

BLACK WATER

GAME DESIGN DOCUMENT

SCRUM WS 2017/18



GAME DESIGN DOCUMENT

VERSION 2.0 – SCRUM WS 2017/18

1. GAME OVERVIEW

1.1 GAME CONCEPT

In dem Spiel versucht der Spieler durch vorgegebene „Jump and Run“- und „Blueprint“- Ansichten einen Kriminalfall zu lösen.

1.2 GENRE

Das Spiel ist ein Hybrid aus einem „Jump and Run“ und einem „Rätselspiel“.

1.3 TARGET AUDIENCE

Das Zielpublikum sind zunächst Spieler aller Altersklassen, welche sowohl den „Noir Flair“ gut finden und neben Aktionseinalgen, auch Rätselpassagen gut finden.

1.4 GAME FLOW SUMMARY

Der Spieler spielt passagenweise den Protagonisten als „Jump and Run“ – Figur und wechselt in bestimmten Level in eine Top-Down-Ansicht, welche stilistisch einer Blaupause nachempfunden ist. Gespielt wird mit Maus und Tastatur. Während die Maus jedoch lediglich für die Bedienung des Menüs verwendet wird, übernimmt die Tastatur jegliche Steuerungsfunktionen.

1.5 LOOK AND FEEL

Der minimalistisch gehaltene Noir-Stil einer Großstadt, soll zunächst eine düstere Grundstimmung bieten. Je nach Situation wird dies durch das Zutun der Protagonisten entweder aufgelockert, als auch unterstützt. Dabei werden besagte Protagonisten stets in Silhouetten, von der Seite, dargestellt. Die Umgebung ist 3D modelliert und wird ebenfalls minimalistisch, mit sich ähnelnden Farbpaletten, dargestellt.



2. GAMEPLAY & MECHANICS

2.1 GAMEPLAY

2.1.1. GAME PROGRESSION

Der Spielfortschritt wird in drei Akte unterteilt, welche wiederum eine liniere Spielwelt bieten. Gespeichert wird mit einem Checkpointsystem.

2.1.2 MISSION/ CHALLENGE STRUCTURE

Die Missionen sind auf zwei wichtige Kernelemente beschränkt. Entweder man muss etwas finden und beschaffen, oder man durchquert ein Gebiet ohne von den gegnerischen NPC erwischt zu werden.

Dabei ist das Spiel in 4 Missionen eingeteilt, welche sich stilistisch und thematisch ähneln.

2.1.4 OBJECTIVES

Die Objectives im Spiel sind drei Gegenstände, welche es zu beschaffen geht; sowie eine Person, welche man zu stellen hat.

2.1.5 PLAY FLOW

Im Jump-and-Run-Teil besteht der Flow darin, besonders flüssig über Hindernisse oder Gegner zu kommen. Dabei ist eine Planung eigener Bewegungen und Beobachtung des gegnerischen Verhaltens mit einer schnellen spielerischen Interaktion erforderlich.

Im Blueprint-Teil bewegt sich der Spieler lediglich in der Top-Down-Ansicht fort, wodurch seine Bewegungsart und -geschwindigkeit eingeschränkt wird. Er muss sich ebenfalls mit der Position, den Bewegungsabläufen und Sichtkegeln der Gegner befassen, um an sein Ziel zu kommen.

2.2 MECHANICS

2.2.1 PHYSICS

Die Physik ist im Spiel relativ realistisch. Gegenstände fallen zu Boden mit der normalen Erdkraftbeschleunigung. Der Hauptcharakter verfügt, zwar über besonders ausgeprägte Akrobatische Fähigkeiten, bewegt sich dennoch in einem Bereich des machbaren. In der Blueprint-Ansicht spielt die Physik keine Rolle, ist theoretisch aber mit programmiert.

2.2.2 MOVEMENT IN THE GAME

Der Spieler kann zu jeder Zeit, sowohl in der Side – als auch in der Blueprint – Ansicht die Bewegungsrichtung selbst festlegen. Jedoch in beiden Fällen nur zwei dimensional. Während in der Seitenansicht eine Bewegung nach links, rechts und oben/unten möglich ist, kann sich der Charakter in der Blueprint/Top-View zusätzlich in die Tiefe, also entlang der z-Achse bewegen, ein Springen ist hier jedoch nicht mehr möglich.

2.2.3 OBJECTS

Im Spiel gibt es viele verschiedene Objekte, die in der Seitenansicht primär als Hindernisse fungieren und in der Blueprint – Ansicht eine Möglichkeit zum Sichtschutz vor den Gegnern bieten. Diese Objekte können verschiedene, alltägliche Gegenstände, wie Mülltonnen und Bänke sein. Zusätzlich dazu gibt es im Spiel eine begrenzte Anzahl von „Quest Objekten“, also Objekte, die für das Fortschreiten der Geschichte unerlässlich sind. Diese müssen vom Spieler aufgehoben werden, damit dieser bspw. mit Hilfe einer Schlüsselkarte die Tür zum nächsten Level entsperren kann.

2.2.4 ACTIONS

Im Spiel wird es verschiedene Möglichkeiten geben, um mit der Welt zu interagieren. Abgesehen von den bereits angesprochenen Schlüsselkarten, muss vor jedem Level- oder Ansichtswechsel eine bestimmte (eingblendete) Taste gedrückt werden. Auch das Angreifen muss durch Spielerinteraktion eingeleitet werden.

2.2.5 COMBAT

In der Seitenansicht stellen Gegner keine große Herausforderung. Der Spieler muss sich ihnen nähern und sobald er nah genug ist, kann er den Gegner durch bestätigen einer Taste unschädlich machen. In der Blueprint-Ansicht fungieren Gegner als ausgebildete Wachen, die den Spieler bei sichtkontakt angreifen und eine Näherung erschweren. Der Spieler muss versuchen unentdeckt zu agieren und Gegner von hinten auszuschalten.

2.2.6 ECONOMY

Im Spiel wird es voraussichtlich keine Währungen o.ä. geben. Auch gibt es keine Ressourcen, die den Spielverlauf beeinträchtigen.

2.2.7 SCREEN FLOW

Jedes der Level ist eingeteilt in verschiedene Bereiche, die mit der Außenwelt verbunden sind. D.h. der Spieler läuft durch die Welt in der Seitenansicht, betritt ein Haus und wechselt in die Blueprint Ansicht, schließt alle Aufgaben in dem Haus ab und betritt wieder die Außenwelt. Dies kann in jedem Level mehrmals passieren.

3. STORY, SETTING AND CHARACTER

3.1 STORY AND NARRATIVE

In einem verworrenen „Katz und Maus“-Spiel bilden der kleinkriminelle „Hill“ und der entlassene Detective „West“ ein ungewöhnliches Team, um einen Raubmord aufzuklären und wichtige Staatheimnisse wieder zu beschaffen. Ohne zu erahnen, dass sie beide Intrigen gegeneinander planen.

3.2 CHARACTERS

DEREKT HILL ist ein kleinkrimineller mit einer verlustreichen Lebensgeschichte, welcher durch einen Fehler in seiner Karriere als Polizeianwärter seinen Job verlor und dadurch auf die schiefe Bahn geriet.

MORGAN WEST ist (war) ein sehr griesgrämiger Police-Detective, welcher die ganze Härte des Gesetzes einsetzen will, um das Verbrechen aufzudecken – auch, wenn er dabei das Gesetz nicht mehr anwenden dar.

4. LEVEL

5.1 LEVEL

DAS ERSTE LEVEL hat die Infiltrierung des Tatorts, die Beschaffung von Beweismaterialien, sowie die daraufhin ausbrechende Verfolgungsjagd einer Verdächtigen inne. Dabei wird die Verdächtige am Ende des ersten Level – was gleichzeitig das erste Kapitel darstellt – zur Rede gestellt.

IM ZWEITEN LEVEL infiltriert man eine Bank, um ein Objekt aus einem Schließfach zu entfernen. Dabei ist es erforderlich mehrere Ebenen von bewachten Banketagen zu durchkämmen.

IM DRITTEN LEVEL infiltriert man eine Lagergelände, um in eine Lagerhalle zu kommen. Auch hier verwendet man ein Objekt und exfiltriert erneut. Das zweite und dritte Level sind Teil des zweiten Akts.

IM VIERTEN UND LETZTEN LEVEL kommt es zu einer Jagd zwischen den beiden Protagonisten. Der Spieler spielt Abwechselnd Hill und West, um den jeweils Anderen zu erwischen. Schlussendlich entscheidet der Spieler in einem Showdown, für welche Seite er sich schlussendlich entscheidet.

5. ARTIFICIAL INTELLIGENCE

OPPONENT AI

Die Gegner AI agiert grundsätzlich unterschiedlich, je nach der momentanen Sichtweise. Während sie in der Seitenansicht eher kleinere Hindernisse darstellen, die relativ leicht überwunden bzw. ausgeschaltet werden können, so werden die Gegner in der Top-View/Blueprint-Ansicht patrouillierende Wachen mit einem Sichtkegel, die den Spieler bei Kontakt angreifen und ggf. töten. Der Spieler muss der AI in diesem Modus versuchen auszuweichen und versucht sich hinter Objekten zu verstecken.

5.2 ENEMY AI

Allgemein wird es nur einen Gegnertypen in Form von Wachen geben, die an unterschiedlichen Orten, wie etwa auf den Dächern zu finden sind.

5.3 FRIENDLY CHARACTERS

Als einziger Freundlicher Charakter neben der Hauptfigur, ist Detective West vorgesehen, der teilweise in Zwischensequenzen zu sehen ist, im eigentlichen Spielgeschehen jedoch nur über die Sprechanlage zu hören ist.

5.4 SUPPORT AI

5.4.1 PLAYER AND COLLISION DETECTION

Ein ausgeklügeltes Raycast-System, dass von den Gegnern ausgeht überwacht einen festgelegten Bereich vor der Figur. Dabei ist dies einem Sichtkegel nachempfunden und kann durch verschiedene Objekte blockiert werden.

5.4.2 PATHFINDING

Die Gegner laufen festgelegte Routen ab und entfernen sich nur von diesen, wenn der Spieler in ihren Sichtradius eintritt. Dann werden sie ihn verfolgen.

6. TECHNICAL

6.1 GAME ENGINE:

Als Game Engine wurde **Unity** gewählt, da sie von allen Teammitgliedern beherrscht wird und mit einer Vielzahl an Plattformen kompatibel ist.

6.2 SCRIPTING LANGUAGE:

Da **C#** von Unity zum Scripten unterstützt wird, wurde sie als Scripting Language ausgewählt.

4. SOUND & MUSIC

4.1 SOUND:

Aufgrund des kommunikativen Austausches zwischen Hill und West während der Blaupausenphasen ist es nötig, verschiedene Dialoge selbst im Studio einzusprechen.

Je nach Bedarf wird man für sonstige Environmental Sounds vorgefertigte Tracks wählen bzw. diese ebenfalls selbst aufnehmen.

4.2 MUSIC:

Aufgrund des Settings im Noir-Stil, soll sich die Kulisse auch in der Musikkwahl widerspiegeln. Hierbei soll vornehmlich auf Jazz zurückgegriffen werden.

5.1 INTENDED STYLE:

Der Stil des Spieles soll im Bereich „Film Noire“ liegen. Auf grelle Farben wird deshalb verzichtet, das Farbspektrum soll sich im Bereich dunklerer, entsättigter Farben bewegen.

Einflüsse sollen aus dem Film „The Great Gatsby“, dem Stil des schwarz-weiß Detektivfilms und den 20er Jahren stammen.

Architektonisch und designtechnisch orientiert sich das Spiel an den Stilrichtungen des Art Deco und des Jugendstils und des russischen Zuckerbäckerstils. Als Vorlagen dienen unter anderem Gebäude im Art Deco- Baustil in Europa und Amerika, mit ihren ornamentalen Verzierungen und einzigartigem Aussehen.

5.1.1 GEBÄUDE:

Die Gebäude werden dreidimensional in Maya modelliert, jedoch nicht komplett ausgearbeitet, da sie später im Spiel lediglich zweidimensional zur Ansicht kommen. Anders als geplant werden die Fassaden ebenfalls modelliert, statt als zweidimensionale Textur aufgebracht.

Der Großteil der Häuser wird mit Massivkern modelliert, lediglich bei einzelnen Gebäuden werden im Inneren Räume ausgespart. Um diese zu sehen, werden sie mit einer separaten Fassadenwand ausgestattet, die sich bei Bedarf leicht ein- und ausblenden lässt.

Das Farbspektrum bewegt sich überwiegend im Bereich dunkler, gedeckter Farben. Auf grelle, helle Farben wird in diesem Spiel verzichtet. Der Farbschwerpunkt des Spiels wird auf der Farbe dunkelblau liegen. Der Anschein von Licht, beispielsweise beleuchteter Fenster, wird durch ein dunkles gelb erweckt.

Die Spielwelt ist als Großstadt angelegt. Hier wird sich der Spieler auf der Straße, sowie auf den Gebäuden bewegen. An manchen Punkten des Spiels werden auch einzelne Innenräume zu sehen sein.

5.1.2 FIGUREN UND OBJEKTE:

Die Figuren werden als schwarze Silhouetten dargestellt, die durch weiße Highlights ihre Details erhalten.

Als Hindernisse dienen, in 3D modellierte Gegenstände wie Mülltonnen, Müllcontainer, Wasserhydranten oder Straßenpylonen. Auch hier werden die Farben dunkler gehalten.