# Game Design – „JUICY Studios“ - SWORDBOUND

# 

# Erläuterung der Designentscheidungen

Welches Erlebnis wird transportiert?



### Setting und Atmosphäre:

#### Ziel:

Das Ziel des Spiels ist es, ein intensives, actiongeladenes Dungeon-RPG mit wellen basiertem Gameplay zu erschaffen. Der Spieler kämpft sich mit Schwert und Bogen durch einen düsteren Dungeon, in dem die Gegnerwellen immer stärker werden. Der Fokus liegt auf spannenden, strategischen Kämpfen und einer bedrückenden, bedrohlichen Atmosphäre.

#### Maßnahmen:

* Pixel-Art-Design mit einem düsteren Farbkonzept und retro Dungeon-Umgebungen, um eine geheimnisvolle, gefährliche aber nostalgische Stimmung zu erzeugen.
* Sound-Design mit metallischen Schwertklängen und düsterer Musik, um die Intensität der Kämpfe zu unterstreichen.
* Dynamische Animationen für Angriffe, Treffer und Gegnerbewegungen, um ein direktes visuelles Feedback zu geben.

#### Erzeugter Spielspaß/Vergnügen:

* Diese Maßnahmen intensivieren das Gefühl der Herausforderung und Spannung, ideal für Spieler, die ein herausforderndes Action-RPG suchen

#### Theoretischer Bezug:

* Immersion entsteht, wenn der Spieler durch visuelle und akustische Elemente tief in die Spielwelt eintaucht
* Das Balancing zwischen Herausforderung und Erfolgserlebnis sorgt für langfristigen Spielspaß

### 

### Spielmechaniken und Spielerlebnis

#### Fokus:

Das Gameplay konzentriert sich auf schnelle, strategische Kämpfe mit Schwert- und Bogenangriffen, kombiniert mit einem wellen basierten Gegner-System.

#### Hauptmechaniken:

* **Kampf:**
  + Dynamischer Wechsel zwischen Nahkampf (Schwert) und Fernkampf (Bogen).
  + Treffer-Feedback durch visuelle und akustische Effekte (z. B. Blutanimationen).
* **Wave-Based Gameplay:**
  + Gegnerwellen werden immer stärker, was stetig wachsende Herausforderungen bietet.
  + Der Spieler muss taktisch agieren, um nicht getroffen zu werden.
* **Upgrades & Progression:**
  + Verbesserungen für Waffen und Leben

#### Erzeugter Spielspaß/Vergnügen:

* **Triumph:** Der Spieler erlebt ein Erfolgserlebnis, wenn er eine schwierige Welle übersteht
* **Spannung:** Da die Gegner immer schwieriger werden, bleibt das Spiel herausfordernd
* **Antizipation:** Der Spieler freut sich darauf, neue Waffen und Upgrades freizuschalten

#### Theoretischer Bezug:

* Flow entsteht, wenn das Spiel weder zu leicht noch zu schwer ist, was durch die steigenden Gegnerwellen und parallel stärker werdenden Spieler erreicht wird

### Motivation des Spielers

#### Innerer Antrieb:

* Überleben & Fertigstellen: Spieler möchten alle Waves überleben und das Spiel schaffen
* Meisterung der Kämpfe: Der Spieler perfektioniert seine Taktik, um länger durchzuhalten.
* Erkundung neuer Upgrades & Waffen.

#### Belohnungssystem:

* Intrinsische Belohnungen:
  + Erfolgreiches Überleben jeder Welle gibt ein starkes Erfolgserlebnis.
  + Die Kämpfe sind flüssig und belohnend, was zur Motivation beiträgt.
* Extrinsische Belohnungen:
  + Freischaltbare Upgrades und neue Waffen verbessern das Spielerlebnis.

#### Erzeugter Spielspaß/Vergnügen:

* Antizipation: Der Spieler freut sich auf neue Waffen und Upgrades

#### Theoretischer Bezug:

* Spieler müssen durch das richtige Maß an Motivation und Belohnung kontinuierlich angespornt werden
* Belohnungssysteme steigern die Motivation und sorgen für langfristige Bindung an das Spiel

### Spielspaß und Vergnügen

#### Vergnügungsarten in Swordbound

| **Maßnahme** | **Erzeugtes Vergnügen** | **Theoretischer Bezug** |
| --- | --- | --- |
| Dynamische Kämpfe | Triumph über besiegte Gegner | Vorlesung 01, Folie 31 |
| Steigende Gegnerwellen | Flow-Erlebnis durch Herausforderung | Vorlesung 03, Folie 27 |
| Taktische Waffenwechsel | Freiheit und Entscheidungsfreude | Vorlesung 05, Folie 13 |
| Wellen basierte Progression | Antizipation – Was kommt als nächstes? | Vorlesung 01, Folie 46 |

#### Theoretischer Bezug:

* Vergnügen entsteht durch Triumph & Antizipation, während Motivation durch Belohnungen getrieben wird
* Spieler müssen das Gefühl haben, dass sie sich verbessern, um langfristig motiviert zu bleiben

# Diskussion über das Ergebnis

## Reflexion über das Projekt

### 

### Was wurde nicht geschafft und warum?

#### Zeitmanagement:

Eine der größten Herausforderungen war die Planung und Einhaltung der Deadlines. Zu Beginn wurden viele Aufgaben eingeplant, jedoch fehlte die Erfahrung, um realistisch einzuschätzen, wie lange einzelne Prozesse dauern. Besonders die Balance der Gegnerwellen und die Kampfmechaniken benötigten mehr Zeit als erwartet. Dadurch mussten einige Features angepasst oder gestrichen werden. Diese Erfahrung zeigte, wie wichtig eine realistische Zeitplanung und Priorisierung für zukünftige Projekte ist.

#### Arbeitsverteilung:

Zu Beginn des Projekts wurde eine klare Arbeitsteilung festgelegt, um die Entwicklung effizient zu strukturieren. Allerdings stellte sich mit der Zeit heraus, dass diese Aufteilung nicht wie geplant funktionierte. Bestimmte Bereiche, insbesondere X, erforderten deutlich mehr Ressourcen und Zeit als ursprünglich angenommen, während andere Aufgabenbereiche, wie Y, weniger Aufwand benötigen als erwartet.

Diese ungleichmäßige Verteilung führte dazu, dass manche Aufgaben nicht ausreichend ausgearbeitet wurden oder hinter dem Zeitplan zurückblieben. Um das Problem zu lösen, mussten Ressourcen umverteilt und die Arbeitsweise flexibler gestaltet werden. Diese Erfahrung verdeutlicht die Bedeutung einer anpassungsfähigen Planung, um während der Entwicklung dynamisch auf unvorhergesehene Herausforderungen reagieren zu können.

#### Komplexität der Spielmechaniken:

Zu Beginn war uns nicht bewusst, wie komplex eine scheinbar einfache Mechanik sein kann. Während der Umsetzung stellte sich heraus, dass sie viel mehr Zeit und Ressourcen erforderte als erwartet. Dies wirkte sich direkt auf die Arbeitsverteilung und das Zeitmanagement aus, da andere geplante Aufgaben verschoben oder vereinfacht werden mussten. Diese Erfahrung zeigte uns, wie wichtig eine realistische Einschätzung und frühzeitige Tests für eine bessere Planung sind.

#### Technische Probleme:

Während der Entwicklung traten Git-Probleme und Schwierigkeiten bei der Einarbeitung auf. Manche Tutorials funktionierten nicht wie erwartet, was zu Frustration führte, da unklar war, woran es lag. Zudem kam es häufig vor, dass eine Änderung an einer Stelle plötzlich unerwartete Fehler an anderer Stelle verursachte, was die Fehlersuche erschwerte und zusätzlichen Zeitaufwand bedeutete. Diese Herausforderungen verdeutlichten die Notwendigkeit einer besseren Dokumentation und gründlicherer Tests, um solche Probleme in Zukunft schneller zu lösen.

#### Kein Designer:

Da uns ein Designer fehlte, hatten wir Schwierigkeiten bei der Erstellung passender Assets. Viele Elemente konnten nicht wie geplant umgesetzt werden, was die Atmosphäre und visuelle Qualität beeinträchtigte. Zudem nahm die Eigenproduktion mehr Zeit in Anspruch als erwartet. Diese Erfahrung zeigte uns, wie wichtig eine ausgewogene Teamzusammensetzung für eine effiziente Entwicklung ist.

## Korrektur von Annahmen und Prioritäten

#### Falsche Annahmen:

Eine der größten Fehleinschätzungen war die falsche Priorisierung von Aufgaben. Statt sich früh auf die Kernmechaniken wie ein stimmiges Kampfsystem, Gegner-Balancing und präzises Treffer-Feedback zu konzentrieren, wurde zu viel Zeit in kleinere, weniger kritische Details investiert.

Viele Nebenelemente wie Effekte, zusätzliche Interface-Anpassungen oder Feinjustierungen wurden frühzeitig bearbeitet, während zentrale Gameplay-Mechaniken noch nicht ausgereift waren. Dadurch blieb nicht genug Zeit für die Feinabstimmung der Spielbalance und die Optimierung der Steuerung, was das Gesamterlebnis beeinträchtigte.

Auch die Bedeutung von Juicyness wurde falsch eingeschätzt. Statt von Anfang an das Spielgefühl durch responsives Treffer-Feedback, Kamerawackeln und Soundeffekte zu optimieren, wurden diese Aspekte erst spät hinzugefügt. Das führte dazu, dass sich die Kämpfe lange nicht so reaktionsstark und intensiv anfühlten, wie sie sollten.

#### Sinnvollerer Umfang:

Ein klar definierter Vertical Slice, der sich zuerst auf die fundamentalen Mechaniken konzentriert, wäre sinnvoller gewesen. Ein stabiler Gameplay-Kern mit ausgereiftem Kampfsystem, sinnvoller Progression und gutem Gegnerverhalten hätte die Grundlage geschaffen, bevor zusätzliche Details ergänzt werden.

Wichtige Fragen wie "Fühlt sich das Kämpfen gut an?" oder "Sind die Gegnerwellen sinnvoll abgestimmt?" hätten zuerst beantwortet werden müssen, bevor Zeit in die Anpassung von UI-Elementen, alternative Partikeleffekte oder andere Detailanpassungen investiert wurde.

#### Angepasste Prioritäten:

* Fokus auf Kernmechaniken: Kampfmechaniken, Gegner-Balancing und Spielgefühl hätten die oberste Priorität sein müssen.
* Weniger Fokus auf Details zu früh: Nebenaspekte wie Interface-Politur oder alternative Animationen hätten erst später optimiert werden sollen, sobald die Kernmechaniken stabil funktionierten.
* Juicyness direkt einbinden: Statt sie nachträglich zu ergänzen, hätte visuelles und auditives Feedback von Anfang an fester Bestandteil der Gameplay-Entwicklung sein müssen.

#### Bessere Ressourcennutzung:

* Vermeidung unnötiger Detailarbeit: Viele Zeitverluste entstanden durch frühzeitige Anpassungen an Nebensystemen, während die Hauptmechaniken noch unfertig waren.
* Bessere Strukturierung von Aufgaben: Kleinere Details hätten nach der Fertigstellung des spielerischen Kerns umgesetzt werden sollen.
* Mehr Iteration an den Hauptmechaniken: Ein schnellerer Prototyping-Ansatz hätte ermöglicht, das Treffer-Feedback, die Gegnerbewegungen und das Wellen-Design gezielt zu testen und zu verbessern.

## Lernen und Erkenntnisse

#### Was haben wir gelernt?

* Projektplanung:  
  Das Projekt hat gezeigt, wie wichtig eine realistische Zeitplanung ist. Es wurde zu viel Zeit in kleinere Details investiert, wodurch die Kernmechaniken zu spät priorisiert wurden. In Zukunft sollten klare Meilensteine gesetzt und mehr Puffer für unvorhergesehene Probleme eingeplant werden.
* Teamarbeit und Kommunikation:  
  Die Notwendigkeit einer effektiven Aufgabenverteilung und flexiblen Ressourcennutzung wurde deutlich. Einige Bereiche benötigten mehr Aufmerksamkeit als geplant, während andere zu früh bearbeitet wurden. Besonders der Umgang mit Git und technischen Problemen zeigte, wie wichtig eine strukturierte Versionskontrolle und klare Absprachen sind.

#### Vorschläge für zukünftige Projekte

* Fokus auf Kernmechaniken:  
  Statt frühzeitig viele Features zu planen, sollte der Fokus auf einem stabilen Kampfsystem, sinnvollem Gegner-Balancing und präzisem Treffer-Feedback liegen. Alle weiteren Inhalte sollten erst darauf aufbauen.
* Frühzeitige Integration von Juicyness:  
  Visuelles und auditives Feedback wie Kamerawackeln, Partikeleffekte und Soundeffekte sollte von Anfang an eingeplant werden, um das Spielgefühl direkt zu verbessern, anstatt es erst später nachzurüsten.
* Besser strukturierter Vertical Cut:  
  Ein sinnvoller Vertical Cut hätte aus einem einzigen, vollständig funktionierenden Level mit ausgereiften Kernmechaniken bestanden. Durch frühere Tests und gezielte Iterationen hätten Probleme früher erkannt und Anpassungen effizienter umgesetzt werden können.
* Angepasste Feature-Liste:  
  Eine kleinere, klar definierte Feature-Liste hätte geholfen, den Entwicklungsprozess zu fokussieren und die Qualität des Endprodukts zu verbessern. Nebeninhalte hätten erst dann ergänzt werden sollen, wenn die Kernmechaniken ausgereift waren.

## Feedback zum Praktikum:

### Positive Aspekte:

* Das Projekt bot die Möglichkeit, sich kreativ auszuleben und eigene Ideen umzusetzen.
* Die Sichtweise auf Spieleentwicklung hat sich grundlegend verändert – man erkennt nun, wie viel Aufwand hinter einzelnen Mechaniken steckt.
* Durch die praktische Erfahrung wurde ein besseres Verständnis für die Komplexität von Spielmechaniken und den gesamten Entwicklungsprozess gewonnen.
* Man analysiert Spiele nun automatisch und intuitiv, indem man deren Mechaniken und Designentscheidungen hinterfragt.
* Die Arbeit in einer simulierten Entwicklungsumgebung bot wertvolle Einblicke in die Herausforderungen und Abläufe realer Spielprojekte.
* Der große Gestaltungsspielraum war positiv, allerdings hätte eine klare Struktur stellenweise geholfen.

### Negative Aspekte:

* Die fehlenden regelmäßigen Abgaben führten dazu, dass Aufgaben oft aufgeschoben wurden, was die Effizienz im Projekt beeinträchtigt hat.
* Während viele theoretische Konzepte zur Spieleentwicklung vermittelt wurden, fehlte es an einer detaillierten Anleitung zur praktischen Planung und Strukturierung eines Projekts.
* Eine intensivere Betreuung mit mehr Feedback-Phasen hätte geholfen, frühzeitig Probleme zu erkennen und den Entwicklungsprozess besser zu lenken.