

World Of Madness

Game Design Document der Gruppe

Guybrush Threepwood

im Rahmen der Vorlesung

Rapid Game Development

an der HTW Saar im Studiengang Informatik

Plattform

PC

Zielgruppe

Indie-Gamer

Shipping Date

TBD

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	1
2	Story u. Gameplay	1
3	Spielverlauf	2
3.1	Gegenstände	2
3.1.1	Gegenstandliste	2
3.2	Corruption-Wert	2
3.3	Eventuelle Währung	2
3.3.1	Ignasia-Sphären (IS)	2
3.4	Freischaltbare Features	2
4	Charaktere u. Steuerung	3
4.1	Charaktere	3
4.1.1	Protagonist	3
4.1.2	Mysteriöse Puppe (Ana)	3
4.2	Steuerung	3
4.2.1	Befehle	3
4.2.2	Hovering	3
5	Gameplay-Konzepte u. Plattformspezifische Features	5
5.1	Rätsel	5
5.1.1	Küche	5
5.1.2	Kerker	5
5.1.3	Labyrinth	6
5.1.4	Fluss (Obolus)	7
5.1.5	Minos	7
5.1.6	Aiakos	7
5.1.7	Rhadamanthys	7
6	Spielwelt	9
6.1	Sichtbereich	9
6.2	Hub	9
6.3	Puppenhaus	9
6.4	Katakomben	9
6.5	Unterwelt	9
6.6	Navigation	11
7	Interface	12
7.1	Eingabefenster	12
7.2	Inventar	12
7.3	Corruption-Leiste	12
7.4	Timer	13
7.5	Dialogfenster	13
7.6	Spielmenü	13
7.6.1	Hilfe	13

7.6.2	Schwierigkeit	13
7.6.3	Speichern	13
7.6.4	Beenden	13
8	Mechaniken u. Power-ups	14
8.1	Corruption-Leiste (CL)	14
8.2	Arbeitserinnerungen	14
8.3	Familienerinnerungen	14
8.4	Egoerinnerungen	14
9	Gegner u. Bosse	15
9.1	Morpheus	15
9.2	Eltern des Protagonisten	15
9.3	Minotaure / Kinderschatten	15
9.4	Fährmann Charon	15
9.5	3 Totenrichter	15
9.5.1	Minos	15
9.5.2	Aiakos	15
9.5.3	Rhadamanthys	15
9.6	Belohnung für die Abschließung eines Akts?	16
10	Videosequenzen, Bonusmaterialien und Kompetitoren	17

1 Vorwort

Dieses Dokument beinhaltet alle geplanten Spielinhalte. Leider konnten diese aus zeitlichen Gründen nicht alle umgesetzt werden. Innerhalb einer gesonderten Datei (gdd_cut.pdf) sind diese Kürzungen klar ersichtlich.

2 Story u. Gameplay

Das Spiel beinhaltet drei Akte:

- Puppenhaus
- Katakomben
- Unterwelt

Diese sind in einer düsteren Stimmung gehalten und das gesamte Spiel ist dem Psychohorror-Genre zuweisbar.

Im Spielverlauf wird der Spieler wiederholt vor schwierige Entscheidungen gestellt und dazu aufgefordert, Rätsel zu lösen.

Der Hauptcharakter verliert im Laufe des Spiels immer weiter seinen Verstand, was anhand einer *Corruption-Leiste (CL)* grafisch dargestellt wird. Mehr dazu in Kapitel 7.

Diese CL kann, bei der immer wieder auftauchenden Puppe, durch den Kauf von Erinnerungsfragmenten mithilfe sogenannter *Ignasia-Sphären (IS)* gesenkt werden.

In einer separaten Datei wird die Story detailliert aufgeführt.

3 Spielverlauf

3.1 Gegenstände

Im Laufe der Geschichte erhält der Spieler immer weitere Gegenstände, wie z.B. die Spitzhacke (Kapitel 4.1.2) mit sich brüchige Wände zerstören lassen (Mögliche Easter-Eggs).

3.1.1 Gegenstandliste

- Goldene Münze
- Laterne (Beleuchtung im Dunkeln)
- Knochen
- Holzstück
- Kette
- Goldener Zweig (benötigt um Fluss zu überqueren)
- Reisering
- Wahrheitsstein (Runenstein A)
- Schlüssel des Hades (Runenstein B)
- Höllenstein (Runenstein C)

3.2 Corruption-Wert

Siehe Kapitel 7.1

3.3 Eventuelle Währung

3.3.1 Ignasia-Sphären (IS)

IS werden durch den erfolgreichen Abschluss von Rätseln vergeben.

Bei jedem Fehlversuch eines Rätsels sinkt die Anzahl an IS die man bekommt.

3.4 Freischaltbare Features

Durch das Rätsel von Rhadamanthys (Kapitel 4.1.7) wird der Hub freigeschaltet, welcher es dem Spieler ermöglicht sich zwischen Akten zu bewegen.

4 Charaktere u. Steuerung

4.1 Charaktere

4.1.1 Protagonist

4.1.2 Mysteriöse Puppe (Ana)

Dient als Händlerin für Ignasia-Sphären. Sie bietet 4 Items an:

- Arbeitserinnerungen
- Elternerinnerungen
- Egoerinnerungen
- Sanity-Sphäre

Die Puppe taucht nach jedem erfolgreichen Rätsel auf und verweilt an dieser Stelle, sodass der Spieler die Möglichkeit hat, sie im späteren Verlauf des Spiels erneut zu besuchen.

4.2 Steuerung

Da es sich bei dem Spiel um ein Text-Adventure handelt, findet die gesamte Steuerung via Tastatureingaben statt.

4.2.1 Befehle

Befehl	Beschreibung
move	Bewegung zu Objekt
interact	Interagierung mit Person/Objekt
take	Gegenstand aufnehmen
use	Gegenstand nutzen
stash	Gegenstand verstauen
equip	Gegenstand auspacken
combine	Gegenstand kombinieren

Hinter jedem Befehl ist ein Objektname anzuhängen. Der *combine*-Befehl ist eine Ausnahme, da der Spieler bei der Eingabe nach zwei Objekten gepromptet wird.

Desweiteren soll es möglich sein, anhand der Pfeiltasten (vgl. Terminal-Emulator), durch bereits genutzte Befehle zu wechseln.

4.2.2 Hovering

Zur Identifizierung von Objekt u. Charakternamen soll es dem Spieler möglich sein, den Namen dieser durch ein Mouse-Hover auszuzeigen.

5 Gameplay-Konzepte u. Plattformspezifische Features

5.1 Rätsel

5.1.1 Küche

An einer Wand wird eine Form gezeichnet. Der Spieler hat eine bestimmte Zeit um per Texteingabe zu erraten, um was es sich handelt. Es muss ein Gegenstand aus den bereits besuchten Umgebungen sein. Nach Ablauf der Zeit wird jeglicher Fortschritt des derzeitigen Akts zunichtegemacht und der Spieler befindet sich wieder am Startpunkt. Eventuell als Soundeffekt des Malens ein quietschendes/kratzendes Kreidegeräusch verwenden.

5.1.2 Kerker

Nachdem der Protagonist von dem Minotauren in den Kerker geworfen wurde, muss versucht werden aus diesem wieder zu entkommen.

Der Spieler kann eine Wand untersuchen, und so feststellen, dass diese brüchig ist.

Die folgenden Schritte sind erst nach der Wanduntersuchung möglich, sollte man mit den Objekten zuvor interagieren, so erscheint lediglich ein Beschreibungstext wie z.B. "Hier liegt ein Skelett eines zuvor leer gesaugten Menschen". Innerhalb der Zelle liegt ein Skelett. An der Wand ist, durch eine Kette montiertes, Holzbrett befestigt, welches als Schlafgelegenheit dient.

Der Protagonist muss zur Lösung des Rätsels folgende Gegenstände inspizieren und einsammeln:

- Knochen vom Skellet
- Abgebrochenes Holzstück
- Kette

Im Anschluss muss die Kette mit dem Knochen kombiniert werden um diesen anzuschärfen.

Dieser neue Gegenstand (Geschärfte Knochen) wird dann wiederum mit dem Holzstück kombiniert und man erhält eine provisorische Spitzhacke.

5.1.3 Labyrinth

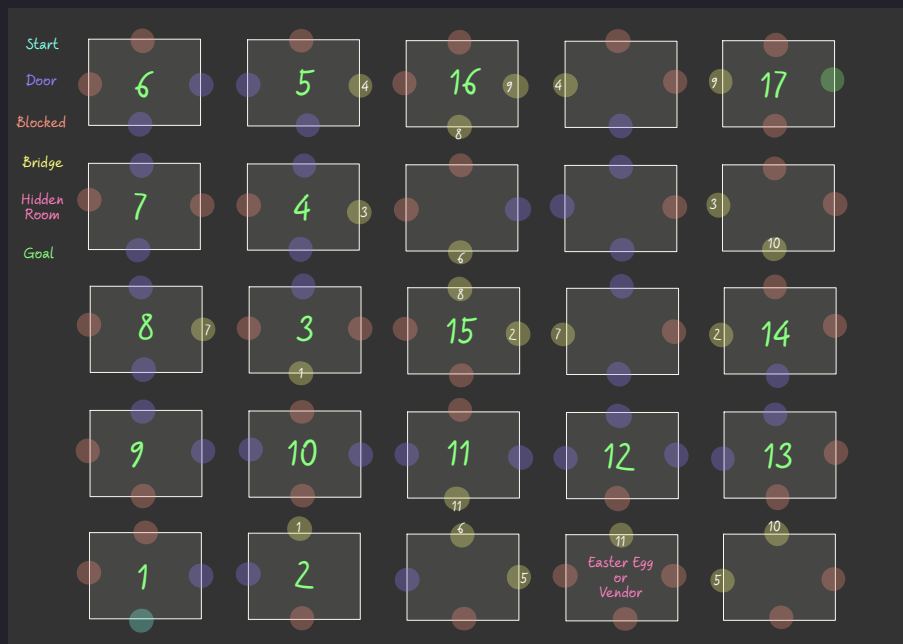


Abbildung 1: Labyrinth-Layout

Durch den Lärm der Spitzhacke wurde der Minotaurus alarmiert und verfolgt nun den Protagonisten.

Gleichzeitig startet ein Timer, welcher als Maßeinheit die Anzahl an besuchbaren Räumen hat. Nach Ablauf des Timers wurde der Spieler von dem Minotauren wieder eingekerkert und eine Erhöhung der CL erfolgt.

Dies wiederholt sich so lange bis der Spieler den geheimen Schlüsselraum findet und im Anschluss wieder in dem Kreuzungsraum landet.

Das Labyrinth ist zufällig generiert, sprich der Spieler hat in jedem Raum drei mögliche Wege, die er beschreiten kann.

Abbildung 1 ist wie folgt zu verstehen:

- **Start**
Einstiegspunkt in das Labyrinth.
- **Door**
Eine Tür, durch die man in einen, an der gleichen Raumseite anliegenden Raum wechseln kann.
- **Blocked**
Permanent versperrter Durchgang.
- **Bridge**

Ein Portal, durch das der Spieler in den Raum gelangt, welcher die gleiche Bridge-Nummerierung hat.

Optisch soll eine Bridge nicht von einer Door unterscheidbar sein, um eine zusätzliche Komplexitätsebene für den Spieler zu schaffen.

- **Hidden Room**
Zur eventuellen Platzierung eines Easter-Eggs.
- **Goal**
Zielraum, welcher es zu erreichen gilt.

Die grünen Raumnummerierungen beschreiben den kürzstmöglichen Weg durch das Labyrinth.

5.1.4 Fluss (Obolus)

Rätsel, welches Charon bei Nichtbesitz des goldenen Asts stellt.

Es handelt sich um ein Quiz, bei dem diverse Multiple-Choice-Fragen gestellt werden.

Themengebiete umfassen bereits erfahrene Informationen über die Charaktere u. die Spielwelt.

Die Fragen werden mehr, je höher der aktuelle Corruption-Wert ist.

Es gibt maximal 5 Fragen.

5.1.5 Minos

Dem Spieler werden zwei Bilder gezeigt u. er muss die Fehler des rechten Bilds erkennen.

Somit wird das "Gleichgewicht"(Waage) wiederhergestellt.

5.1.6 Aiakos

Da Aiakos lange Zeit Herrscher der Myrmidonen lebte, geht es in diesem Rätsel darum, drei mal den Höllenstein unter genauso vielen Myrmidonenschilden zu finden.

5.1.7 Rhadamanthys

Rhadamanthys galt als gerechter Richter u. richtet in diesem Rätsel über die Erinnerungen des Spielers.

Dieser muss daher zum Bestehen alle Erinnerungsfragmente (Kapitel 7.2 - 7.4) erworben haben.

Hierzu wird dem Spieler ein Reising verliehen, mit dessen Hilfe man sich in den Hub (Kapitel 2.4) teleportieren kann.

Von dort hat man nun Zugang zu allen Akten um versäumte Erinnerungsfragmente zu erlangen.

6 Spielwelt

Die Navigation durch die Spielwelt wird durch einen zentralen Hub realisiert.

6.1 Sichtbereich

Der Spieler sieht lediglich den aktuellen Raum und dies aus einer Top-Down-Ansicht.

Je nach Rätsel, wie z.B. das Kühlschranksrätsel, ändert sich eventuell die Perspektive.

6.2 Hub

Storygruppe

6.3 Puppenhaus

Es soll eine teils nostalgische aber durchaus unangenehme Stimmung herrschen.

Dies wird farblich durch den Einsatz diverser Rottöne erreicht.

Der Spieler kann erst fortschreiten, bzw. das Rätsel des Akts (Kapitel 4.1.1) beginnen, sobald er in Besitz der goldenen Münze ist.

6.4 Katakomben

Für die farbliche Präsentation des Akts werden Blautöne eingesetzt.

Der Spieler findet sich in einem Flur wieder, nach dem er zu einem Kreuzungsraum gelangt.

Dort sind alle Türen bis auf eine versperrt, u. in der Mitte befindet sich ein Kindschatten welcher zu einem Minotaurus wird u. die Verfolgung des Spielers aufnimmt.

Dieser flieht durch die einzige offene Tür durch welche man zu einem Raum gelangt, in dem man diverse Hintergrundinformationen erlangt.

Anschließend wird man vom Minotauren in den Kerker gesteckt. Der Spieler muss aus der Kerkerzelle entkommen (Kapitel 4.1.2) u. anschließend ein Weg durch das Labyrinth (Kapitel 4.1.3) finden.

6.5 Unterwelt

Der Akt ist in Grün-Schwarz-Tönen gehalten.

Der Spieler muss zuerst das Fluss-Rätsel (Kapitel 4.1.4) lösen u. wird im Anschluss

zu dem Palast der Toten gebracht.

Im Zentrum des Palasts angekommen, befindet er sich in einem Raum mit drei möglichen Wegen.

In der Mitte des Raums befindet sich ein Obelisk in dem drei runenartige Aussparungen vorzufinden sind.

Ana steht neben dem Obelisk und teilt dem Spieler mit, dass er, um dem Albtraum zu entkommen, den Obelisk aktivieren muss.

Um dies zu erreichen wird dem Spieler aufgetragen sich am Ende jeden Weges einem der drei Richter der Unterwelt zu stellen.

Diese bieten dem Spieler, nach dem Abschluss eines Rätsels einen, der drei, für den Obelisk benötigten, Gegenständen an.

6.6 Navigation

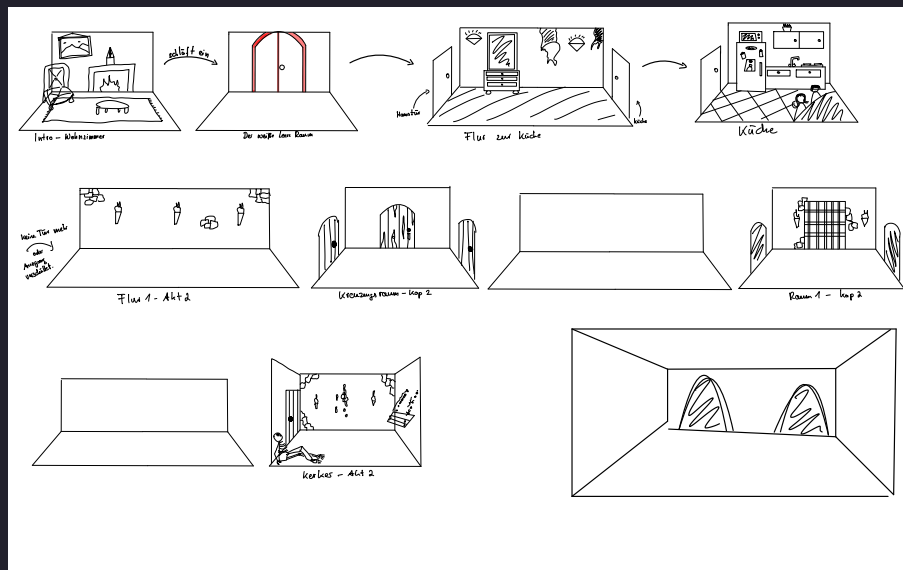


Abbildung 2: Gameflow-1

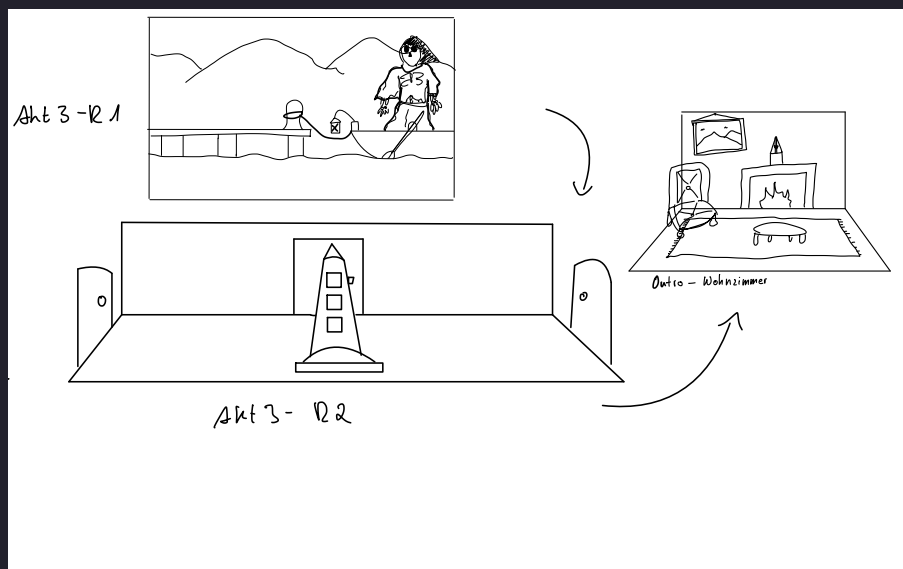


Abbildung 3: Gameflow-2

In Abbildung 2 und 3 erkennt man den aktuellen Spielverlauf.

Nach Aktivierung der Konsole in Akt3 erlangt der Spieler die Freiheit u. sitzt wieder in seinem Zimmer auf dem Sessel neben dem Kamin.

Nach einem ersten erleichterten Aufatmen hört er das quietschen von Puppengelenken hinter sich u. sieht Morpheus.

Cliffhanger (T.B.C)

7 Interface

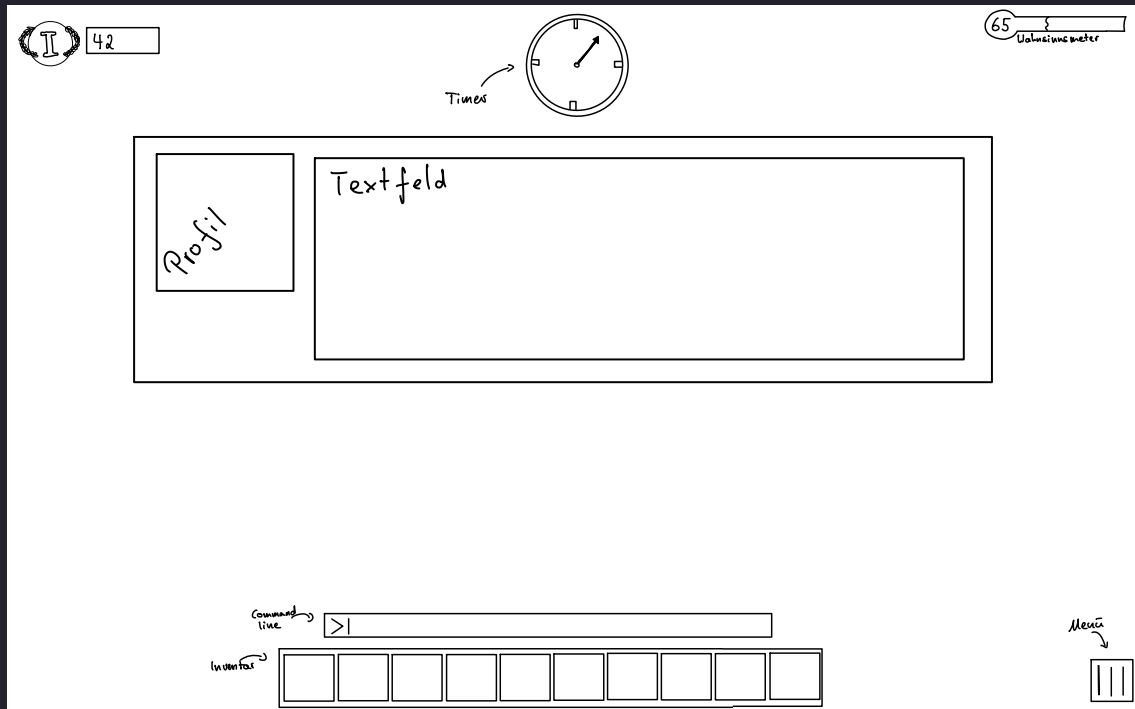


Abbildung 4: User-Interface

Im Folgenden wird auf die einzelnen Elemente genauer eingegangen.

7.1 Eingabefenster

Togglebares Eingabefenster in das die Befehle aus Kapitel 3.2.1 eingegeben werden.

Eventuell leicht transparent.

7.2 Inventar

Hier kommen die aufgehobenen Gegenstände rein und der Spieler ist in der Lage, Gegenstände innerhalb des Inventars auszurüsten und zu kombinieren.

Permanent sichtbar.

7.3 Corruption-Leiste

Visuelle Anzeige des Corruption-Werts durch eine dynamische Leiste, welche in Abhängigkeit eines Zahlenwerts gefüllt wird.

7.4 Timer

Manche Rätsel unterliegen einer zeitlichen Begrenzung und in dem Falle wird ein Timer getoggelt.

7.5 Dialogfenster

Es handelt sich um ein Pop-Up Fenster, welches bei Bedarf eingeblendet wird.

Es besteht aus einem Profilbild des Sprechenden u. dem zu vermittelnden Text.

7.6 Spielmenü

Innerhalb des Spielmenüs wird es mehrere Einstell- und Hilfoptionen für den Spieler geben. Mehr dazu im Folgenden.

7.6.1 Hilfe

Auflistung aller in Kapitel 3.2.1 aufgelisteten Spielkommandos, sowie kurze Erklärung der IA und des WM.

7.6.2 Schwierigkeit

Es wird drei Schwierigkeitsgrade geben:

- Normal
- Hart
- Wahnsinn

Je nach Grad verändert sich die Anzahl der erhaltenen IA und erhöht sich die Zugewinnung des WM.

Des Weiteren werden die Timer, je nach Rätsel kürzer.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich jederzeit ändern.

7.6.3 Speichern

Spielstandspeicherung. Vorerst wird es keine multiple Spielstände geben, sondern lediglich einen.

7.6.4 Beenden

Beenden des Spiels.

8 Mechaniken u. Power-ups

8.1 Corruption-Leiste (CL)

Eine volle CL bedeutet Game Over und der Spieler muss von neu anfangen.

Eine Erhöhung des Corruption-Werts kann z.B. durch den Fehlversuch eines Rätsels ausgelöst werden.

Mithilfe von IA kann man durch Erinnerungsfragmente den Corruption-Wert senken.

8.2 Arbeitserinnerungen

8.3 Familienerinnerungen

8.4 Egoerinnerungen

9 Gegner u. Bosse

9.1 Morpheus

Taucht immer wieder in Form der Puppe auf.

9.2 Eltern des Protagonisten

Lediglich eine Erzählfunktion.

9.3 Minotaure / Kinderschatten

Nicht besiegbare, lediglich ein NPC welcher den Spieler verfolgt.

Sollte der Spieler das Labyrinth (Kapitel 4.1.3) im ersten Anlauf bewältigen, so erhält der Spieler einen goldenen Ast, mit dem der Minotaure von seinem Fluch befreit wird.

Belohnung: Goldener Ast

9.4 Fährmann Charon

Fordert eine goldene Münze u. stellt dem Spieler ein Rätsel (Kapitel 4.1.4).

Sollte der Spieler den goldenen Zeig besitzen so kann er dieses Rätsel umgehen.

9.5 3 Totenrichter

Jeder der drei hat einen besonderen Gegenstand mit denen sich die Konsole im Kreuzungsraum aktivieren lässt.

9.5.1 Minos

Stellt dem Spieler ein Rätsel. Belohnung: Wahrheitsstein (Runenstein A)

9.5.2 Aiakos

Stellt dem Spieler ein Rätsel. Belohnung: Schlüssel des Hades (Runenstein B)

9.5.3 Rhadamanthys

Stellt dem Spieler ein Rätsel. Belohnung: Höllenstein (Runenstein B)

9.6 Belohnung für die Abschließung eines Akts?

TBD

10 Videosequenzen, Bonusmaterialien und Kompetitoren

TBD