

Game Design Dokument

Kings Carry

A Hyper-casual game

Autor: Jasen Asumadu
Copyright: 2020, diebestefirma
Version 1.1

Inhaltsverzeichnis

- **Design History**

- **Kurzfassung**

- **Expose**

 - Inhalt und idee

 - Zielgeräte

 - Positionierung

 - Konkurrierende Produkte

 - Risiken

- **Grobkonzept**

 - Spielablauf

 - Titelbild/Hauptmenü

- **Charaktere**

- **Spielende**

- **Feinkonzept**

- **Technische Details**

 - Programmiersprache

 - Betriebssystem

Design History

Version 1

1. Anfertigung erster Entwurf

Version 1.1

1 Feinkonzept detaillierter gemacht

Kurzfassung

"Hyper-casual Game" ist ein Endless Runner, bei dem man unendlich in eine Richtung läuft und dabei Gegner, Fallen und Hindernisse überwindet. Der Spieler darf nicht stehen bleiben, weil er sonst von den Gegnern die hinter ihm sind stirbt. Je weiter der Spieler kommt desto höher ist seine Punktzahl.

Expose

Inhalt und Idee

"Hyper-casual Game" ist ein Third person Endless Runner das sehr von "Crossy Road" inspiriert wurde. Es wird eine art Kampagne mode geplant wo der Spieler dann per level spielen kann, momentan ist aber nur der Endless Runner mode da. Der Spieler muss mit seinen Pfeiltasten sich nach vorne bewegen und alles ausweichen oder umgehen das ihn dabei hindert.

Zielgeräte

Das Spiel wird für PC, mit Mobiler im hinterkopf, entwickelt.

Positionierung

Die Spielidee ist sehr ähnlich wie bei "Crossy Road" wo der Spieler so weit in eine Richtung geht bis er entweder stirbt oder von alleine aufhört. Der unterschied dabei ist das wir ein anderes Theme und mehr variierende Fallen, Gegner und Hindernisse haben.

Als Zielgruppe wird das Alter 14-25 angesehen.

Konkurrierende Produkte

"Crossy Road", "Altos Adventure", "Jetpack Joyride".

Risiken

Ein Computer Fehler könnte all unsere Dateien zum Spiel löschen oder korruptieren.

Grobkonzept

Spielablauf

Man kommt instant in das gameplay rein und muss nach vorne laufen während man Hindernisse, Gegner und Fallen ausmanövriert. Je weiter man läuft desto höher ist die Punktzahl. Die Hindernisse, Gegner und Fallen werden random generiert und es wird schwieriger je länger man läuft.

Titelbild/Hauptmenü

Der Titelbild hat momentan ein Options button, Mute button, und einen Play button. Es zeigt auch den Spielnamen an und den Highscore an. Im hintergrund ist einfach eine Blau/lilanen hintergrund.

Charaktere

Objekte	Funktion
Stampfer	Stampft senkrecht von oben nach unten
"Squeezer"	Von links und rechts kommen zwei Wände und zerquetschen den Spieler
Abrissbirne	Schwingt von links nach rechts
Stacheln	6 Stacheln die gleichzeitig aus dem Boden stechen und nach kurzer Zeit wieder zurück gehen
Gegner1	Gegner 1 schaut nur nach vorn und sticht mit dem Schwert zu. Wenn der Spieler etwas hinter dem Gegner1 ist, wird er verfolgt.
Gegner2	Gegner 2 hat den Fokus auf den Spieler und verfolgt den Spieler sobald man durch das Gate geht.
Gate	Triggert, Gegner2, um den Spieler zu verfolgen sobald man durchgelaufen ist
Spielercharakter	Kann in alle Himmelsrichtungen laufen und stirbt bei Kontakt mit fallen. Trägt einen König auf dem Kopf, dieser hat aber keine Kollision box

Game Design Dokument

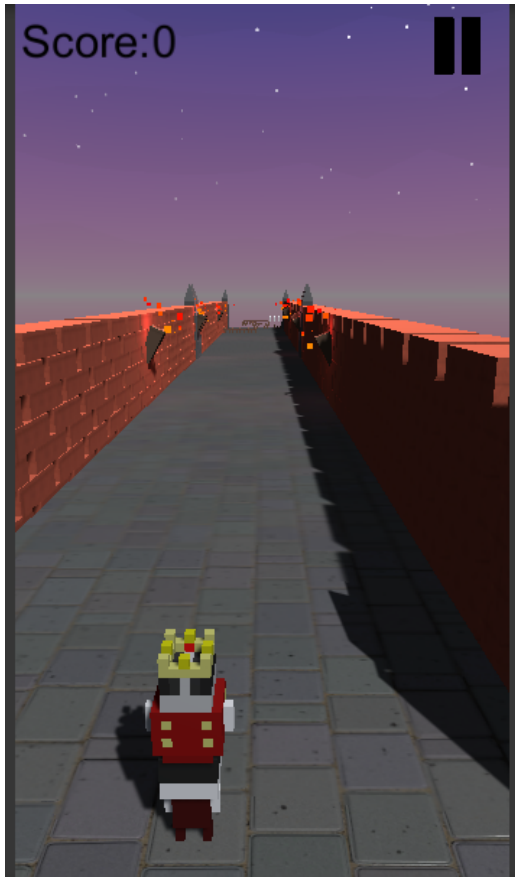
Spielende

Wenn der Spieler stirbt hat er die möglichkeit von vorne anzufangen oder zum Hauptmenü zurückzukehren. Außerdem wird sein momentaner Score den er erreicht hat angezeigt.

Game Design Dokument

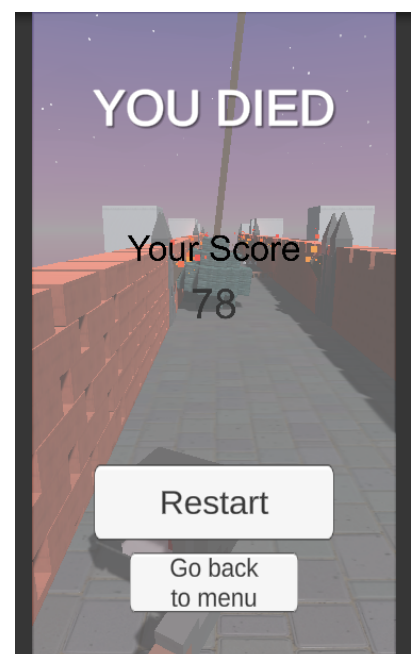
Feinkonzept

Man kommt instant in das gameplay rein und muss nach vorne laufen während man Hindernisse, Gegner und Fallen ausmanövriert. Man benutzt die pfeiltasten um sich zu bewegen und die ganzen Hindernisse, Gegner und Fallen werden Random generiert.



Je weiter man läuft desto höher ist die punktzahl. Die Punktzahl steigert auch wenn man Hindernisse überwindet. Gegner werden den Spieler verfolgen wenn er sie umgeht, das zwingt den Spieler immer weiter nach vorne zu laufen um zu verhindern das die Gegner ihn töten.

Wenn man stirbt hat man die möglichkeit von vorne anzufangen oder ins hauptmenü zu gehen.



Game Design Dokument

Technische Details

Programmiersprache

C#

Betriebssysteme

Windows 7,8,,8.1,10