

Gruppe 09

Spielname

Melissa Hägle, Zacharias Häringer, Johannes Mannhardt,
Maximilian Nazarati, Jens Rahnfeld, Zoë Schaaff, Janek Spaderna

5. Mai 2019

Das Spiel
braucht
einen Na-
men

Tutor: Daniel Lux

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
TODOs	3
1 Spielkonzept	4
1.1 Zusammenfassung	4
1.2 Alleinstellungsmerkmal	4
2 Benutzeroberfläche	5
2.1 Spieler-Interface	5
2.2 Menü-Struktur	5
3 Technische Merkmale	6
3.1 Verwendete Technologien	6
3.2 Mindestvoraussetzungen	6
4 Spiellogik	7
4.1 Optionen und Aktionen	7
4.2 Spielobjekte	7
4.3 Spielstruktur	7
4.4 Statistiken	8
4.5 Achievements	8
5 Screenplay	9
5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards	9

Liste der noch zu erledigenden Punkte

Das Spiel braucht einen Namen	1
1.1 „Zusammenfassung“ schreiben	4
1.2 „Alleinstellungsmerkmal“ schreiben	4
2.1 „Spieler-Interface“ schreiben	5
2.2 „Menü-Struktur“ schreiben	5
3.1 „Verwendete Technologien“ schreiben	6
3.2 „Mindestvoraussetzungen“ schreiben	6
4.1 „Optionen und Aktionen“ schreiben	7
4.2 „Spielobjekte“ schreiben	7
4.3 „Spielstruktur“ schreiben	7
4.4 „Statistiken“ schreiben	8
4.5 „Achievements“ schreiben	8
5 „Screenplay“ schreiben	9
5.1 „Konzeptzeichnungen und Storyboards“ schreiben	9

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

1.1 „Zusammenfassung“ schreiben

1.2 Alleinstellungsmerkmal

1.2 „Alleinstellungsmerkmal“ schreiben

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

2.1 „Spieler-Interface“ schreiben

2.2 Menü-Struktur

2.2 „Menü-Struktur“ schreiben

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

3.1 „Verwendete Technologien“ schreiben

- ...

3.2 Mindestvoraussetzungen

3.2 „Mindestvoraussetzungen“ schreiben

- ...

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

4.1 „Optionen und Aktionen“ schreiben

Tabelle 4.1: Mögliche Optionen und Aktionen

<i>ID/Name</i>	<i>Akteure</i>	<i>Ereignisfluss</i>	<i>Anfangsbedingung</i>	<i>Abschlussbedingung</i>
A1: Figur durch Klick bewegen	Spieler	...	Der Spieler muss eine oder mehr kontrollierbare, auswählbare Spielfiguren ausgewählt haben.	Die Spielfiguren befinden sich am Zielpunkt, oder die Spielfiguren befinden an einem begehbaren Punkt in der Welt, der möglichst nah am Zielpunkt liegt.

4.2 Spielobjekte

4.2 „Spielobjekte“ schreiben

Tabelle 4.3: Eigenschaftswerte von ...

<i>Eigenschaft</i>	<i>Beschreibung</i>
LP Lebenspunkte	...

4.3 Spielstruktur

4.3 „Spielstruktur“ schreiben

Tabelle 4.5: Werte von Einheiten

Frosch		
Beschreibung	...	<i>Bild hier?</i>
LP	1	
Dummy		
Beschreibung	...	<i>Bild hier?</i>
LP	2	

4.4 Statistiken

4.4 „Statistiken“ schreiben

4.5 Achievements

4.5 „Achievements“ schreiben

Tabelle 4.7: Achievements

<i>Name</i>	<i>Beschreibung</i>
Gewonnen!	Du hast das Spiel gewonnen!

5 Screenplay

5 „Screenplay“ schreiben

5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards

5.1 „Konzeptzeichnungen und Storyboards“ schreiben