Game Design Document

Inhaltsverzeichnis

[1. Kurzfassung (Core Statement) 4](#_Toc25770455)

[2. Spielkonzept 4](#_Toc25770456)

[2.1 Story 4](#_Toc25770457)

[2.2 Spielablauf/Level 4](#_Toc25770458)

[2.3 Spielende 4](#_Toc25770459)

[2.4 Mechanics 4](#_Toc25770460)

[2.5 Menü 4](#_Toc25770461)

[2.5.1 Start 4](#_Toc25770462)

[2.5.2 Charaktermenü 4](#_Toc25770463)

[2.5.3 Optionen 4](#_Toc25770464)

[2.5.4 Weitere Ideen 5](#_Toc25770465)

[2.6 Mathematische Berechnungen 5](#_Toc25770466)

[2.6.1 Bildschirmgeschwindigkeit 5](#_Toc25770467)

[2.6.2 Wachstum 5](#_Toc25770468)

[2.6.3 Preise Upgrades 5](#_Toc25770469)

[3. Artdesign & Musik 5](#_Toc25770470)

[3.1 Charakter 5](#_Toc25770471)

[3.2 Collectibles 5](#_Toc25770472)

[3.3 Cut Scenes 6](#_Toc25770473)

[3.3.1 Start 6](#_Toc25770474)

[3.3.2 Ende (satte, dicke Giraffe) 6](#_Toc25770475)

[3.4 Sound 6](#_Toc25770476)

[3.4.1 Startgeräusch 6](#_Toc25770477)

[3.4.2 Essgeräusch 6](#_Toc25770478)

[3.4.3 Verloren 6](#_Toc25770479)

[3.4.4 Gewonnen 6](#_Toc25770480)

[3.4.5 Ebenenübergang 6](#_Toc25770481)

[3.5 Musik 6](#_Toc25770482)

[3.5.1 Erste Ebene 6](#_Toc25770483)

[3.5.2 … 6](#_Toc25770484)

[4. Technische Details 6](#_Toc25770485)

[4.1 Programmiersprache (Naming Conventions) 6](#_Toc25770486)

[4.2 Programmierhardware & -software 6](#_Toc25770487)

[4.2.1 Game Engine 6](#_Toc25770488)

[4.2.2 Audiotool 6](#_Toc25770489)

[4.2.3 Snippingtool/Traingertool 6](#_Toc25770490)

[4.2.4 Plattformen/ Zielgeräte 6](#_Toc25770491)

[5. Spielerbasierend 7](#_Toc25770492)

[5.1 Target Audience 7](#_Toc25770493)

[5.2 Spielgefühl (Psyche) 7](#_Toc25770494)

[6. Management 7](#_Toc25770495)

[6.1 Detailed Scheduele 7](#_Toc25770496)

[6.2 Budget (extra Plan) ! 7](#_Toc25770497)

[6.3 Lizenzen ! 7](#_Toc25770498)

[6.4 Riskanalysis ! 7](#_Toc25770499)

[6.5 Testplan 7](#_Toc25770500)

2.3 Spielablauf/Level James

2.7 Mathematische Berechnungen James

3. Art & Design Marty + (Artist = alle)

3.3 Cut Scenes Markus

3.4 Sound Markus

3.5 Musik Markus

4. Technische Details James

4.2.2 Audiotool Markus

4.2.3 Snippingtool/Traingertool

4.3 Plattformen/ Zielgeräte James

6. Management Alle

# 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 Story

Eine kleine Babygiraffe erfreut sich an kühlem Wasser in einer lauen Sommernacht. Sie beobachtet die anderen Giraffen und blickt zu den Sternen hoch. Sie fragt sich, wie wohl die Sterne und der Mond schmecken und beginnt zu essen, damit sie groß genug wird, um diese zu probieren.

## 2.2 Spielablauf/Level

TODO

## 2.3 Spielende

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

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

## 2.4 Mechanics

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

Dafür benutzt man den Finger, einen Stift oder sonstigen Touchinputgegenstände.

## 2.5 Menü

### 2.5.1 Start

Dieser Button startet einen Spieldurchgang.

### 2.5.2 Charaktermenü

Zeigt den Charakter mit seinem aktuellen Aussehen und seinen Statistiken.

Statistiken: wächst x schnell, Anzeige aller Währungen.

Neben den Statistiken findet man Upgrademöglichkeiten, markiert durch ein ‚+‘ und des Upgradepreises.

Klickt man auf den Charakter bekommt man eine Seite mit allen möglichen optischen Upgrades. Bereits gekaufte werden markiert mit einem Button ‚auswählen‘ und noch zu erwerbende mit dem Preis.

### 2.5.3 Optionen

Hier gibt es mehrere Regler zum Einstellen und die allgemeine Statistik.

Musiklautstärke anpassen bzw. ausschalten.

Tonlautstärke anpassen bzw. ausschalten.

Anzeige von folgenden Statistiken:

- Spielzeit insgesamt

- insgesamt gesammelte Währungen

- Verpasste Währungen

- wie viel jede Währung jeweils bereits gesammelt wurde

- Anzahl gestarteter Runs

- längster Run Meterweise

- längster Run zeitweise

- Upgrades insgesamt gekauft

### 2.5.4 Weitere Ideen

Einbau von einem Highscore und einem Freundessystem.

Man hat einen online Account, mit dem man sich mit Freunden verbinden und seine Statistiken vergleichen kann. Auch geht das global.

## 2.6 Mathematische Berechnungen

### 2.6.1 Bildschirmgeschwindigkeit

### 2.6.2 Wachstum

### 2.6.3 Preise Upgrades

# 3. Artdesign & Musik

## 3.1 Charakter

|  |  |
| --- | --- |
| Charakter | Bild |
| Standard |  |
| Alien |  |
| Party |  |
| Bauarbeiter |  |
| Astronaut |  |
| Drache |  |
| Verrückte Farben |  |
| Gothicstyle |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 3.2 Collectibles

|  |  |
| --- | --- |
| Währung | Bild |
| Laubblatt (Birke) |  |
| Laubblatt (Ahorn) |  |
| Hütte |  |
| Haus |  |
| Wolkenkratzer |  |
| Wolke |  |
| Flugzeug |  |
| Satellit |  |
| Mond |  |
| Planet |  |
| Sonne |  |
| Sonnensystem |  |
| Glaxie |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 3.3 Cut Scenes

### 3.3.1 Start

### 3.3.2 Ende (satte, dicke Giraffe)

## 3.4 Sound

### 3.4.1 Startgeräusch

### 3.4.2 Essgeräusch

### 3.4.3 Verloren

### 3.4.4 Gewonnen

### 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?

Konkurrierende Produkte: die meisten Idle-Games

Abgrenzung von den anderen Spielen: TODO

## 6.5 Testplan

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

TODO