

Crack Tomb

Game Design Document

Teammitglieder: Gabriel Moczalla (Teamleiter)
Jannick Knechtel
Anne Döbler

Kontaktinformationen:
Gabriel Moczalla – gabrielmoczalla@st.ovgu.de
Jannick Knechtel –
Anne Döbler – annedoebler@st.ovgu.de

Changelog

Revision 1

02.05.15 – Anne Döbler

- Hinzufügen der „Kurze Beschreibung“
- Hinzufügen des „Titel des Spiels“
- Hinzufügen der „Erfolgskriterien (ausgearbeitet von Gabriel Moczalla)“
- Hinzufügen des Gameplays (ausgearbeitet von Jannick Knechtel)
- Hinzufügen des Settings (ausgearbeitet von Gabriel Moczalla)
- Hinzufügen des Narrativ Structure Graph (ausgearbeitet von Jannick Knechtel)
- Hinzufügen des Feedback/Sound (ausgearbeitet von Jannick Knechtel)
- Hinzufügen der „Ausführlichen Beschreibung“ (ausgearbeitet von Gabriel Moczalla)
- Hinzufügen der „Struktur des Spiels“

Revision 2

12.05.15 – Anne Döbler

- Veränderung der Grundstruktur des GDD
- Hinzufügen des „Changelogs“
- Bearbeiten der kurzen Beschreibung

Kurze Beschreibung:

Crack Tomb ist ein Rätsel/Geschicklichkeitsspiel für den PC und richtet sich an Spieler aller Altersstufen. Bei diesem Spiel muss der Spieler einen Laserstrahl in ein Zielbereich führen, damit sich am Ende des Raumes mit einem Schatz belohnt wird. Der Weg zwischen Geschoss und Ziel ist mit Hindernissen blockiert und diese müssen mit Hilfe von verschiedenen Objekten (siehe Gameplay) umgangen werden. Der Spieler muss das Level so schnell wie möglich meistern, um möglichst viele Punkte zu bekommen. Schafft der es jedoch nicht in der vorgegebenen Zeit das Ziel zu erreichen, so stürzt die Grabstätte ein und reißt den Spieler mit in den sicheren Tod und verliert somit das Spiel.

Genre: Rätsel/Geschicklichkeit

Zielgruppe: Jedes Alter, Gelegenheitsspieler

Alleinstellungsmerkmale:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Erfolgskriterien:

1. Das Spiel soll Spaß machen und dementsprechend fordern.
VV: Beim wöchentlichen Meeting darüber diskutieren und Alternativen besprechen.
Testen des Spiels mithilfe verschiedenen Leuten inklusive uns Entwicklern.
2. Das Spiel soll spielbar sein.
VV: Meetings besprechen Probleme und Lösungsansätze.
3. Das Spiel soll optisch ansprechend sein.
VV: Meeting klären auch hier Probleme und Alternativen bzw. Lösungsansätze.

Ähnliche Produkte:

Gameplay

Core Mechaniken:

- Bewegen
- Interaktion mit Objekten (zum Beispiel :Truhen öffnen, Leiter benutzen, Spiegel drehen, Säule drehen)
- Objekte setzen
- Objekte nehmen

Meta-Game:

Der Spieler muss mit der Umgebung interagieren, um das Ziel des Spiels, den Lichtstrahl zum Endpunkt umzuleiten, zu erfüllen. Dazu besitzt der Spieler ein Inventar mit verschiedenen Objekten die in die „Säulen“ eingesetzt werden müssen. Zusätzlich kann er mit Truhen die im Level verteilt sind interagieren um seinem Inventar neue Objekte hinzuzufügen. Der Spieler kann mit den Säulen interagieren um ein Objekt aus dem Inventar diese in einer vom Spieler ausgesuchten Ausrichtung zu platzieren oder diese wieder zu entfernen und dem Inventar zuzufügen. Der Lichtstrahl wird von einer Startanlage (im Setting beschrieben) „abgefeuert“, dabei hat er die Farbe Weiß. Von dort breitet er sich geradlinig aus, bis er auf irgendetwas trifft. Wie sich der Strahl dann weiter ausbreitet hängt davon ab auf was der Strahl trifft. Trifft der Strahl auf das Ziel ist das Level abgeschlossen. Wird dies in einer vorgegebenen Zeit nicht geschafft hat der Spieler verloren. Im folgenden werden alle restlichen Objekte der Welt, und ihr Einfluss auf Welt und den Lichtstrahl beschrieben.

Objekte/Hindernisse:

Säulen:

In die Säulen können die Objekte des Spielers eingesetzt werden um den Lichtstrahl umzuleiten oder zu verändern. Säulen ohne ein eingesetztes Objekt haben keinen Einfluss auf den Strahl. Manche Säulen haben auch feste Objekte die nicht entfernt werden können.

Wände:

Wände blockieren Sicht und Bewegung des Spielers. Trifft der Lichtstrahl auf eine Wand stoppt er. Manche Wände haben auch Löcher wo der Strahl durch kann, aber der Spieler nicht.

Türen:

Türen sind Stellen in Wänden die Offen oder Geschlossen sind. Sind sie offen haben sie keinen Einfluss auf Spieler und Strahl, sind sie zu blockieren sie beides. Ihr Zustand wird durch Schalter geregelt.

Lichtbarrieren:

Der Spieler kann durch diese einfach durchlaufen. Der Strahl kann nur passieren wenn der in der selben Farbe wie die Barriere ist.

Schalter:

Schalter werden ausgelöst wenn ein Lichtstrahl auf sie trifft. Dabei stoppt dieser. Manche Schalter können nur durch Licht einer bestimmten Farbe aktiviert werden. Schalter öffnen und schließen Türen.

Leitern:

Sind an Wänden platziert. An ihnen kann der Spieler hoch und runter klettern um die Ebene zu wechseln.

Objekte des Spielers die in Säulen eingesetzt werden können:

Spiegel:

Spiegel können so eingesetzt werden, dass sie den Lichtstrahl um 90° ablenken können, auch nach oben und unten.

Doppelseitiger Spiegel:

Tut das selbe wie ein Spiegel, allerdings hat auch seine „Rückseite“ den Spiegeleffekt.

Farbkristall:

Lässt den Lichtstrahl gerade passieren. Färbt ihn dabei, die neue Farbe des Strahls ist eine Mischung aus der aktuellen Farbe und der des Kristalls.

Split-Prisma:

Spaltet den Strahl in 2 oder mehr neue Strahle, die in unterschiedliche Richtungen weiter verlaufen. Gib es in vielen Varianten.

Mithilfe dieser Objekte ist es die Aufgabe des Spielers in jedem Level den Strahl vom Anfangspunkt zum Endpunkt umzuleiten. Dabei hat der Spieler nur Mit jedem geschafften Level wird das Nächste freigeschalten. Je höher das Level desto komplexer und schwieriger werden die Level.

Narrativ Structure Graph:

Das Spiel hat weder eine richtige Story die irgendwie verknüpft werden müsste noch gibt es NPCs oder so etwas. Theoretisch kann der Spieler von Anfang an alles. Die ersten Level sind allerdings Tutorial-Level in denen der Spieler alle Elemente Schritt für Schritt erklärt bekommt. In den folgenden Levels werden die folgenden Elemente eingeführt, mithilfe von Textbeschreibungen während des Levels:

Level 1+2: Grundprinzip, Ziel, Spiegel, Wände (eine Ebene)

Level 3+4: Farben

Level 5: Doppelseitiger Spiegel, feste Säulen

Level 6+7: Split-Prisma, Schalter

Level 8+9: mehrere Ebenen

Level 10: alles zusammen

Nach den 10 ziemlich einfachen Levels sind alle im Spiel enthaltenen Mechaniken erklärt. Danach folgen 10-40 richtige Level die immer schwieriger werden.

Schnittstellen/Kontrollelemente:

-Steuerung:

Regeln:

Welt und Story

Setting:

Die Spielwelt besteht aus einem spielbaren Bereich. Dieser ist wie bereits im Gameplay beschrieben mit verschiedenen Objekten versehen. Diese werden nach einem bestimmten Thema konzipiert. Das hier gewählte Thema ist Ägypten. Dementsprechend fallen den im Gameplay beschriebenen Objekten folgende Eigenschaften zu:

- Spieler → Schatzjäger
- Projektil → Lichtstrahl, der von einer
- Spiegel → Spiegel in Steinwänden
- Ziel → bestimmter Kristall der mit dem Licht getroffen werden muss
- Belohnung → Schatz je nach Zeit
- spielbarer Bereich → das innere einer Pyramide

Die Atmosphäre ist mystisch, spannend und leicht realistisch gehalten. Sie soll das Gefühl eines Schatzjägers übermitteln.

Musik:

Charaktere:

In diesem Spiel gibt es nur einen Charakter, den Schatzjäger, der vom Spieler gesteuert wird. Der Schatzjäger ist eine intelligente Person, welche bereits Erfahrung in ihrem Bereich hat und in den besten Jahren seines Lebens ist. Optisch lehnt sich der Schatzjäger an den Bekannten „Indiana Jones“ an.

Story:

Eine richtige Story gibt es nicht. Jedoch gibt es einen Rahmen der alles zusammenhält. Der Schatzjäger, der bereits in Punkt 1 beschrieben wurde, reist von Grabmal zu Grabmal, um möglichst viele Schätze zu sammeln und somit viel Geld zu haben.

Feedback + Sound:

Visuelles Feedback ist hauptsächlich der Lichtstrahl den der Spieler sieht. Diesen gilt es ja ins Ziel umzulenken. Der Strahl zeigt dabei offensichtlich an wo der Strahl gerade ist, zudem hat der Strahl auch eine Farbe die angezeigt wird und für einige Mechaniken wichtig ist. Positives Feedback ist auch ein Bildschirm der nach Abschluss jedes Levels angezeigt wird mit der benötigten Zeit als Punktzahl. Da man weder sterben kann, noch es irgendeine Form von Zeitbegrenzung gibt, gibt es auch kein wirkliches negatives Feedback, außer das, welches der Spieler selbst produziert wenn er in einem Level nicht weiterkommt.

Als Sound hört man in der Nähe des Lichtstrahls ein leises Brummen. Im Hintergrund spielt eine leise, langsame, zum Nachdenken anregende Musik. Außerdem hört man ein Geräusch

wenn sich Türen öffnen oder schließen. Im Endbildschirm jedes Levels gibt es außerdem noch irgendeinen fröhlichen Sound.

Ausführliche Beschreibung:

2. Der Spieler wird für das Lösen jedes Rätsels mit einer bestimmten Anzahl an Punkten belohnt, abhängig von der von ihm benötigten Zeit um das Rätsel zu lösen. Eine direkte Bestrafung wird es nur in Form eines „Game over“ geben. Dieser kann nur erreicht werden, wenn der Spieler das Rätsel nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit lösen kann.

4. Orte die vom Spieler besucht werden, sind lediglich die verschiedenen Rätsel innerhalb der Grabmäler, um an deren sagenumwobenen Schätze zu kommen.

Struktur des Spiels:

