

Game Design Document

Game Development: „Cuddle Toy Apocalypse“

Gruppenmitglieder:

- Friese, Kai
- Knott, Jasmin
- Tombers, Dennis

Hintergrund

Das Spiel Cuddle Toy Apocalypse ist ein 3D Adventure Game. Dabei wird die Spielereihe The Legend of Zelda ⁴ als Vorbild für Spielmechaniken wie Rennen, Schleichen, Kämpfe und Leveldesign genommen.

Formale Elemente

8 basic formal elements:

(nach: Tracy Fullerton, Christopher Swain & Steven Hoffman: Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games, 2004)

Players, Objective, Procedures, Rules, Resources, Conflicts, Boundaries, Outcomes

Spieler (Zielgruppe)

Die Zielgruppe sind Jugendlichen und Erwachsene ab 12 Jahren. Gewaltdarstellung und Kampfanimationen im abstrakten Rahmen sollten im Interesse der Spieler liegen.

Gegenstand und Ziel des Spiels

Es geht darum sich in der Apocalypse zu behaupten, dabei schließt der Spieler Level basierte Mission ab. Wobei er gegen Monster kämpft, Gegenstände beschafft oder zerstört. Das Ziel des Spiels ist es die Apocalypse mittels eines Heilmittels zu beenden oder die gesamte Welt zu infizieren.

Abläufe

Spielbeginn

Einführungslevel zum kennen lernen der Steuerung, Geschichte und NPC Charakteren.

Ansicht

Die Kameraführung ist in 3rd Person, dabei ist es möglich die Perspektive selbst zu bewegen, in der Regel wird diese allerdings automatisch geführt.

Bewegung

Der Charakter wird mit einem Controller gesteuert, dabei ist möglich sich in alle Richtung in frei zu bewegen, mittels schleichen, gehen, rennen, springen und klettern.

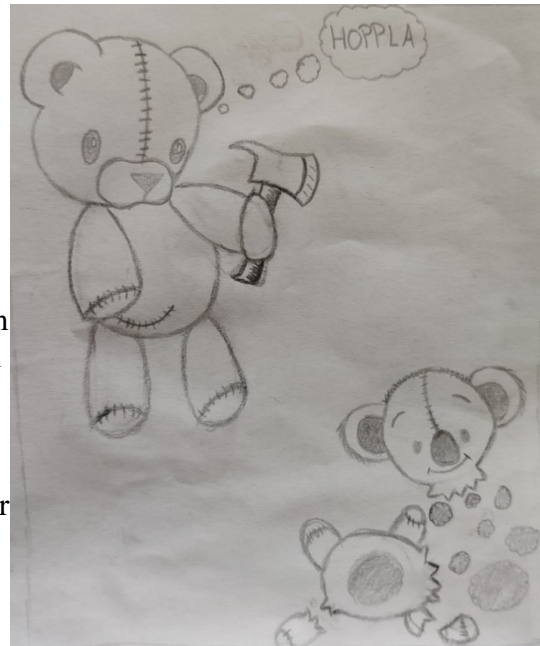
Kampf

Der Charakter kann mittels Controller, Schlagen, Treten, Gegner anheben und werfen. Dabei können auch Waffen gefunden und verwendet werden, oder besondere Angriffe ausgeführt werden.

Missionen

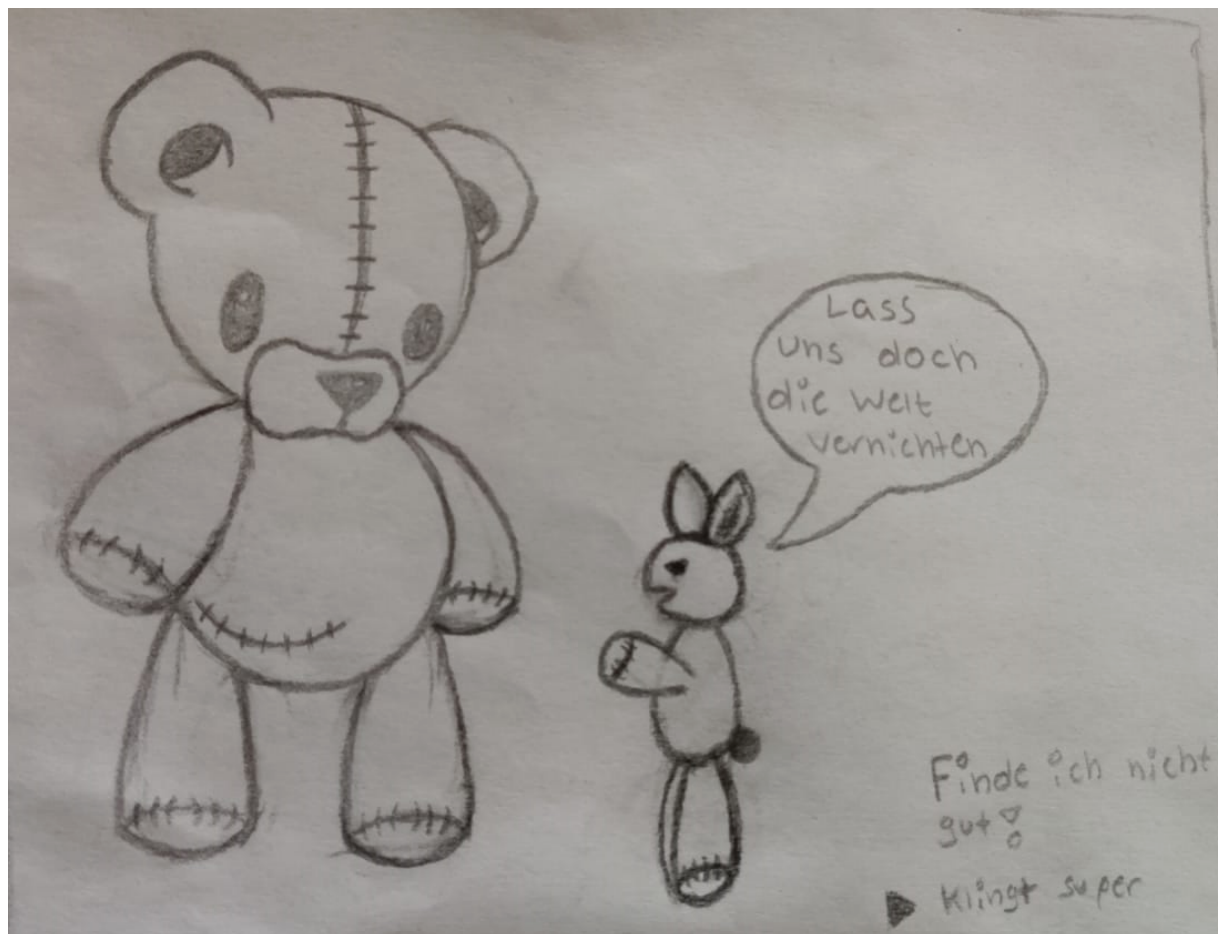
Der Spieler hat einen Ausgangspunkt, von dem aus er immer wieder neue Missionen erhält, welche er in der Stadt erfüllen muss. Einige besondere Varianten dabei sind, Schleich-, Jump and Run- und Wellenbasierte Kampfmissionen. Der Spieler kann sich bei jeder Mission frei entscheiden auf welche Art er diese abschließen will, um sich der guten oder bösen Seite anzuschließen.

Dabei stehen verschiedenste NPC Interaktionen zur Verfügung.



Spielende

Das Ende des Spiels ist erreicht, wenn der Spieler entweder das Heilmittel findet und somit die Apocalypse aufhält, oder sich aus der Stadt befreit und eine weltweiten Ausbruch verursacht.



Regeln

Jede Figur hat einen Lebenswert, wenn dieser auf null ist, ist die Figur besiegt.
Jede Figur muss eigene Animationen für Bewegung und Interaktionen haben.
Es gibt Speichermöglichkeiten.

Ressourcen

Für die Modellierung und Animation wird Blender ² verwendet. Für die Programmierung wird Unity ³ verwendet. Zur Steuerung benötigt man einen Controller.

(potenzielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten

Die zu verwendenden Softwareplattformen sind den meisten Projektteilnehmern nicht – zumindest nicht im Detail – bekannt. Die individuell erforderlichen Einarbeitungszeiten sind schwer abzuschätzen. Wesentliche Anforderungen – wie z.B. der Import animierter Modelle – müssen zwingend umsetzbar sein. Daher ist zuerst zu ergründen, ob die gewählten Plattformen dazu grundsätzlich in der Lage sind. Falls nicht, muss ggf. auch die Option eines Umstiegs auf andere Programme in Betracht gezogen werden. Dies ist möglichst frühzeitig zu klären.

Gegen Semesterende stehen Prüfungen an. Es ist damit zu rechnen, dass sich das zeitliche Engagement in der Projektarbeit dann reduzieren wird. Dies ist zu berücksichtigen und ggf. eine freiwillige Ergänzung durch Tätigkeiten während der Weihnachtszeit in Erwägung zu ziehen. Kompatibilität verschiedener Versionen der verwendeten Softwareplattformen könnte eingeschränkt sein und dadurch Probleme verursachen.

Aufgrund der aktuellen Corona-Situation treten Probleme bei der Teamarbeit und Kommunikation, sowie dem Datenaustausch auf. Dazu können noch nicht absehbare Konflikte auftreten.

Rahmenbedingungen

- Verwendung frei verfügbarer Software und ggf. Modelle sowie Musik und Geräusche
- Lizenz nur für den Privatgebrauch und hochschulinternen Gebrauch
- FSK 12 ¹
- Verbreitungsplattform: Windows 10
- Nur lokale Spiele

Ergebnisse

Am Ende soll ein spielbares (aber auch erweiterbares) Produkt stehen.
Das Produkt soll einfach zu installieren sein.

Referenzen

¹ Altersfreigabegesetze: <https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/> (letzter Zugriff 29.04.2020)

² Blender: <https://www.blender.org/>

³ Unity: <https://unity.com/de>

⁴ The Legend of Zelda: https://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda