Game Design Document

## Changelog

### Revision 1

s. Wiki

### Revision 2

s. Wiki

### Revision 3

#### 15.8.13 von Svenja

Neue Gliederung

Hinzufügen von Changelog, Inhaltsverzeichnis, Screen Management und UI, Laden und Speichern, Content

Änderungen in Met-Game, Core Mechanics, Scenario/Setting, Feedback, Spielwelt, NPCs, Belohnung und Bestrafung

### Revision 4

#### 16.8.13 von Svenja

Hinzufügen von Spielelemente Beschreibung, 3D Art Tabelle

### Revision

#### 20.8.13 von Svenja

Hinzufügen von Levelabfolge Diagramm, UI Flow Diagramm

# Inhaltsverzeichnis

[Changelog 2](#_Toc364442572)

[Revision 1 2](#_Toc364442573)

[Revision 2 2](#_Toc364442574)

[Revision 3 2](#_Toc364442575)

[Revision 4 2](#_Toc364442576)

[Inhaltsverzeichnis 3](#_Toc364442577)

[Übersicht 5](#_Toc364442578)

[Teammitglieder 5](#_Toc364442579)

[Titel des Spiels (Arbeitstitel) 5](#_Toc364442580)

[Kurze Beschreibung (3-4 Sätze) 5](#_Toc364442581)

[Genre 5](#_Toc364442582)

[Erfolgskriterien 5](#_Toc364442583)

[Game Play 7](#_Toc364442584)

[Core Mechanics 7](#_Toc364442585)

[Meta-Game 7](#_Toc364442586)

[Scenario / Setting 7](#_Toc364442587)

[Screen Management und UI 8](#_Toc364442588)

[Feedback 8](#_Toc364442589)

[Visuelles Feedback 8](#_Toc364442590)

[Rumble Feedback (nur via Gamepad) 8](#_Toc364442591)

[Akustisches Feedback 8](#_Toc364442592)

[Die Spielwelt 8](#_Toc364442593)

[Die Charaktere 10](#_Toc364442594)

[Die Story 11](#_Toc364442595)

[Belohnung und Bestrafung 12](#_Toc364442596)

[Schwierigkeitsgrade 12](#_Toc364442597)

[Spielelemente 14](#_Toc364442598)

[Laden und Speichern 16](#_Toc364442599)

[Content 17](#_Toc364442600)

[3D Art 17](#_Toc364442601)

[2D Art 18](#_Toc364442602)

[Concept Art 18](#_Toc364442603)

[Screen Texturen und UI Elemente 18](#_Toc364442604)

[Billboards 18](#_Toc364442605)

[Skybox 18](#_Toc364442606)

[Comics fürs Storytelling 18](#_Toc364442607)

[Musik und Sound 19](#_Toc364442608)

# Übersicht

## Teammitglieder

Anne-Lena Simon (Team lead)  
Svenja Handreck  
Björn Golla  
Sebastian Rohde

## Titel des Spiels (Arbeitstitel)

Save the Sweets

## Kurze Beschreibung (3-4 Sätze)

Der Spieler begibt sich auf eine Reise um seine Welt zu retten. Dabei muss er mehrere Aufgaben meistern. Auf seiner Reise begegnet er einem Bewohner Candylands, dem er hilft und der sich im daraufhin anschließt.  
Am Ende stellen sie sich gemeinsam dem großen Übel entgegen.

## Genre

Jump 'n' Run Puzzle

## Erfolgskriterien

Aufzählung der Erfolgskriterien und Nennung der einzusetzenden Mittel der Verifikation (Kriterium erfüllt?) und Validation (das richtige Kriterium erfüllt?).

Kriterium 1: Macht die Steuerung Spaß und ist sie intuitiv?  
V&V: Meinung von Testpersonen einholen

Kriterium 2: Macht das Spiel Lust auf mehr? (Setting, Übergänge, ...)  
V&V: Gibt es in jedem Spielabschnitt Elemente, die den Spieler motivieren? (Meinung von Testpersonen, eigener Eindruck)

Kriterium 3: Hat unser Spiel eine gut abgestimmte Lernkurve?  
V&V: Ist der Spieler zu keiner Zeit über- oder unterfordert? (Meinung von Testpersonen, eigener Eindruck)

Kriterium 4: Funktioniert das Spiel so wie es soll?  
V&V: Keine Abstürze, Vorankommen im Spiel ist möglich, Spielmechaniken funktionieren wie beabsichtigt (Tests)

# Game Play

## Core Mechanics

* Kamerasteuerung (3rd-Person, nutzt Gamepad oder Maus)
* Fortbewegung (Balance Bord, Gamepad, oder Tastatur; Bewegungsrichtung bei freier Bewegung durch Kamera bestimmt)
* Erweiterung der Fähigkeiten im Spielverlauf (springen, schieben, ...)
* Rätsel lösen

## Meta-Game

Je nach vorhandenen Fähigkeiten/gespieltem Charakter können nur bestimmte Wege gewählt werden.

* Ein Bereich kann erst verlassen werden, wenn der(/ein) korrekte(r) Weg gefunden wurde.
* Der Spieler muss nicht immer alle Rätsel in einem Gebiet lösen/alle Schokolinsen finden, um voranzukommen.
* Der Spieler gewinnt, wenn er den Boss besiegt.
* Der Spieler kann nicht endgültig verlieren. Er kann nur einen Abschnitt nicht schaffen und muss diesen dann wiederholen.
* Der Spieler darf einen Abschnitt jederzeit neu beginnen.
* Der Spieler kann nur in Korridoren (bei Händler NPCs) speichern.

## Scenario / Setting

* farbenfroh
* freundlich
* Schlaraffenland
* süß
* im Wandel (schwarze Lakritze breitet sich aus)
* Toon Shader

## Screen Management und UI

## C:\Users\Svenja\Documents\GitHub\candyland\Dokumente\UIFlow.png

## Feedback

### Visuelles Feedback

* Bewegung von Spieler & Umwelt
* HUD (zeigt Fortschritt beim Sammeln der Schokolinsen an)
* Effekte beim Teleport und beim Verschwinden der Feen
* Markierung der aktiven Auswahl in Menüs

### Rumble Feedback (nur via Gamepad)

* negatives Feedback (z.B. bei Absturz, der in Levelneustart resultiert)

### Akustisches Feedback

* Umlegen von Schaltern (Ereignis)
* Interaktion mit Spielobjekten (Hindernisse)
* Einsammeln von Items/Upgrades
* Bewegung
* Menünavigation
* negatives Feedback (z.B. bei Absturz, der in Levelneustart resultiert)

## Die Spielwelt

"Candyland" - Welt aus Süßigkeiten, Hindernisse wie Honig-/Klebespuren

**Look&Feel**

Candyland ist bunt und fröhlich, die Umgebung besteht aus verschiedenen Süßigkeiten. Je näher man aber an den Antagonisten kommt, desto mehr ist die Landschaft von schwarzer Lakritze durchsetzt.

Candyland ist eine verzauberte Welt, sodass die meisten Dinge dieser Welt in der Luft schweben und der Spieler sich auf schwebenden Keksplattformen fortbewegt.

**Leveltypen**

* "Schieberätsel"
  + Der Spieler muss sich durch Verschieben und Positionieren von Hindernissen einen Weg durch den Abschnitt bahnen.
  + Der Spieler bewegt sich wie auch in den Korridoren.
  + Kommt der Spieler in Kontakt mit einem verschiebbaren Hindernis, so wird ihm dies über Stehenbleiben des Charakters in Verbindung mit einem Geräusch signalisiert.
  + Neigt der Spieler sich etwas stärker nach vorne, wenn er an einem Hindernis steht, so wird dieses in Bewegung gesetzt. (Abhängig von der Stärke der Neigung; falls die Steuerung so unangenehm ist, kann man alternativ einen Knopf des Gamepads drücken.)
  + Es gibt Schalter, und rutschige Plattformen
  + Auf der Map befinden sich Schokolinsen, die der Spieler einsammeln kann.
  + Ziel ist es, das Ende des Spielabschnitts zu erreichen.
* "Höhlenrätsel"
  + Das Höhlenrätsel findet auf zwei Ebenen statt. Der Spieler befindet sich in der "höheren" Höhle, der Begleiter [Name] in der "tieferen".
  + Beide spielbaren Charaktere können sich gegenseitig Wege eröffnen, indem sie Schalter betätigen.
  + Steuerung funktioniert wie beim "Schieberätsel".
  + [Name] kann durch Zerstören von bestimmten Hindernissen dafür sorgen, dass der Protagonist (oder auch beide) vorankommen können.
  + Der Protagonist kann durch Schieben von Steinen in Löcher das Vorankommen von [Name] ermöglichen.
  + In den Höhlen gibt es Schokolinsen, die der Spieler einsammeln kann.
  + Ziel ist es, dass beide die Höhle verlassen.
* "Rutschrätsel"
  + In diesem Bereich gibt es extrem glatte Oberflächen, auf denen alles herumrutscht, sobald es eine Bewegungsrichtung einschlägt
  + Hindernisse stoppen die Rutschbewegung von Spieler und Objekten. Die Hindernisse zeigen dabei unterschiedliches Verhalten. (unbeweglich<->beweglich; wenn mit [Name] getroffen, dann ggf. auch zerstört)
  + Evtl. wird es Schalter geben, die der Spieler aktivieren muss, bevor er das Levelziel erreichen kann.
  + Stürzt der Spieler in ein Loch, muss er das Level von vorne beginnen.
  + Auf der Map befinden sich Schokolinsen, die der Spieler einsammeln kann.
  + Hier erlangt der Spieler die Fähigkeit "Springen".
  + Ziel ist es, einen als solchen erkennbaren Ausgang zu erreichen.
* "Spurwechsel"
  + Hier handelt es sich um eine Verfolgungsjagd mit dem Endgegner. Der Spieler befindet sich in einer ständigen Vorwärtsbewegung (und wird ggf. schneller).
  + Durch Neigen zur Seite (Balancebord) bzw. Bewegen des Analogsticks (Gamepad) oder WASD der Tastatur wählt der Spieler immer wieder seinen Pfad neu.
  + Stößt der Spieler gegen ein Hindernis, wird er ausgebremst. (Es kann ausreichen, über ein Hindernis zu springen. Andere Hindernisse können nur durch Wahl der korrekten Spur umgangen werden.)
  + Auf der Strecke befinden sich Schokolinsen, die der Spieler einsammeln kann.
  + Ziel ist es, das Ende des Spielabschnitts schnell genug zu erreichen um die Lakritze nicht zu verlieren.
* "Bosskampf"
  + Man hat die Lakritze bis zu ihrer teuflischen Maschine verfolgt und versucht nun diese zu zerstören und eingefangene Feen zu befreien, bevor alles von Lakritze überschwemmt wird.

**Weitere Orte**

Die Level sind durch "Korridore" miteinander verbunden. Optisch gibt es keine Grenzen zwischen den verschiedenen Leveln und den Korridoren. Auf den Korridoren können die Händler-NPCs angetroffen werden. Außerdem spielen sich hier story-relevante Ereignisse ab.

## Die Charaktere

**Protagonist**

Der Protagonist ist ein Einwohner von "Candyland" und will sein Land retten.  
Den Namen des Protagonisten kann der Spieler selbst wählen.  
Fähigkeiten:

* laufen
* springen (durch Upgrade)
* verschieben von Objekten (durch Upgrade)

**Begleiter (spielbar)**

Der Begleiter des Spielers ist, wie auch er selbst, Einwohner von Candyland.  
Es ist eine der Aufgaben des Spielers, ihn zu finden und mit ihm gemeinsam Candyland zu retten.  
Den Namen des Begleiters kann der Spieler selbst wählen.  
Sobald er im Team ist, kann (und muss) der Spieler auch ihn steuern.

* Klein
* Kann bestimmte Hindernisse zerstören
* Kommt an Orte, an die der Protagonist nicht gelangen kann

**NPCs**

Im Spiel gibt es drei NPC-Typen.

* Händler verkaufen an den Protagonisten für Schokolinsen kleine Extras und sind dazu in der Lage, ihn (und auch seinen Begleiter) in einen beliebigen bereits besuchten "Korridor" zu teleportieren. Außerdem kann man nur bei Händlern das Spiel speichern.
* Guide des Spielers
  + Man trifft ihn bereits im ersten "Raum" und ab und an taucht er auf und gibt einem Hinweise zum Spiel.
* Bonbonfeen geben Hinweise und können benutzt werden um den Begleiter des Spielers zu sich zu holen.

**Antagonist**

Böse (salzige) Lakritze will Candyland zu einem Land nur für Lakritze machen.

* Muss in einem finalen "Bosskampf" besiegt werden. Gewinnt der Spieler diesen, gewinnt er auch das Spiel.
* Die Lakritze hat eine Maschine entwickelt mit der sie tonnenweise Lakritze produzieren und damit Candyland überziehen kann. Um ihre Maschine anzutreiben benötigt sie Energie, die sie aus kleinen Bonbon-Feen gewinnt, die sie eingefangen hat. Um die Lakritze zu besiegen muss man daher die Bonbon-Feen befreien. Sobald ihre Energieversorgung abbricht versucht sie zu fliehen indem sie ihren eingebauten Schleudersitz betätigt. Aber der funktioniert nicht ganz planmäßig und die Lakritze befördert sich damit selbst in einen riesigen Wackelpudding und bleibt darin gefangen.

## Die Story

WIRD NOCH ÜBERARBEITET!

Candyland wird von einem Salzlakritz-Bösewicht bedroht und der Protagonist macht sich auf, um seine Heimat zu retten. Dabei begegnet er einem weiteren Bewohner Candylands, den er rettet und der sich ihm daraufhin anschließt. Um den Bösewicht letztendlich zu besiegen, muss unser Protagonist gemeinsam mit seinem neuen Freund einige knifflige Herausforderungen meistern. Erst dann kann er sich ihm entgegenstellen.

**Spielablauf**

* Protagonist startet in einem Dorf aus Cupcake Häusern.
* Dort begegnet er seinem "Guide", der ihm Hinweise zur Bedienung des Spiels gibt.
* Der Spieler muss das Dorf verlassen, um seine Reise zu starten.
* Der Spieler erlangt die Fähigkeit, Objekte zu verschieben und reist so durch den ersten Abschnitt der Welt (Schieberätsel).
* Auf dem ersten Korridor trifft der Spieler den ersten Händler, der ihm von dem Nutzen der Schokolinsen erzählt und ihm das Teleportier- und Speicherprinzip erklärt. Außerdem erfährt der Spieler mehr zu dem "Übel", das Candyland bedroht.
* Ebenfalls auf dem ersten "Korridor" kommt der Spieler das erste Mal in Kontakt mit seinem zukünftigen Begleiter. Dieser befindet sich allerdings an einem unerreichbaren Ort. Der Spieler entscheidet sich, zu helfen.
* Dazu durchqueren die beiden Abschnitt 2 (Höhlenrätsel). Hierfür ist es erforderlich, dass der Spieler zwischen dem Protagonisten und dem Begleiter wechselt und beide steuert.
* Der nächste "Korridor" bietet wieder Möglichkeit zum Speichern, Teleportieren und zum Erstehen von Extras. Zudem gibt es erneut mehr Informationen zur bösen Lakritze.
* Es folgt der dritte Abschnitt (Rutschrätsel), in dem erneut die beiden spielbaren Charaktere zusammen arbeiten müssen, um ans Ende des Abschnitts zu gelangen.
* Danach kommt wieder ein typischer "Korridor". Man erfährt, dass man der Lakritze schon sehr nah ist.
* Man durchquert daraufhin den vorletzten Abschnitt (Spurwechsel) um sich der Lakritze zu stellen. Hierbei verfolgt man die Lakritze, welche zu ihrer "Basis" fliehen will, und wird dabei von ihr mit kleinen Lakritzstücken beworfen. Diesen muss man ausweichen, um nicht zu sehr ausgebremst zu werden. Wird man zu oft getroffen, verliert man die Lakritze aus den Augen, und schafft es nicht, diese rechtzeitig aufzuhalten.
* Hat man die Lakritze bis zu ihrer Basis verfolgt, kommt es zum finalen "Kampf". Die Lakritze versucht, ihre Maschine zur Turmspitze zu bewegen, um von dort ganz Candyland mit Lakritze zu überziehen. Um ihre teuflische Lakritzmaschine zu betreiben, sammelte die Lakritze fliegende Bonbons und sperrte sie ein. Der Spieler muss die Bonbons nun aus "Gefängniszellen" befreien, indem er über Sprungplattformen bis zum höher gelegenen Teil der Maschine, welche von der Lakritze gesteuert wird, gelangt und dort Schalter zum Öffnen der Zellen betätigt. Der kleine, runde Freund kann die Höhe des "Turms" der Maschine verringern und so dem Protagonisten helfen. Dafür steuert der Spieler vorübergehend den Begleiter, die Möglichkeit dazu hat er nur zu bestimmten Zeitpunkten. Nutzt er die Gelegenheit nicht, erreicht die Lakritze die Turmspitze und kann ihren Plan umsetzen, der Spieler verliert. Schlussendlich verliert die Maschine ihre Energiezufuhr und die Lakritze wird aus ihrer Maschine geschleudert.

Area 0

Tutorial

+ Helper, Steuerung, Reset, Schokolinsen, movable obstacle

Schiebelevel 4

Area 1

Korridor 1

+ Händler (ohne Teleport)

+ slippery platforms

Schiebelevel 3

+ Switch permanent/temporary

Schiebelevel 2

Schiebelevel 1

## Belohnung und Bestrafung

Belohnung:

* Fähigkeiten erweitern
* Fortschritt (neue Gebiete werden zugänglich)
* Sammeln von Schokolinsen als Währung, für die man bei Händler-NPCs Extras "kaufen" kann (nichts spielrelevantes: Concept Art, Bonuslevel)
* der Spieler kann sehen, wie viele Schokolinsen es insgesamt (und pro Abschnitt?) gibt -> Belohnung durch das Erfolgsgefühl, alle gefunden zu haben.
* Highscore beim Spurwechsel

Bestrafung:

* Zurücksetzen der Spielerposition (und der Änderungen, die der Spieler am Gebietsabschnitt vorgenommen hat)-> muss den Gebietsabschnitt wiederholen

## Schwierigkeitsgrade

Das Spiel bietet im Story-Modus voraussichtlich keine umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten bezüglich des Schwierigkeitsgrades. Das ergibt sich aus dem Umstand, dass hierfür umfangreiche Modifikationen an den einzelnen Leveln erfolgen müssten. Es ist angedacht, die Schwierigkeit über die Verfügbarkeit und Art von Übersichtskarten etwas zu beeinflussen.

* leicht: Übersichtskarte zeigt das Level und alle Elemente in ihrem aktuellen Zustand
* schwer: Übersichtskarte zeigt das Level aber nur die Spielerposition

Soll man den Schwierigkeitsgrad während des Spielens umstellen können? Und soll der Spieler für Spielen auf hoher Schwierigkeit belohnt werden? Wenn ja, dann wie?

Für die Zielgruppe des Balance-Boards ist angedacht, prinzipiell erst einmal nicht den Story-Modus anzubieten. Stattdessen gibt es eine Auswahl von voneinander unabhängigen Leveln verschiedener Größe und Schwierigkeit.

## Spielelemente

**Plattformen**

* Schweben
* Dienen den anderen Objekten und Figuren als fester Untergrund

Platform

* Verschiedene Oberflächen
* Auf rutschigen Plattformen bewegen sich einmal angestoßene Hindernisse immer weiter bis sie von einer Plattform mit rauer Oberfläche gebremst werden oder auf ein anderes Hindernis stoßen. Ist das angestoßene Hindernis ein ebenfalls bewegliches Hindernis, dass auf einer rutschigen Plattform steht, wird es den Impuls aufnehmen und in die gleiche Richtung rutschen.
* Auf sehr rutschigen Plattformen bewegen sich Hindernisse UND Spielfiguren in der initial eingeschlagenen Richtung weiter. Der Protagonist verhält sich dabei wie die Hindernisse, der Begleiter wird nur gestoppt, kann aber keine weitere Bewegung in Gang setzen.

Breaking Platform

* Sobald sie von Spielern betreten oder mit einem Hindernis belastet werden, beginnen sie zu zerbrechen

Moving Platform

* Gleitet zwischen zwei festgelegten Positionen hin und her
* Spielfiguren und Hindernisse, die auf ihr oder im Weg stehen, werden mitbewegt

Platform Teleporter

* Spielfiguren und Hindernisse werden bei Berührung an eine festgelegte Zielposition teleportiert

Platform Switch Permanent

* Einmal von einem Spieler oder Hindernis berührt bleibt er eingeschaltet oder ausgeschaltet bis er wieder berührt wird

Platform Switch Temporary

* Nur eingeschaltet, wenn gerade berührt

Platform Switch Timed

* Bleibt nach Berührung für eine feste Zeitspanne eingeschaltet

**Hindernisse**

* Fallen runter, wenn sie keinen festen Untergrund haben

Obstacle

* Kann nicht verschoben werden
* Blockiert die Bewegung von anderen Hindernissen und Spielfiguren

Movable Obstacle

* Wie Obstacle, aber kann vom Protagonisten verschoben werden (nicht bei mehreren hintereinander)

Breakable Obstacle

* Wie Obstacle, aber kann vom Begleiter zerstört werden

**Schokolinsen**

* Schweben
* Können vom Protagonisten und seinem Begleiter eingesammelt werden

## Laden und Speichern

# Content

## 3D Art

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Spielobjekt | Modelle | Texturen | Animationen |
| Protagonist | Marshmallow | 1 | Laufen, Springen, Fallen, Schieben, Rutschen? |
| Begleiter | kleine Pyramide | 1 | Laufen, Kaputtmachen, Fallen?, Rutschen? |
| Lakritze | Lakritze-Mann mit Zylinder, Monokel und Gehstock, sitzend auf einem Flugsessel | 1 | Fliegen, Schimpfen und Fuchteln |
| Händler | Schultüte | andere Farbe für jeden Händler | Wippen und Hüpfen |
| Helper | Acagamics-Männchen auf Fee | 1 | Fliegen |
| Fee | fliegender Bonbon | 1 | Fliegen |
| Plattform und Plattform, bewegend | kleiner Keks  mittlerer Keks  großer Keks | Keks + Lakritz  Keks  Keks | -  -  - |
| Plattform, rutschig | s. Plattform (alle Größen) | Wassereis in 2 Farbvarianten | Glanzstreifen |
| Schalter | kleiner Keks mit Schoko-Inlay | Schokouhr  Schoko?  Schoko? | Runterdrücken und Farbwechsel |
| Teleporter | s. kleiner Keks | 1 | drehende Spirale |
| Plattform, zerbrechend | s. kleiner Keks | Keks mit Rissen | Rissbildung, Zerbrechen und Fallen |
| Hindernis, statisch | flacher Quader  kleiner Würfel  mittlerer Würfel  Haribo Stein  Lakritz-Rollen | Karamelltextur  versch. Farben  1 | -  -  -  -  - |
| Hindernis, beweglich | Zuckerwürfel (etwas kleiner als Plattform) | 1 | - |
| Hindernis, zerbrechlich | s. Zuckerwürfel | Zucker mit Rissen | Explosion |
| Schokolinse | Linse | 1 | Drehung |
|  |  |  |  |

## 2D Art

### Concept Art

### Screen Texturen und UI Elemente

### Billboards

### Skybox

### Comics fürs Storytelling

## Musik und Sound