

**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

Game Design-Dokument

Brem, David (1415824): 3. Semester BA Medieninformatik

Gölz, Tobias

Gügel, Jan

Ansprechpartner: david.brem@stud.uni-regensburg.de

Abgegeben am 23. April 2015

Inhalt

[1 Überblick 4](#_Toc417551842)

[1.1 Design Verlauf 4](#_Toc417551843)

[1.2 Vision Statement 4](#_Toc417551844)

[1.2.1 Game Design Logline 4](#_Toc417551845)

[1.2.2 Zusammenfassung des Game Design 4](#_Toc417551846)

[2 Zielgruppe 6](#_Toc417551847)

[2.1 Zielgruppenanalyse 6](#_Toc417551848)

[2.2 Plattform 6](#_Toc417551849)

[2.3 Systemanforderungen 6](#_Toc417551850)

[3 Game Play 7](#_Toc417551851)

[3.1 Kernmechanik 7](#_Toc417551852)

[3.2 Spielobjekte 7](#_Toc417551853)

[3.3 Regelwerk 7](#_Toc417551854)

[3.4 Gewinnbedingungen 8](#_Toc417551855)

[3.5 Controls 8](#_Toc417551856)

[3.6 Spielmodi 8](#_Toc417551857)

[3.7 Levels 8](#_Toc417551858)

[4 Spielwelt 9](#_Toc417551859)

[4.1 Spielcharaktere 9](#_Toc417551860)

[4.2 Handlungsverlauf 9](#_Toc417551861)

[4.3 Spielwelt 9](#_Toc417551862)

[5 Management 10](#_Toc417551863)

[5.1 Aufgabenverteilung 10](#_Toc417551864)

[5.2 Projektplan 10](#_Toc417551865)

Abbildungen

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

# Überblick

## Design Verlauf

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Änderungen | Datum |
| 0.1 | Erstes Game Design | 21. April 2015 |
| 0.2 | Fertigstellung der ersten Version des Dokuments | 23. April 2015 |
|  |  |  |

## Vision Statement

### Game Design Logline

Eine Horde Monster muss sicher durch verschiedene Levels gebracht werden, indem ihnen bestimmte Fähigkeiten zugewiesen werden und indem die Spielwelt manipuliert wird.

### Zusammenfassung des Game Design

Das Spiel greift das Spielprinzip von *Lemmings* auf. Herausstellungsmerkmal ist dabei zum einen die Verbindung mit Kampfelementen: Es gilt sich also nicht nur durch immer komplizierter werden Karten zu knobeln, sondern gleichzeitig Gegner in Schach zu halten. Zum anderen besticht die Anwendung durch seinen Spielwitz im Figuren- und Kartendesign. So soll der Spieler eine Horde kleiner Ungeheuer befehligen, die verschiedene skurille Aufgaben lösen müssen.

Dabei bleibt das Grundidee stets gleich: An einem Anfangspunkt A erzeugt der Spieler Einheiten. Diese besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen sie Hindernisse überwinden oder Gegner in Schach halten können. Erstellte Einheiten bewegen sich dabei automatisch; der Spieler kann keinen weiteren Einfluss mehr auf ihr Verhalten nehmen. Es gilt also, die Einheiten geschickt auszuwählen und zum richtigen Zeitpunkt loszuschicken, was in den im Schwierigkeitsgrad ansteigenden Abschnitten immer anspruchsvoller wird.

Als Spielumgebung dient eine unterirdische Höhlenwelt, die von allerlei Monstern bevölkert ist. Dabei lässt sich das Spiel vom gängigen Repertoire der Mittelalter-Fantasy-Spiele inspirieren, um diese gezielt zu überspitzen.

Das Spiel ist in einem bunten 2D-Comicstil gehalten, die der Spieler aus der Seitenansicht betrachtet, wie sie aus klassischen Jump’n’Run-Spielen bekannt ist. Der Grafikstil überzeichnet gezielt die verwendeten Fantasy-Bausteine und setzt auf Elemente wie die äußerst unbeholfenen, vom Spieler gesteuerten Monster. Das Spiel ist auf kurzweilige Unterhaltung für zwischendurch ausgelegt, enthält jedoch vor allem in späteren Levels und auf den höheren Schwierigkeitsgraden die eine oder andere Kopfnuss.

# Zielgruppe

Zielgruppenanalyse

Es soll ein Gelegenheitsspiel (casual game) entwickelt werden, in dem einzelne Abschnitte in der Regel einige Minuten dauern. Dabei sollen alle Altersgruppen und beide Geschlechter angesprochen werden.

Plattform

Das Spiel wird für den PC entwickelt. Die Möglichkeit einer Portierung auf mobile Plattformen behalten wir uns vor.

Systemanforderungen

Für die Bedienung werden Tastatur und Maus benötigt. Weitere externe Sensoren sind deshalb nicht notwendig. Die Hardwareanforderungen sind minimal und das Spiel läuft auf allen gängigen Rechnern und potentiell auch auf aktuellen Smartphones.

# Game Play

Im folgenden Kapitel soll gezielt auf das Regelwerk des Spiels eingegangen werden.

## Kernmechanik

Eine bestimmte Anzahl von Einheiten muss von Punkt A nach Punkt B gelangen und dabei eine Reihe von Hindernissen überwinden.

## Spielobjekte

Das Spiel ist in einzelne, sukzessive im Schwierigkeitsgrad ansteigende 2D-Levels unterteilt. Als Perspektive wird die Seitenansicht gewählt, wie sie bei Jump’n’Run-Spielen üblich ist.

Abschnittes bestehen aus Start- und Zielpunkt und einer Strecke zwischen diesen beiden Punkten. Auf dieser Strecke befinden sich Hindernisse in Form von Gegnern und der Umgebung. Beispiele für Umgebungshindernisse sind etwa Mauern, Büsche, Felsen, Abgründe, Anstiege oder Feuer. Unterschieden wird hierbei zwischen gefährlichen und harmlosen Hindernissen. Während erste die eigenen Einheiten verletzen, laufen diese bei letzteren lediglich in eine andere Richtung. Gegnerische Einheiten sind Helden und Monster, die sich im Dungeon befinden.

Der Spieler schickt verschiedene Monstertypen in jeweils selbstgewählter Reihenfolge, um die Hindernisse zu überwinden. Zum Beispiel hilft ein Leiterträger dabei, Anstiege zu überwinden oder ein Bombenleger sprengt Mauern aus dem Weg. Die Monster lassen sich nochmals grob unterteilen: einige manipulieren die Umgebung, andere bekämpfen gegnerische Einheiten. Zentrale Ressourcen des Spielers sind dabei die Abklingzeit für einzelne Einheiten und eine Höchstgrenze erstellbarer Einheiten.

Bislang ist noch nicht entschieden, ob ein Zeitlimit für einzelne Abschnitte vorgesehen ist.

## Regelwerk

Wählt der Spieler einen Einheitentyp aus, so erscheint dieser am Startpunkt und läuft in eine vorgegebene Richtung los. Trifft die Einheit auf ein Hindernis, so dreht sie sich um und läuft in die entgegengesetzte Richtung weiter. Es besteht eine Obergrenze von Einheiten. Wird diese überschritten, so wird die älteste Einheit entfernt und eine neue hinzugefügt. Eine Abklingzeit beim Losschicken von Einheiten sorgt dafür, dass kein Einheitenüberschuss besteht und verlangt dem Spieler gutes Timing ab.

Nicht vorgesehen sind bislang Strafmechanismen, wie eine vorgegebene Anzahl an Versuchen, die zum *Game Over* führen, sobald sie verbraucht sind.

## Gewinnbedingungen

Ein Level wird dadurch gewonnen, dass eine oder mehrere Einheiten das Ziel erreichen. Dabei sind verschiedene Varianten denkbar. So könnte verlangt werden, dass eine bestimmte Einheit das Ziel erreichen muss oder dass eine gewisse Anzahl an Einheiten unbeschadet dorthin gelangen muss.

## Controls

Die hauptsächliche Interaktionsmöglichkeit des Spielers ist das Losschicken der Einheiten, welches über die Tastatur kontrolliert wird. In einigen Abschnitten können zudem mehrere Start- und/oder Endpunkte existieren, so dass der Spieler entscheiden muss, von wo er seine Einheiten losschickt.

## Spielmodi

In der Standardvariante müssen Einheiten von A nach B gelangen. Es ist auch denkbar, dass eine eigene Einheit sicher durch den Level gebracht werden muss oder dass es einen Endgegner zu besiegen gilt.

## Levels

Siehe 3.1. wird im Laufe der Entwicklung ggf. noch ergänzt

# Spielwelt

Spielcharaktere

Der Spieler befehligt eine Horde verschiedener Monstertypen, die sich in einer unterirdischen Höhlenwelt befinden und sich gegen ihre Umgebung und andere Kreaturen zur Wehr setzen müssen. Die Monster sind vor allem in der Masse effektiv, alleine aber unbeholfen und einfältig – ein jedes kann nur eine einzelne Aufgabe erledigen.

Das Repertoire gegnerischer Einheiten umfasst andere Ungeheuer und Helden, die sich durch die Spielwelt bewegen und jeweils bestimmte Eigenschaften und Verhaltensmuster haben.

Handlungsverlauf

-

Spielwelt

Es handelt sich um eine unterirdische Höhlenwelt, die Ideen aus der mittelalterlichen Fantasiewelt aufgreift und überzeichnet

# Management

## Aufgabenverteilung

Dokumentieren Sie, welche Rollen von den einzelnen Teammitgliedern übernommen werden.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | David | Tobias | Jan |
| Grafik-Assets |  |  |  |
| Leveldesign |  |  |  |
| Programmierung |  |  |  |
| Organisation |  |  |  |
|  |  |  |  |

*Anmerkung: Bislang sind die Aufgaben noch sehr grob gehalten. Details werden ergänzt, sobald wir die konkreten Anforderungen besser einschätzen können.*

## Projektplan

Erstes Ziel ist die Fertigstellung eines einzelnen Levels, in welchem mit nur wenigen Einheitentypen (3-4) und in einer generischen Umgebung das Spielprinzip getestet werden kann.

Der weitere Projektplan wird nach der ersten Sitzung nachgereicht, sobald die ungefähren Termine der einzelnen Scrum-Treffen bekannt werden.