

Game Design Document

Legends of Zarda

Zusammenfassung

Legends of Zarda ist ein Third-Person RPG / Life-Simulator, in dem der Spieler in die Rolle eines 18-jährigen Dorfbewohners schlüpft. Der Fokus liegt auf Alltagsleben, sozialer Interaktion, Charakterentwicklung und strategischem Zeitmanagement.

Der Spieler kann sich frei im Dorf bewegen, mit NPCs interagieren, trainieren, lernen, arbeiten und Ausrüstung kaufen. Verschiedene Aktionen beeinflussen Attribute wie Stärke, Intelligenz oder Beziehungen zu NPCs.

Die Spielzeit ist in Tagesabschnitte unterteilt (Morgen, Mittag, Abend). Bestimmte Aktivitäten lassen die Zeit voranschreiten, wodurch Entscheidungen und Priorisierung ein zentrales Gameplay-Element darstellen.

Story

a. Charaktere

Felix Auberlin (Hauptcharakter)

Felix ist 18 Jahre alt und lebt seit seiner Geburt in einem abgelegenen Dorf. Er wurde als Baby in der Nähe des Dorfes gefunden und lebt seit dem in einem kleinen Haus im Dorf alleine. Sein Alltag ist träge und uninteressant. Mit der Zeit entsteht in ihm der Wunsch, das Dorf zu verlassen und mehr über die Welt und seinen eigenen Hintergrund zu erfahren.

NPC Gregory

- Wache des Dorfes
- Wortkarg, verbringt viel Zeit an der Kampfarena
- Respektiert und bewundert körperliche Stärke

NPC Mila

- Gleichaltrig mit dem Protagonisten
- Interessiert sich für Bücher, Magie und Geschichte

NPC Bertram

- Lebt seit seiner Geburt im Dorf
- Teil des alltäglichen sozialen Umfelds

b. Setting

Der Spielbeginn findet in einem kleinen Dorf auf dem Kontinent *Zarda* statt. Das Dorf liegt nahe der Küste, ist jedoch vollständig von einem gefährlichen Wald umgeben, der von Monstern bewohnt wird.

Aus Sicherheitsgründen ist das Dorf von Holzzäunen umgeben und wird Tag und Nacht bewacht. Nachts werden die Tore geschlossen. Dorfbewohner dürfen das Dorf nur in Begleitung von Wachen und nur in einem begrenzten Umkreis verlassen.

Trotz der isolierten Lage durchqueren Händler und Söldnertruppen das Dorf, um politische Grenzen und Zollgebühren zu umgehen. Dadurch existiert eine funktionierende, wenn auch begrenzte Wirtschaft (z. B. Ausrüstungsladen, Gasthaus).

c. Narrative

Felix möchte das Dorf verlassen und seinen eigenen Weg gehen. Für normale Dorfbewohner ist dies jedoch nahezu unmöglich. Entweder fehlt das Geld, um sich einer Söldnergruppe anzuschließen, oder die eigene Stärke reicht nicht aus, um als nützliches Mitglied akzeptiert zu werden.

Da Felix kaum Kampferfahrung besitzt und sein Alltag bisher von Hausarbeiten, Feldarbeit und Aushilfsjobs geprägt war, entscheidet er sich, gezielt zu trainieren, Beziehungen aufzubauen und sich auf das Leben außerhalb des Dorfes vorzubereiten.

Gameplay

a. Core Gameplay Loop

Der Kern des Spiels besteht aus der Auswahl von Aktivitäten innerhalb des Dorfes.

Spielablauf:

- Spieler wählt eine Aktivität
- Zeit vergeht (Morgen / Mittag / Abend)
- Stats oder Beziehungen verbessern sich
- Neuer Tag beginnt
- Erneute Wahl von Aktivitäten

b. Mechanics

- Freie Bewegung und Erkundung (Third-Person)
- Interaktion mit NPCs über Dialogsystem
- Lesen, Lernen und Training zur Stat-Steigerung
- Trainingskämpfe in der Kampfarena (XP-System)
- Kauf und Ausrüstung von Waffen und Rüstungen
- Rundenbasierte Kämpfe
- Zeitmanagement basierend auf Aktivitäten
- Ausdauersystem für Aktionen
- Ressourcenverwaltung (Gold, Ausdauer)

c. Dynamics

Aus den Mechanics ergeben sich folgende Spiel-Dynamiken:

- Strategische Planung des Tagesablaufs
- Abwägen von Ausdauer- und Zeitverbrauch
- Aufbau und Pflege sozialer Beziehungen
- Optimierung von Stat-Progression
- Entscheidungen beeinflussen das Spielerlebnis langfristig
- Vorbereitung auf spätere Kämpfe durch gezieltes Training

d. Enemies & Herausforderungen

- Feindliche NPCs, Monster oder Banditen
- Rivalen mit Stat-Checks oder Kämpfen
- Zeitdruck durch begrenzte Tagesphasen
- Ressourcenknappheit (Gold, Ausdauer)

Level Design

a. Progression

- Zu Beginn ist nur das Dorf zugänglich
- Später werden weitere Gebiete freigeschaltet (Wald, Städte)
- Bestimmte Stats schalten neue Dialoge, Quests oder Gebiete frei
- Gegner werden im Spielverlauf anspruchsvoller
- Charakterentwicklung über neue Fähigkeiten und Ausrüstung

b. Environments

- Mittelalterliches Dorf mit:
 - Wohnhäusern
 - Schmiede / Ausrüstungsladen
 - Gasthaus / Taverne
 - Kampfarena
- Umgebender Wald als Gefahrenzone
- Jede Umgebung bietet spezifische Interaktionen

Art & Visuals

a. Stilbeschreibung

Das Spiel ist in 3D umgesetzt und nutzt einen Low-Poly-Stil. Dieser erlaubt eine effiziente Entwicklung und sorgt gleichzeitig für einen klaren, gut lesbaren Look.

Die Welt ist farbenfroh, aber natürlich gehalten. Unterschiedliche Tageszeiten beeinflussen Lichtstimmung und Atmosphäre.

UI & Game Controls

Steuerung

- Maus & Tastatur oder Controller
- Bewegung: WASD / linker Stick
- Kamera: Maus / rechter Stick
- Interaktion: Taste **E** / Aktionstaste (Controller)
- Menü: ESC / Start

Die UI existiert in der Spielwelt ohne HUD, es soll die Immersion stärken. Die UI des Inventars ist einfach und simple gehalten, sodass man schnell seine Items finden kann.

Audio

- Hintergrundmusik passend zur mittelalterlichen Fantasy-Welt
- Soundeffekte für Schritte, Menüs, Interaktionen und Kämpfe
- Keine Sprachausgabe geplant

Game-relevante Use-Cases (priorisiert)

1. Training auf dem Trainingsplatz → +1 Stärke, -5 Ausdauer
2. Arbeit im Gasthaus → +40 Gold, +5 Freundschaft
3. Gespräch mit Dorfbewohner → +10 Freundschaft
4. Kauf von Waffen/Rüstung → -50 Gold, Stat-Bonus
5. Trainingskampf → +15 XP, -10 Ausdauer
6. Feldarbeit (Pflanzen) → zeitverzögerte Ernte
7. Einfache Quest abschließen → Gold & XP

8. Richtige Dialogoption wählen → Bonus-Freundschaft
9. Schlafen → Ausdauer-Regeneration, neuer Tag
10. Inventar prüfen → Übersicht ohne Zeitverlust

Beispielhafter Ablauf – Tag 1

1. Spieler wacht im eigenen Haus auf
2. Training auf dem Trainingsplatz → Mittag
3. Gespräche mit NPCs
4. Arbeit im Gasthaus → Abend
5. Einkauf beim Ausrüstungsladen
6. Soziale Interaktion → Nacht
7. Automatisches Schlafen