Game Design Document

Inhaltverzeichnis:

1. Kurzfassung (Core Statement)

2. Konzept

2.1 Inhalt und Idee

2.2 Story

2.3 Spielablauf/Level

2.4 Spielende

2.5 Mechanics

2.6 Menü

2.6.1 Start

2.6.2 Charaktermenü

2.6.2.1 Upgrades

2.6.2.1 Optische Upgrades

2.6.3 Optionen

2.6.3.1 Musik

2.6.3.2 Geräusche

2.6.3.3 Statistik

2.6.3.4 Highscore

2.7 Mathematische Berechnungen

2.7.1 Bildschirmgeschwindigkeit

2.7.2 Wachstum

2.7.3 Preise Upgrades

3. Art & Design

3.1 Charakter

3.1.1 Standardskin

3.1.2 Alien

3.1.3 Partygiraffe

3.1.4 Bauarbeiter

3.1.5 Astronaut

3.1.6 Verrückte Farben

3.1.7 Gothicstyle

3.1.x …

3.2 Collectibles

3.2.1 Laubblätter (Birke)

3.2.2 Laubblätter (Ahorn)

3.2.3 Hütten

3.2.4 Häuser

3.2.5 Wolkenkratzer

3.2.6 Wolken

3.2.7 Flugzeuge

3.2.8 Satelliten

3.2.9 Monde

3.2.10 Planeten

3.2.11 Sonnen

3.2.12 Sonnensysteme

3.2.13 Galaxien

3.2.x …

3.3 Cut Scenes

3.3.1 Start

3.3.2 Busch zu Baum

3.3.3 Baum zu Hütten

3.3.4 Hütten zu Häuser

3.3.5 Häuser zu Wolkenkratzer

3.3.6 Wolkenkratzer zu Wolken

3.3.7 Wolken zu Flugzeuge

3.3.8 Flugzeuge zu Satelliten

3.3.9 Satelliten zu Monde

3.3.10 Monde zu Planeten

3.3.11 Planeten zu Sonnen

3.3.12 Sonnen zu Sonnensysteme

3.3.13 Sonnensysteme zu Galaxien

3.3.x …

3.3.x Ende (satte, dicke Giraffe)

3.4 Sound

3.4.1 Startgeräusch

3.4.2 Essgeräusch

3.4.3 Verloren

3.4.4 Gewonnen (neue Ebene freigeschaltet)

3.4.5 Ebenenübergang

3.5 Musik

3.5.1 Erste Ebene

3.5.2 …

4. Technische Details

4.1 Programmiersprache (Naming Conventions)

4.2 Programmierhardware & -software

4.2.1 Game Engine

4.2.2 Audiotool

4.2.3 Snippingtool/Traingertool

4.3 Plattformen/ Zielgeräte

5. Spielerbasierend

5.1 Target Audience

* 1. Spielgefühl (Psyche)

6. Management

6.1 Detailed Scheduele

6.2 Budget (extra Plan)

6.3 Lizenzen

6.4 Riskanalysis

6.5 Konkurrierende/vergleichbare Produkte

6.6 Testplan

1. Kurzfassung (Core Statement)

Ein Rough-Lite Spiel für unterwegs oder nebenbei, in dem es gilt eine Giraffe so zu lenken, dass sie alles isst, was ihr in den Weg kommt, damit sie immer weiter in die Höhe wächst.

2. Spielkonzept

2.1 Inhalt und Idee

TODO

2.2 Story

Eine kleine Babygiraffe erfreut sich an kühlem Wasser an einem heißen Sommertag. Sie beobachtet die anderen Giraffen und sieht sie ihre Hälse hoch zu den Baumkronen recken und beschließt zu essen, um genauso groß wie ihre Artgenossen zu werden.

2.3 Spielablauf/Level

TODO

2.4 Spielende

Ein direktes Spielende gibt es nicht. Es ist ein Endlosspiel.

Es gibt einen Spielstopp beim Freischalten einer neuen Ebene/Level.

Ebenso muss man von neuem anfangen, wenn man stirbt/verliert.

2.5 Mechanics

Man muss die Giraffe nach links und rechts steuern zum Sammeln der Gegenstände.

Es ist Plattformabhängig, mit welcher Methode man dies macht.

Mobile Endgeräte: mit dem Finger/Stift auf dem Bildschirm

PC: mit der Maus oder den Pfeiltasten

2.6 Menü

2.6.1 Start

Dieser Button startet einen Spieldurchgang.

2.6.2 Charaktermenü

Zeigt den Charakter mit seinem aktuellen Aussehen und seinen Statistiken.

z.B. wächst x schnell, Bildschirm wird um x verlangsamt, Anzeige seiner Währungen,…

TODO

2.6.2.1 Upgrades

Öffnet den Shop für Spielupgrades.

z.B. wächst x schnell, Bildschirm wird um x verlangsamt,…

TODO

2.6.2.1 Optische Upgrades

Öffnet den Shop mit optischen Upgrades und Anpassungen für den Charakter.

2.6.3 Optionen

2.6.3.1 Musik

Musiklautstärke anpassen bzw. ausschalten.

2.6.3.2 Geräusche

Tonlautstärke anpassen bzw. ausschalten.

2.6.3.3 Statistik

Anzeige von folgenden Statistiken:

- Spielzeit insgesamt

- wie viel jede Währung bereits gesammelt wurde

- längster Run Meterweise

- längster Run zeitweise

- Upgrades insgesamt gekauft

- Anzahl gestarteter Runs

- Verpasste Währungen

2.6.3.4 Highscore

TODO

Nur von sich oder wenn online von allen oder beides?

2.7 Mathematische Berechnungen

2.7.1 Bildschirmgeschwindigkeit

2.7.2 Wachstum

2.7.3 Preise Upgrades

3. Art & Design

3.1 Charakter

3.1.1 Standardskin

3.1.2 Alien

3.1.3 Partygiraffe

3.1.4 Bauarbeiter

3.1.5 Astronaut

3.1.6 Verrückte Farben

3.1.7 Gothicstyle

3.1.x …

3.2 Collectibles

3.2.1 Laubblätter (Birke)

3.2.2 Laubblätter (Ahorn)

3.2.3 Hütten

3.2.4 Häuser

3.2.5 Wolkenkratzer

3.2.6 Wolken

3.2.7 Flugzeuge

3.2.8 Satelliten

3.2.9 Monde

3.2.10 Planeten

3.2.11 Sonnen

3.2.12 Sonnensysteme

3.2.13 Galaxien

3.2.x …

3.3 Cut Scenes

3.3.1 Start

3.3.2 Busch zu Baum

3.3.3 Baum zu Hütten

3.3.4 Hütten zu Häuser

3.3.5 Häuser zu Wolkenkratzer

3.3.6 Wolkenkratzer zu Wolken

3.3.7 Wolken zu Flugzeuge

3.3.8 Flugzeuge zu Satelliten

3.3.9 Satelliten zu Monde

3.3.10 Monde zu Planeten

3.3.11 Planeten zu Sonnen

3.3.12 Sonnen zu Sonnensysteme

3.3.13 Sonnensysteme zu Galaxien

3.3.x …

3.3.x Ende (satte, dicke Giraffe)

3.4 Sound

3.4.1 Startgeräusch

3.4.2 Essgeräusch

3.4.3 Verloren

3.4.4 Gewonnen (neue Ebene freigeschaltet)

3.4.5 Ebenenübergang

3.5 Musik

3.5.1 Erste Ebene

3.5.2 …

4. Technische Details

4.1 Programmiersprache (Naming Conventions)

C++

TODO

4.2 Programmierhardware & -software

4.2.1 Game Engine

Unity 2019.2.12f1

Visual Studio 2019

4.2.2 Audiotool

4.2.3 Snippingtool/Traingertool

4.2.4 Plattformen/ Zielgeräte

Vorerst für mobile Endgeräte: Android, IOS

TODO: welche Versionen!

Weiter dann für PC über Steam (Windows), Nintendo Switch

5. Spielerbasierend

5.1 Target Audience

Kinder und Jugendliche und Gelegenheitsspieler. Für Menschen, welche nicht viel spielen, aber z.B. in öffentlichen Verkehrsmitteln fahren und das Spiel nebenbei spielen.

5.2 Spielgefühl (Psyche)

6. Management

6.1 Detailed Scheduele

6.2 Budget (extra Plan)

6.3 Lizenzen

6.4 Riskanalysis

Copyrightprobleme?

6.5 Konkurrierende/vergleichbare Produkte

Konkurrierende Produkte: die meisten Idle-Games

Abgrenzung von den anderen Spielen: TODO

6.6 Testplan

Für jede Plattform ein Plan bzw. die selben Punkte auf allen Plattformen und Versionen testen!

TODO