



Game Presentation

by Celina Ludwigs, Christopher Orth, Mohammad Zidane, Niklas Herzog

Structure

- Idee, Thema, Ansatz
- Szenario, Story, Spielziel
- Ablauf, Elemente und Mechanik
- Spielspaß, Alleinstellungsmerkmal
- Techn. Plattform und Spielcharakteristiken
- Quellen für Anregungen, Vorbilder & Beispiele
- Teamstruktur und Rollen
- Zeitplan & Meilensteine

Ideen, Thema, Ansatz

- Social-Deduction-Game
 - Infizierten finden
- Multiplayer
- Survival-Mode
- Dystopie

Szenario und Story

Szenario:

- Labor
- Evtl. Weitere Gebäude(z.B. Café)
- Später Dystopie, Survival-Mode

Story:

- Ausbruch Pandemie, Forscher suchen nach Medizin.
- Unter Testpersonen bricht Krankheit aus
- Krankheit verwandelt Infizierte langsam in Zombies

Spielziel

- Gesunde müssen Infizierte enttarnen und heilen | Survival Mode überstehen
- Infizierte müssen Gesunde anstecken | Gesunde im Survival Mode fangen

Ablauf und Elemente

- Am Anfang des Spiels werden Spieler in 2-3er Gruppen aufgeteilt.
- Random Spawns in vordefinierten Stellen auf die Karte
- 1 infizierte Gruppe, 2 gesunde Gruppen
- VoIP Kanal pro Gruppe, und proximity-based Voice-Chat für alle

Ablauf und Elemente

- Mini-Quests-Phase, um Objekte zu bekommen, die zum Überleben hilfreich sind.
- Gesunde versuchen Infizierte zu verlangsamen, teilweise auch zu heilen, und gewinnen, wenn sie überleben.
- Infizierte versuchen Gesunde zu infizieren, teilweise auch zu töten, und gewinnen wenn keine Gesunde überleben.

Mechanik

- Basic First-Person Movement
- Unterhaltungen in der Nähe mitzuhören, ohne erwischt oder vulnerabel zu werden
- Sparsame und Effiziente Nutzung von Hilfsmittel

Spielspaß und Alleinstellungsmerkmal

- CO-OP Spielen mit Freunde.
- Social Deduktion Aspekt.
- Diverse Objektiven, und Skills benötigt zum Gewinnen.
- Jede Phase hat ein anderes Feeling
- Atmosphäre ändert sich im Laufe der Zeit
 - Wird immer unheimlicher

Technische Plattform und Spielcharakteristiken

- Technische Daten:
 - Plattform: Windoze
 - Bedienung: Tastatur + Maus
 - Typ: Online-Multiplayer
- Charakteristik:
 - Zielgruppe: 12-99
 - Perspektive: Third Person

Anregungen, Vorbilder & Beispiele

- AmongUs
- PlagueInc
- COD Zombies



Anregungen, Vorbilder & Beispiele



Teamstruktur und Rollen

- Structure (Multiplayer, Controller, Core Game Logic Programming, UI)
- Environment (Assets, Asset Logic, Map, Interactions Logic Programming, UI Planning)
- Jeder:
 - Planung gemeinsam
 - Lose Zuordnung -> wechsel oder einspringen geplant

Zeitplan & Meilensteine

5	Mi 16.11	Präsentation Spielidee (jeweils 8 Min.)		Verknüpfte Components	(Unit 3.1-3.2) Projekt: Aufbau	
6	Mi 23.11.	Workflow & Teamarbeit & -rollen, Game Loop	Prototyp	Assets: Tools, Import, Scripting	(Unit 3.1-3.2) Projekt: Aufbau	Nötige Assets formuliert und gesucht
7	Mi 30.11.	Minimal Viable Product, Blockout, State pattern		Erweiterte Interaktion	Projekt: Aufbau	
8	Mi 07.12.	Unity Physik		Leveldesign	(Unit 3.1-3.2) Projekt: Aufbau	Interactables Plan
9	Mi 14.12.	Grafik & Ästhetik		Builds Rücksprachen		Map fertig geplant
10	Mi 21.12	Zwischenpräsentation				Minigames für Runde geplant
		Weihnachtsferien				

Controller

Multiplayer/
Photon
Code

Ablauf (vorläufig) 2023

#	Datum	Vorlesung Mi 8 Uhr	Phase	Übung Mi 10/12, Do 8 Uhr	Aufgabe		
		Weihnachtsferien				UI/Menü Entwurf	Core Game Logic
11	Mi 11.01.	UI & Settings Menu		Rücksprachen	Map umgesetzt	Minigames umsetzung	UI
12	Mi 18.01.	Dokumentation & Abgabe		Rücksprachen	Projekt:		
13	Mi 25.01.			Rücksprachen	Projekt: Finetuning, Testing		
14	Mi 01.02.	Abgabe und Präsentation	Abschluss				

Game Design Document



- https://miro.com/app/board/uXjVPElktB8=/?share_link_id=817685566535

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!

Bilder:

- <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/029/142/799/large/jake-simon-stairway-hall.jpg>
- https://moodle.fh-erfurt.de/pluginfile.php/325465/mod_resource/content/0/ITIG-Intro-WS2223.pdf