

Pen and PapAR

Martin Miller, Jannis Kerz, Cassandra Monika Lenk und Salem Zin Ider Naser

March 15, 2025

Contents

1	TODOs	3
2	Idee	3
3	Gameplay	4
3.1	Core Game Loop	4
3.2	Steuerung	5
3.2.1	Allgemeine Steuerung	5
3.2.2	Kartensteuerung	6
3.2.3	PC Steuerung	6
3.3	Der Spieler	6
3.3.1	Der Mitspieler	6
4	Entwicklungsphasen	7
4.1	Planungsphase	7
4.2	Einarbeitung	7
4.3	Basic Character	8
4.4	Persistierung und Importierung	8
4.5	Der Mitspieler	8
4.6	Der Spielleiter	8
4.7	Die Gefährten	8
4.8	Ein Held kommt selten allein	8
4.9	Weltenbummler	8
5	Systems	8
6	UI und HUD	8
7	Graphics/Visuals	8
8	Soundeffects	8

1 TODOs

Folgende Dinge sind im GDD bereits dokumentiert, aber noch nicht im Spiel implementiert:

- einlesen von Texten via HoloLens (begonnen)
- generierte 3D Karte (ausgearbeitet, wartend auf Abhängigkeiten)
- Multiplayer
- Spielleiter Ansicht
- Aktionen und Zauber Menü

2 Idee

Die Idee hinter dem Spiel *Pen&PapAR* ist es, den seit Serien wie *Stranger Things* oder *The Big Bang Theorie* immer beliebteren und spätestens mit dem Hype um das Spiel *Baldur's Gate 3* und dem Film *Dungeons und Dragons - Ehre unter Dieben* auch im Mainstream angekommenen Pen&Paper Klassiker *Dungeons and Dragons* so wie weitere Pen&Paper Systeme nun auch in die heutige Zeit zu holen.

Dabei ist es uns wichtig das Spiel nicht komplett in die digitale Welt zu holen, sondern den besten Part, als soziales Zusammenkommen möglichst beizubehalten. Genauso wichtig ist es den Spielern nichts Digitales aufzuzwingen, dafür müssen die Spieler die gleichen Freiheiten haben, wie bei einem klassischen Spiel. Das bedeutet, dass das Charakter-Sheet des Spielers sowohl digital 100% editierbar ist, als auch, dass Spieler ihren Grad an Digitalisierung frei entscheiden können müssen und alle potenziell analog ausgeführten Aktionen von Spielern selbst digital nachgetragen werden können müssen, falls nötig bzw. gewünscht.

Der Vorteil einer digitalisierten Version ist aber vor allem, der Platz, dies sollte auch Hauptaugenmerk unseres Spiels sein. Charakter-Sheets sind oft viel zu klein um seinen ganzen Loot und all die mächtigen Angriffe, Zauber und Fähigkeiten niederzuschreiben, die man im Laufe seiner Kampagne gesammelt hatte. Dazu sind diese meist mehr als eine Seite lang und sobald man ein Haustier oder einen Begleiter hat, kann das schnell in einem großen Papier-Chaos enden, grade in der Rolle als Spielleiter hat man schnell viele Bücher, Regelwerke, und NPC-Sheets auf dem Tisch liegen.

Mit unserem Spiel ist es einfach und übersichtlich all diese Dinge im Blick zu behalten und dabei den Tisch freizuhalten. Mit einem Klick kann man eine Liste aller kontrollierter NPCs ansehen und deren Details nachschauen oder Informationen zu einem bestimmten Regelwerk oder Notizen nachzuschauen. Somit hat man viel mehr Platz am Tisch für die Snacks, Würfelwürfe und die sorgfältig bemalten Minis.

Es gibt oft zwar bereits digitale Lösungen, diese beschränken sich aber oft auf Laptops oder sind nur unter einem kostenpflichtigen Abo abrufbar. Außerdem ist es größtenteils schwer bei den offiziellen Anbietern fremde sogenannte *Homebrew*-Mechaniken und Items hinzuzufügen. Dies soll bei unserem Spiel soweit möglich vereinfacht werden, sodass unsere Spieler nicht erst kompliziert ein Item konfigurieren müssen und es einfügen müssen, damit es verwendbar wird. Spieler sollen frei entscheiden können, ob sie die Fähigkeiten eines solchen Gegenstands einfach in der Beschreibung erläutern oder sich die Mühe machen wollen, die Mechanik vollständig in das Spiel zu integrieren. Beide Wege sollen dabei gleichermaßen intuitiv sein und die Funktion der Waffe ähnlich übersichtlich darstellen.

Wenn all diese Aspekte fertiggestellt sind, ist das nächste Ziel nach dem Komfort und Platzsparen, die Immersion des Spiels zu erhöhen. Der erste Part hierbei wird es sein, eine 3D-Karte zu erstellen, welche das aktuelle Schlachtfeld, den Dungeon oder das aktuelle Areal in 3D darstellt und den Spielleiter interaktiv Punkte auswählen lässt, um Spieler so auf eine Regionskarte der eine genauere Karte öffnet, auf der die Spieler danach ihre Minis bewegen können. Dies setzt natürlich für alles eine solche Karte in digitaler Form voraus. Sollte der Spielleiter keine solche Karte eingestellt haben, kann er dennoch auch über das Menü sofort eine Kampfkarte seiner Wahl öffnen. Dieses Feature soll allerdings, für den Fall, dass die Spieler eine selbst gemalte Karte bevorzugen, auch ausschaltbar sein. Oberste Priorität ist der Komfort der Spieler ihr Spiel nur so weit zu digitalisieren, wie sie es sich wünschen. Unser Spiel soll sie dabei so wenig wie möglich zwingen, Elemente des Pen&Papers zu digitalisieren.

3 Gameplay

3.1 Core Game Loop

Beim Start lädt das Spiel automatisch den Character aus der Datenbank und füllt die verschiedenen Charaktereigenschaften mit den entsprechenden Informationen aus. Dann können die Spieler auch bereits loslegen und sind spielbereit. Durch Antippen der einzelnen Menüs können sie die kleinen

Icons erweitern, um ausführlichere Charaktereigenschaften zu erhalten und abhängig davon in welchem Layer sie sich befinden, können sie dann auch mehr Eigenschaften bearbeiten. Auch können sie ihr Inventar verwalten und sich eigene Notizen machen, indem sie auf die jeweils anderen dazugehörigen Menüs tippen. Wenn die Spieler ihre Menüs erstmal aus dem Weg haben wollen, können sie diese durch gedrückt halten auf das Icon im ersten Layer in 3D Objekte verwandeln und dann im Raum abstellen, der ihnen besser passt.

Auch können sie mit einer eigenen API ihren *DnD-Beyond* Charakter verwenden. Da *DnD-Beyond* nach unserem Wissensstand aktuell allerdings keine eigene öffentlich zugängliche API zur Verfügung stellt, muss der Charakter auf *DnD-Beyond* öffentlich einsehbar sein. Die Datenbank erlaubt dabei auch das Speichern mehrerer Charaktere, da diese automatisch mit einer ID versehen werden. Der Index reicht für 9.999 Charaktere pro Spieler.

Aktionen, Zauber und Feats müssen aktuell allerdings noch in das Feld eingefügt werden oder unter Notizen notiert werden, da aktuell keine Oberfläche dafür implementiert ist. Dies sollte noch implementiert werden, so wie auch die 3D Map und der die Spielleiter Ansicht.

Da diese Dinge allerdings erstmal auch eine Multiplayer Verbindung bedingen, um ihre Sinnhaftigkeit zu erfüllen wurden diese Dinge noch nicht implementiert, allerdings ist ihre Konzeption zumindest in Teilen bereits vollzogen.

3.2 Steuerung

3.2.1 Allgemeine Steuerung

Im Idealfall ist das Spiel vollständig mit Handbewegung steuerbar und bedarf lediglich die HoloLens. Das gedrückt halten eines Menüs verwandelt es in ein 3D Item, das durch den Raum gezogen werden und abgelegt werden kann und dann beim Antippen alle Informationen anzeigt. Erneutes Doppeltippen des 3D Objekts soll dieses dann wieder verschwinden lassen und stattdessen wieder das vorherige HUD-Menü erscheinen lassen.

Die Booleschen und Zahlenwerte sollen mit der Hand manipuliert werden. Die Manipulation von Textwerten soll durch Laden aus der *DnD-Beyond* API oder durch Einlesen des Textes über die Kamera der HoloLens passieren.

3.2.2 Kartensteuerung

Die generierte Karte soll durch auseinander ziehen und zusammen ziehen von Daumen und Zeigefinger vergrößert oder verkleinert werden. Durch langes Antippen kann die Map dann verschoben werden und mit der zweiten Hand waagerecht gedreht werden, wenn die Karte deaktiviert werden soll, kann der Spielleiter die Karte gedrückt halten und nach oben wischen. Durch Antippen und links und rechts wischen wird die nächste Map in der Rotation geladen und generiert. Durch Antippen eines Quadrats wird es dann möglich sein, auch seine eigenen Figuren zu platzieren und über die Karte zu bewegen.

3.2.3 PC Steuerung

Für das einfachere Debuggen und weil auch nicht jeder eine HoloLens zur Verfügung hat, sollte das Spiel so konzipiert sein, das das Menü und die Map auch mit Maus und Tastatur anzeigbar ist. Dabei simuliert der Mausklick ein Antippen mit dem Finger. Das Mausrad wird dann für eventuelle Drehbewegungen und Zooms verwendet.

3.3 Der Spieler

Die Spieler können ihre Charaktere entweder aus *DnD-Beyond* importieren, ihren auf Papier geschriebenen Charakter einscannen oder die Werte komplett selbst anpassen und daraus einen Charakter erstellen. Der Spieler kann mit anderen Spielern in eine Session gehen und so eine Party starten. Dabei soll dann einer der Spieler den Spielleiter übernehmen und ein erweitertes HUD haben, mit dem er weitere Optionen hat für die Session um ein vorher importiertes Kartenset zu laden und NPCs auf diesen zu platzieren. Innerhalb dieser Session hat der Spielleiter als eine Art Admin auch eingeschränkte Rechte die Charaktere der anderen Spieler zu beeinflussen durch das Zuweisen von Status Effekten zum Beispiel.

3.3.1 Der Mitspieler

Jeder Spieler hat Zugriff auf das Standard HUD mit der Ansicht über einen Charakter. Auch der Spielleiter hat diese Ansicht, weil es grade bei kleinen Gruppen auch dazu führen kann, das der Spielleiter auch gleichzeitig einen Charakter mitspielt. Die Ansicht enthält Informationen über den Charakter, das Inventar, Notizen und ein Menü für Aktionen und Zauber des Charakters. Diese Informationen

4 Entwicklungsphasen

Die Entwicklung von PenAndPapAR ist in mehreren Schritten geplant. Diese werden hier nochmal niedergeschrieben. Eine Notiz zeigt auch den aktuellen Stand.

4.1 Planungsphase

In der Planungsphase wird das Projekt geplant und organisatorische Aufgaben gestartet. Diese Phase hat folgende Meilensteine und Ziele:

- Aufgaben- und Rollenverteilung
 - Teamlead: Martin Miller
 - Technische Leitung: Jannis Kerz
 - Zweite Technische Leitung: Salem Zin Edin Naser
 - Design Leitung: Cassandra Monika Lenk
- Festlegung der Zielplattform
 - Primär Ziel: Holo Lens
 - Nice To Have: Alle VR/AR Fähigen Geräte
- Einrichtung von Versionskontrollsystemen (Git)
 - Anfangs Unity Version Control, später GitHub
 - Hauptspiel: <https://github.com/Sc1p1o/PenAndPapARGDD>
- Bestimmung der primären Entwicklungstools

4.2 Einarbeitung

Das MVP

- 4.3 Basic Character**
- 4.4 Persistierung und Importierung**
- 4.5 Der Mitspieler**
- 4.6 Der Spielleiter**
- 4.7 Die Gefährten**
- 4.8 Ein Held kommt selten allein**
- 4.9 Weltenbummler**

5 Systems

- Hololens für AR - Server für lokalen Mehrspielermodus - JSON Files als Interface für 3D Map generierung - im Multiplayer, Fog of War Mechanik und highlight für sichtbares Areal der Spieler

6 UI und HUD

Eigene Ansicht: - Eigene HP, Rüstungsklasse und kontrollierte NPCs, sowie Statuseffekte als HUD - Menü Aufruf öffnet Charakter sheet und erlaubt so eigene Stats zu verändern - Menü für eigene Item (eigenes Inventar) - Menü für eigene Spells

7 Graphics/Visuals

Spieler ansicht: - Herz, welches die aktuellen HP anzeigt - XP Balken - Schild, das den aktuellen Verteidigungswert anzeigt - aufzählung der jeweiligen Stärke, Intelligenz, Konstitution, Weisheit, Charisma - evtl Minibild von kontrollierten NPCs - kurzbild von Statuseffekten

Detaillierte Ansicht: - genaue Charaktere Statistiken; Charaktersheet - Informationen über Inventar (Inhalt, Platz, usw.) - detaillierte Statuseffekte - kontrollierte NPCs in Namensliste

8 Soundeffects

- Link zu Spotify/Youtube um Musik für Atmosphäre zu steuern - evtl Soundeffekte für bestimmte Spiel Events, Explosionen, Angriffe