankkessel passieren wird. Er befindet sich im Herzen eines Tempellabyrinths und muss die entscheidenden Hinweise, Techniken und Geräte finden, um sein Ziel zu erreichen. Dabei muss er sich die jeweiligen Charaktereigenschaften und Stärken der Protagonisten Lama und Puma zu Nutzen machen. Der Spieler kann dafür beliebig oft und an jeder Stelle des Spieles zwischen den beiden Charakteren switchen. Wie in der Realität sind die starken Eigenschaften des Pumas seine Schnelligkeit, seine gute Nachtsicht, und seine Fähigkeit, hoch zu springen und zu klettern. Beim Lama sind diese Eigenschaften Klugheit, Spucken und Treten. Da allerdings die Körper getauscht sind erhält Ludwig das Lama, nun im Körper von Pablo, als zusätzliche Stärken zu seiner Klugheit, die körperlichen Fähigkeiten Springen, Klettern und Sprinten. Pablo der Puma, nun im Körper des Lamas, erhält die Fähigkeiten Spucken, Treten und im Vergleich zum Puma gute Sicht. Auf dem Weg zum Zaubertrankkessel müssen verschiedene Räume durchwandert werden, in jedem Raum befinden sich Tipps und Items, die der Spieler sammeln muss, um herauszufinden, wie er zum Spielziel gelangen kann. Um in den nächsten Raum zu gelangen muss schließlich eine Challenge bestanden werden. Items können entweder Zutaten für den Zaubertrank sein, oder Gerätschaften, um die Challenges zu vervollständigen. Tipps geben einerseits dem Spieler seinen Weg vor, andererseits können sie an die Charaktere adressiert sein, damit die Challenges bewerkstelligt werden können. Bei den Challenges kann es sich beispielsweise um Zahlenkombinationen handeln, die der Spieler herausfinden und eingeben muss, oder um Schaltkreise die er vervollständigen muss. Als zusätzliches Hindernis werden Pablo und Ludwig auf ihrem Weg Tempelwächtern begegnen, die sie aus dem Tempel verjagen wollen, und die sie besiegen muss.

Damit der Spieler nicht mit einem der Charaktere das ganze Spiel durchspielt und am Ende mit nur diesem Charakter vor dem Zaubertrankkessel steht, wird der jeweils andere Protagonist, in dessen Rolle sich der Spieler gerade nicht befindet, automatisch in den nächsten Raum mitgenommen.

Die Einzigartigkeit des Spiels besteht darin dass der Spieler die Charaktere zweier sehr verschiedener Protagonisten einnehmen muss, um spannende und knifflige Challenges zu lösen.

Das Spiel soll den Spieler in einen geheimnisvollen Azteken-Tempel entführen, in dem er mit den beiden sympathischen Hauptdarstellern spannende Abenteuer erleben wird.

# Zielgruppe

Zielgruppenanalyse

Das Spiel ist angedacht für Personen von 8-99 Jahren, die ein kurzweiliges, zeitweise lustiges, zeitweise spannendes, aber immer unterhaltsames Computerspiel suchen.

Plattform

Es handelt sich um ein PC-Game.

Systemanforderungen

Spezielle Hardware-Anforderungen sind nicht gegeben.

# Game Play

## Kernmechanik

Für das Lama sind die Mechaniken Laufen, Springen, Treten und Schießen/Spucken angedacht. Der Puma kann ebenso Laufen und Springen, allerdings schneller und höher/weiter als das Lama, und sich zusätzlich ducken. Charakteristisch für den Puma ist zudem, dass er nach einem schnellen Sprint ermüdet.

Die zentrale Mechanik des Spiels ist allerdings das Tauschen der Charaktere.

## Spielobjekte

* Puma
* Lama
* Tempelwächter
* Items (noch genauer zu bestimmen)
* Zaubertrankkessel

## Regelwerk

Beschreiben Sie nun exakt, wie das Regelwerk funktioniert bzw. wie die Objekte des Spiels miteinander verknüpft sind. Nehmen Sie dazu Bezug auf die im Kurs angesprochenen Kernelemente.

Das Regelwerk ist abhängig von den Challenges. Diese werden in Sprint 2 konzipiert.

## Gewinnbedingungen

Gewonnen ist das Spiel, wenn der Spieler den Zaubertrankkessel gefunden hat und alle für den Trank benötigten Zutaten eingesammelt hat.

Zu klären: Wann ist das Spiel verloren?

## Controls

|  |  |
| --- | --- |
| Keyboard **W** | Bewegungsimpuls vorwärts |
| Keyboard **A** | Bewegungsimpuls links |
| Keyboard **S** | Bewegungsimpuls rechts |
| Keyboard **D** | Bremsen |
| Keyboard **„Space“** | Springen |
| Keyboard **E** | Charaktere tauschen |
| Mouse **„Left“** | Blickrichtung nach links |
| Mouse **„Right“** | Blickrichtung nach rechts |
| Mouse **„on Click Left“** | Schießen (funktioniert nur beim Lama) |

## Spielmodi

Es handelt sich um ein Jump and Run Game, bei dem in verschiedenen Challenges auch Geschicklichkeit und Intelligenz des Spielers auf die Probe gestellt werden.

## Levels

Momentan ist ein Level angedacht.

Zu klären:

Wie lange soll der Spieler im Level verweilen?

Wieviele Räume muss er durchqueren, bis er am Ziel ist?

Sollten Levels folgen muss geklärt werden, ob Level 1 ein Zwischenziel sein soll, oder ob in Level 2 ein neues Ziel verfolgt wird.

# Spielwelt

Spielcharaktere

Der Spieler nimmt im Laufe des Spiels zwei verschiedene Charaktere ein. Eigentlich wollte Pablo Ludwig gerade verspeisen, doch eine fatale Wendung des Schicksals hat sie aneinander gebunden, und so müssen sie ihre natürliche Abneigung gegeneinander ablegen und zusammen zu Helden werden.

### Pablo

Pablo, der eigentlich Puma ist und schnell laufen, hoch springen, hoch klettern und in der Nacht gut sehen kann, steckt nun im Körper des Lamas, das er eigentlich gerade verspeisen wollte. Plötzlich kann er nur noch spucken und treten und muss obendrein seinen Hunger unterdrücken um nicht am Ende seinen eigenen Körper zu verspeisen, in dem ja gerade Ludwig steckt. Was sich im Verlaufe des Spiels zudem als nützlich erweisen wird, ist seine Fähigkeit, gut zu sehen.

### Ludwig

Ludwig ist ein schlaues, gutmütiges Lama, das nun plötzlich im Körper eines Pumas steckt und dadurch zu seiner Klugheit noch ausgezeichnete körperliche Fähigkeiten erhält.

Handlungsverlauf

Zu Beginn des Spiels befinden sich Ludwig und Pablo in einem ihnen unbekannten Raum, aus dem eine Tür hinausführt. Um diese zu öffnen müssen sie eine Aufgabe lösen.

Sie gelangen in einen nächsten Raum/Gang, der wiederum zu einer Tür führt, auch hier müssen sie eine Aufgabe lösen, um sie zu öffnen usw.

Welche Aufgaben das sind muss noch geklärt werden.

Auf ihrem Weg durch den Tempel werden Pablo und Ludwig außerdem die Zutaten für den Zaubertrank einsammeln und die Tempelwächter bekämpfen müssen. Am Ende gelangen sie zu dem Raum mit dem Zaubertrankkessel. Hier müssen sie die Zutaten hineinwerfen. Haben sie alle Zutaten dabei, gelingt die Rückverwandlung.

.

Spielwelt

Das Spiel findet in einem Azteken-Tempel statt. Dieser besteht aus dunkleren und helleren Abschnitten, aus Gängen und Räumen und wirkt auf den Spieler wie ein Labyrinth.

# Management

## Aufgabenverteilung

### Hans-Martin Schuller

Code

Konzept

### Julia Grötsch

Projektmanagement

Audio – Koordination

Konzept

### Maike Schmargendorf

3D – Modellierung

Optik

Konzept

### Marcus Beck

3D-Modellierung

Optik

Konzept

## Projektplan

### Sprint 1

* Prototyp der Hauptcharaktere
* Kernmechanik

### Sprint 2

* Player Movement komplettieren
* Spielwelt entstehen lassen
* Konzept für Challenges erstellen
* Items und Inventar: Konzept und Design
* Konzept für Tempelwächter + Prototyp

### Sprint 3

### Sprint 4

### Abwesenheit

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mai | 23.05.2015 | Maike, Hans, Marcus |
|  | 24.05.2015 – 27.05.2015 | Hans |
| Juni | 18.06.2015 – 22.06.2015 | Julia |
| Juli | 24.07.2015 | Julia |
|  | 26.07.2015 | Maike, Hans, Marcus |
|  | 27.07.2015 – 31.07.2015 | Maike |
|  | 30.07.2015 – 31.07.2015 | Julia |
| August | 01.08.2015 | Maike |