

Game Design Document

Game Development: “Chance of Hell”

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

Hochschule Bonn-Rhein-Sieg, Fachbereich Informatik, D-53757

16. April 2022

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Hintergrund | 3 |
| 2 | Formale Elemente | 3 |
| 2.1 | Spielende (Zielgruppe) | 3 |
| 2.2 | Gegenstand & Ziel des Spiels | 4 |
| 2.3 | Abläufe | 4 |
| 2.4 | (potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten | 4 |
| 2.5 | Ressourcen | 4 |
| 2.5.1 | Materialien | 4 |
| 2.5.2 | Gebäude | 4 |
| 2.5.3 | Dekorationen | 4 |
| 2.5.4 | Katastrophen Kontrolle | 5 |
| 2.5.5 | Bewohner (NPC's) | 5 |
| 2.6 | (potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten | 5 |
| 2.7 | Rahmenbedingungen | 5 |
| 2.8 | Ergebnisse | 5 |
| 3 | Referenzen | 5 |

1 Hintergrund

2 Formale Elemente

2.1 Spielende (Zielgruppe)

Die spielende Person spielt einen ins Spielgeschehen aktiv eingebundenen Avatar, mit der sie zunächst überwiegend bauen, im späteren Spielverlauf zum großen Teil managen, aber immer aktiv mit der Spielwelt interagieren soll. Die Top-Down Perspektive mit dem Avatar im Mittelpunkt soll der spielenden Person die nötige Nähe des Charakters vermitteln, dennoch genügend Abstand bieten, um das Umfeld im Blick zu behalten. Das Spiel wird ausschließlich im Einzelspieler-Modus spielbar sein, in welchem die spielende Person gegen Herausforderungen des Spiels antritt. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad sind diese leichter bzw. schwieriger und treten seltener bzw. häufiger auf. Dadurch entstehen teilweise und je nach Schwierigkeitsgrad kurze Spannungsmomente, die den Handlungsdruck kurzzeitig erhöhen. Dieser wird jedoch durch das ruhige Spielgeschehen außerhalb der Spannungsmomente abgeschwächt. Die Grafik, welche im Gegensatz zur Realität eine deutlich geminderte Auflösung besitzt, trägt dazu bei, dass auch Spielende im Grundschulalter leicht Abstand zum Spiel erhält.

Da es sich bei diesem Spiel um ein Aufbau-Strategiespiel handelt, welches recht friedlich, in gewissen Situationen dennoch anspruchsvoll ist, eignet sich das Spiel nicht für jede Altersgruppe, kann aber auch von jungen Spielenden verstanden und gespielt werden. Die in Deutschland für die Altersfreigabe von Videospielen verantwortliche Stelle "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (kurz USK) stuft Aufbau-Strategiespiele meistens unter USK ab 6 Jahren [1] ein. Durch die oben genannten Aspekte wie realitätsdistanzierte Grafik würde dies auch für dieses Spiel eine angemessene Altersgrenze darstellen.

Auch für ältere Spielende eignet sich das Spiel. Hierbei muss jedoch beachtet werden, dass bestimmte mentale Fähigkeiten wie die Hand-Auge-Koordination in gewissem Ausmaß gefordert sind, die bei der spielenden Person vorhanden sein müssen. Sind diese Fähigkeiten bei Personen ab 6 Jahren nicht (mehr) vorhanden, ist das Spiel für diese Spielenden ungeeignet.

2.2 Gegenstand & Ziel des Spiels

2.3 Abläufe

2.4 (potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten

2.5 Ressourcen

<hier noch ein bisschen Text einfügen>

2.5.1 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.

2.5.2 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.

2.5.3 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.

2.5.4 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.

2.5.5 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.

2.6 (potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten

2.7 Rahmenbedingungen

2.8 Ergebnisse

Durch die Story in "Chance of Hell" endet, indem der Teufel so beeindruckt von der Stadt ist, dass er der spielenden Person einiges der Schuld beim Teufel erlässt. Das geschieht, wenn die höchste Stufe des Rathauses erreicht wurde und die Zufriedenheit aller Bewohner im oberen viertel liegt. Damit ist die Story gewonnen, jedoch hat die spielende Person die Möglichkeit, das Spiel ohne Story fortzusetzen. Damit ist das Spiel ein Endlosspiel, dessen einzige Grenze der Platz auf der Karte ist. Ist die Karte komplett verbaut, kann der Spieler höchstens alte Gebäude abreißen und Neue bauen. Das Spiel kann weiterhin jederzeit durch Katastrophen, die nicht ausreichend bekämpft werden, verloren werden. Das Spiel fragt also Bedingungen ab, die dazu führen können, dass die spielende Person gegen das Spiel (bzw. die Katastrophen) verliert und dass die Story durch Erreichen der Ziele abgeschlossen ist. Die spielende Person kann nur in gewissen Situationen, wie die erfolgreiche Bekämpfung von Katastrophen, gegen das Spiel gewinnen. jedoch nicht so, dass das Spiel danach beendet wäre. Ebenso ist es nicht möglich gegen die Story zu verlieren, allerdings kann sie beliebig verzögert werden.

3 Referenzen

- [1] *USK ab 6 Jahren*, Jan. 2021. Adresse: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/usk-ab-06-jahren/> (besucht am 14.04.2022).