

# Game Design Document

Game Development “Städtebau”

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

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

12. April 2022

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Spieler (Zielgruppe)</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Gegenstand &amp; Ziel des Spiels</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Abläufe</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Regeln</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Ressourcen</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>(potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten</b>	<b>3</b>
<b>7</b>	<b>Rahmenbedingungen</b>	<b>3</b>
<b>8</b>	<b>Ergebnisse</b>	<b>3</b>
<b>9</b>	<b>Referenzen</b>	<b>3</b>

**1 Spieler (Zielgruppe)**

**2 Gegenstand & Ziel des Spiels**

**3 Abläufe**

**4 Regeln**

**5 Ressourcen**

**6 (potentielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten**

**7 Rahmenbedingungen**

**8 Ergebnisse**

**9 Referenzen**