

Game Design Document

Game Development “Städtebau”

Alexandra Zarkh, Sui Yin Zhang, Lennart Leggewie,
Stefan Glorch, Alexander Schallenberg

16. April 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Spieler (Zielgruppe)	2
2	Gestand & Ziel des Spiels	2
3	Abläufe	2
4	Regeln	2
5	Ressourcen	2
5.1	Materialien	2
5.2	Gebäude	2
5.3	Dekorationen	2
5.4	Katastrophen Kontrolle	3
5.5	Bewohner (NPC's	3
6	(potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten	3
7	Rahmenbedingungen	3
8	Ergebnisse	3
9	Referenzen	3

- 1 Spieler (Zielgruppe)**
- 2 Gestand & Ziel des Spiels**
- 3 Abläufe**
- 4 Regeln**
- 5 Ressourcen**

5.1 Materialien

Die Start Ressourcen in diesem Spiel werden Holz und ein Seil sein welches man am Start des Spieles erhält. Weiteres Holz erhält man durch das Fällen von Bäumen oder durch eine Holzfäller Hütte, die jedoch erst später im Spiel errichtet werden kann. Zusätzlich gibt es auch noch Steine und Eisen, welche man aus Minen bekommt die man jedoch zuerst erbauen muss.

Über die ganze Welt sind auch Blumen verteilt die zur Erstellung von Farben benutzt werden können.

Außerdem findet man auch verschiedene Gräser von denen man Samen zum Anpflanzen von Gemüse erhalten kann.

5.2 Gebäude

Als erstes gibt es einen Workshop indem man mit den gesammelten Materialien verschiedene Gebäude oder weiteres zusammensetzen kann.

Unter anderem ein Lagerhaus welches das Inventar des Spielenden erweitert. Außerdem gibt es wie oben erwähnt eine Holzfäller Hütte die man in der Nähe eines Waldes platziert. Um das gesammelte Holz zu verarbeiten, wird es auch ein Sägewerk geben.

Ein weiteres Gebäude wäre die Mine die für das Erhalten von Rohstoffen wie Eisen und Steinen benötigt wird.

Es gibt auch noch eine Farm die zum Anbauen von Gemüse benutzt werden kann.

5.3 Dekorationen

Um seine Insel zu verschönern wird es auch Brücken, Lampen, Wege und ähnlichen zum zusammensetzen im Workshop zur Verfügung gestellt.

Dazu gibt es auch noch Farben die zur Färbung von Gebäuden verwendet werden.

5.4 Katastrophen Kontrolle

Damit die spielende Person sein Dorf vor verschiedenen Katastrophen schützen kann, gibt es Konstruktionen wie einen Blitzableiter der die Gebäude in einem bestimmten Bereich vor Blitzen schützt.

5.5 Bewohner (NPC's

Die Bewohner des Dorfes haben zwar kein Leben, jedoch hat jeder Bewohner eine Zufriedenheit die der Spieler aufrechterhalten muss, da die Bewohner sonst die Insel verlassen.

Diese Zufriedenheit ergibt sich daraus, ob das Dorf sicher vor Katastrophen ist.

6 (potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten

7 Rahmenbedingungen

8 Ergebnisse

9 Referenzen