

**Gruppe 09**

## **Spielname**

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

3. Mai 2019

Das Spiel  
braucht  
einen Na-  
men

Tutor: Daniel Lux

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>2</b>
<b>TODOs</b>	<b>3</b>
<b>1 Spielkonzept</b>	<b>4</b>
1.1 Zusammenfassung . . . . .	4
1.2 Alleinstellungsmerkmal . . . . .	4
<b>2 Benutzeroberfläche</b>	<b>5</b>
2.1 Spieler-Interface . . . . .	5
2.2 Menü-Struktur . . . . .	5
<b>3 Technische Merkmale</b>	<b>6</b>
3.1 Verwendete Technologien . . . . .	6
3.2 Mindestvoraussetzungen . . . . .	6
<b>4 Spiellogik</b>	<b>7</b>
4.1 Optionen und Aktionen . . . . .	7
4.2 Spielobjekte . . . . .	7
4.3 Spielstruktur . . . . .	7
4.4 Statistiken . . . . .	8
4.5 Achievements . . . . .	8
<b>5 Screenplay</b>	<b>9</b>
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>
ID01: Figur durch Klick bewegen	Spieler	...	Der Spieler muss eine oder mehr kontrollierbare, auswählbare Spielfiguren ausgewählt haben.	Die Spielfiguren befinden sich am Zielpunkt, <b>oder</b> 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