

# Game Development 2 Game Design Dokument

## Among Teddy - Sozial Deduction Game

Team : Sozial Deduction Game  
Feature : Sprachsteuerung

Kai Frieze  
Jasmin Knott  
Bryan Fichtel  
Daniel Sun  
Dennis Tombers

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>Hintergrund</b>	<b>2</b>
<b>Geschichte</b>	<b>2</b>
<b>Spiel Mechaniken</b>	<b>2</b>
<b>Innovation</b>	<b>2</b>
<b>Aufgaben</b>	<b>3</b>
<b>Formale Elemente</b>	<b>4</b>
<b>Spieler (Zielgruppe)</b>	<b>4</b>
<b>Gegenstand und Ziel des Spiels</b>	<b>5</b>
<b>Abläufe</b>	<b>5</b>
<b>Regeln</b>	<b>5</b>
<b>Ressourcen</b>	<b>6</b>
<b>(potenzielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten</b>	<b>6</b>
<b>Rahmenbedingungen</b>	<b>6</b>
<b>Ergebnisse</b>	<b>6</b>
<b>Referenzen</b>	<b>6</b>

# Hintergrund

Das Spiel Among Teddys ist ein Social Deduction Game<sup>2</sup>, welches durch Spiele wie AmongUs<sup>1</sup>, Werwölfe im Duster Wald<sup>2</sup> und Town of Salem<sup>2</sup> inspiriert wurde. Auf die Idee des Spiels sind wir durch den aktuellen Aufstieg von AmongUs<sup>1</sup> gekommen. Wobei die bereits existierenden Elemente durch Sprachsteuerung innoviert werden und sich mit satirischen Mitteln auf die aktuelle Corona Situation beziehen, dafür werden Hintergrund und Welt Elemente aus Cuddle Toy Apocalypse aufgegriffen.

# Geschichte

Die Cuddle Toy's wurden erneut von einem gefährlichen Virus heimgesucht. Wird man von dem Virus infiziert, fängt man an Zombie artige Symptome aufzuweisen. Hierbei versuchen die Infizierten die Gesunden an zu stecken. Die Gruppe der gesunden Cuddle Toy's muss währenddessen versuchen ein Heilmittel herzustellen, um damit die Infizierten zu heilen. Die einzelnen Etappen der Heilmittelherstellung sind kleine Minispiele mit einem gewissen Kniff. Sobald alle Cuddle Toy's infiziert, oder geheilt sind, hat der Virus, oder die Cuddle Toy's, gewonnen.

# Spiel Mechaniken

Infektion anderer Spieler: Die Infizierten können alle 30 Sekunden in ihr Mikrofon husten, je nachdem wie laut der Huster ist, variiert die Größe ist die Reichweite der Virus-Attacke.

Kommunikation: Wenn sich Spieler annähern können sie sich gegenseitig unterhalten und eine Konversation führen.

Minispiele : Die Spieler müssen mit der Stimme versuchen die Minispiele zu lösen.

# Innovation

Unser Spiel hat als innovatives Element eine Sprachsteuerung, diese wird primär in den Minispiel-Aufgaben implementiert. Dabei muss mithilfe der Stimme eine Aufgabe gelöst, oder eine Tätigkeit ausgeführt werden.

Außerdem implementieren wir einen variablen Sprachkanal, bei welchem Spieler automatisch Channel wechseln, wenn sie einen neuen Raum betreten. Dadurch sollen sich Spieler unterhalten können, sobald sie im selben Raum sind.

Durch die neuartige Implementierung der Minispiele mithilfe der Sprache, bieten wir den Spielern bislang unerlebte Spielerfahrungen.

# Aufgaben

Es wird in unserem Spiel kleine Minispiel-Aufgaben geben, die die Kuscheltiere erledigen müssen um das Spiel zu gewinnen. Dabei gibt es 2 Gruppen mit unterschiedlichen Aufgaben. Gruppe 1 sind normale Kuscheltiere und Gruppe 2 sind die infizierten Kuscheltiere.

Gruppe 1 (nicht infiziert):

Die nicht infizierten Kuscheltiere könnten folgende Aufgaben erledigen müssen:

- Flappy Bird (Ein Minispiel, bei dem der Spieler mittels Sprachsteuerung anweisungen wie hoch und runter geben kann um den Spielcharakter aufsteigen oder absteigen zu lassen um so Hindernissen auszuweichen um zur Ziellinie zu kommen.)
- Simon says (Ein Minispiel, bei welchem vier verschiedene Farbfelder in zufälliger Reihenfolge aufleuchten und der Spieler diese, anschließend in der gleichen Reihenfolge aufsagen muss.)
- Farben bestimmen (Bei diesem Minispiel werden verschiedene Farben als Wort ausgeschrieben, aber in einer anderen Farbe angezeigt. Dabei muss der Spieler möglichst schnell das Wort richtig aufsagen.)
- Gegenstände bestimmen (Ein Minispiel in dem es mehrere Gegenstände und eine Lücke gibt, in die einer der Gegenstände reinpasst. Mittels Sprachsteuerung nennt man den Gegenstand der in die Lücke muss.)
- Puzzle (Ein Minispiel in dem es ein viereckiges Feld mit Koordinaten gibt und Puzzleteile mit Nummern. Man muss dann mittels Sprachsteuerung die Nummer des Puzzleteils sowie die Koordinate des Feldes nennen in das das Puzzle teil soll.)
- 2 Player Code (Ein Minispiel in dem 2 Leute eine Aufgabe lösen müssen. Der eine hat eine Karte mit verschiedenen Symbolen und der andere ein Feld mit Symbolen. Der mit dem Feld sagt welche Symbole er sieht und der mit der Karte muss dann schauen, in welcher Reihenfolge die Symbole gedrückt werden müssen und das seinem Partner mitteilen.)
- Schieberätsel (Ein Minispiel in dem es ein Viereckiges Feld gibt in dem kleine Vierecke drin sind, die das Große ausfüllen, bis auf eine kleine Lücke. Die kleinen Vierecke ergeben in der richtigen Reihenfolge ein Bild. Nun muss der Spieler herausfinden wie er die kleinen Vierecke durch das freie Feld navigieren muss um das Bild anzeigen zu lassen. Dafür kann er mittels Sprachsteuerung die kleinen Vierecke bewegen. Er hat jedoch nur eine begrenzte Anzahl an Zügen um das Bild fertig zu bekommen.)
- Schiffe versenken (Dieses Minispiel ist eine kleine Runde Schiffe versenken, bei welchem man mit der Stimme die Koordinaten angibt, auf welche man schießen will.)

-Snake (Ein Minispiel in dem es z.B. eine Schlange gibt die mittels Sprachsteuerung gelenkt wird um verschiedene Gegenstände einzusammeln.)

Gruppe 2 (Infizierte):

Die infizierten Spieler haben die Möglichkeit die infizierten Spieler zu sabotieren indem sie:

- Sabotage-Typ: Die Türen verschließen (Sprachsteuerung: "Tür zu")  
Konsequenz: Die Bewegungsfreiheit der Spieler wird eingeschränkt
- Sabotage-Typ: Die Lichter ausschalten (Sprachsteuerung: "Licht aus")  
Konsequenz: Die Sichtweite der Spieler wird eingeschränkt
- Sabotage-Typ: Die Kommunikation zwischen den Spielern stören (Sprachsteuerung: "Kein Funk")  
Konsequenz: Die Spieler können nicht mehr miteinander kommunizieren
- Sabotage-Typ: Den Standort der zu bewältigen Aufgaben (der Spieler) verstecken ("GPS aus")  
Konsequenz: Die Spieler finden den Standort ihrer Aufgaben nicht mehr

Dabei sabotieren die Infizierten die Nicht-Infizierten mittels Sprachsteuerung. Die Wörter, die die Infizierten dafür sagen müssen, stehen oben neben der entsprechenden Sabotage in den Klammern.

Die Spieler können die Sabotage nicht verhindern jedoch diese im nachhinein rückgängig machen indem Sie z.B. die Türen wieder aufbrechen/öffnen, den Stromkasten reparieren/einschalten, die Interferenzen der Funkstation entfernen und die GPS-Markierungen für die zu bewältigen Aufgaben wiederherstellen.

## 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 Jugendliche und Erwachsene ab 12 Jahren<sup>3</sup>. Spieler sollten Interesse daran haben durch Kommunikation mit den anderen Spielern auf detektivische Art die Infizierten ausfindig zu machen.

# Gegenstand und Ziel des Spiels

Durch Zufall wird ein oder mehrere Spieler geheim als Infizierter ausgewählt. Das Ziel der Infizierten ist es unentdeckt alle anderen Spieler umzubringen.

Die Aufgabe der restlichen Spieler ist dabei entweder heraus zu finden, wer die Infizierten sind und diese zu töten, oder alle Aufgaben zur Herstellung eines Heilmittels zu erledigen.

## Abläufe

Zunächst versammeln sich alle Spieler in einer Spiellobby bevor das Spiel gestartet wird. Dort können eventuelle Einstellungen getroffen werden.

Wenn alle bereit sind startet das Spiel und ein oder mehrere zufällige Spieler werden als Infizierte ausgewählt und jeder erhält Informationen über seine Spielrolle.

Dann erscheinen alle Spieler in der Spielwelt und können sich in Bewegung setzen, wobei die Infizierten von nun an versuchen unentdeckt alle Spieler zu töten. Der Rest versucht alle Aufgaben zur Herstellung des Heilmittels zu lösen.

Das Spiel endet wenn alle Infizierten oder nicht Infizierten getötet werden, oder das Heilmittel fertig gestellt wurde.

## Regeln

Spieler können sich Unterhalten, wenn sie sich im gleichen Raum aufhalten.

Wenn ein Spieler eine Leiche entdeckt hat er die Möglichkeit in einem Gemeinschaftsraum eine Abstimmung zu starten. Dabei wird an alle Spieler ein Signal geschickt, damit diese sich innerhalb einer vorgegebenen Zeit versammeln können. Alle die vor Ablauf der Zeit eintreffen können an der Abstimmung teilnehmen. Bei der Abstimmung wird ein Spieler bestimmt, welcher sterben soll. Das Ziel dabei ist es den Infizierten Spieler zu töten.

Wenn ein Spieler verstorben ist, kann er sich nur noch mit anderen toten Spielern unterhalten, unabhängig vom Aufenthaltsort. Außerdem haben Spieler die verstorben sind die Möglichkeit die Infizierten Spieler zu behindern.

Spieler steuern ihre Figuren mittels Maus- und Tastatureingabe, Aufgaben werden dabei zusätzlich durch Sprachsteuerung erledigt.

## Ressourcen

Für die Modellierung und Animation wird Blender<sup>4</sup> verwendet und für die Programmierung wird Unity<sup>5</sup> genutzt. Um die Projektdaten innerhalb der Gruppe auszutauschen verwenden wir GitHub<sup>6</sup>.

Zur Steuerung des Spiels benötigt man ein Mikrofon.

## (potenzielle) Konflikte, absehbare Schwierigkeiten

Die Projektteilnehmer haben keine Erfahrung mit der Erstellung von Netzwerken zur Verbindung eines Multiplayer Spiels. Ebenfalls wird die Implementierung der Sprachkanäle und der Spracheingaben ein Problem sein.

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.

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<sup>3</sup>
- Verbreitungsplattform: Windows 10

## Ergebnisse

Am Ende soll ein spielbares (aber auch erweiterbares) Produkt stehen. Welches im Multiplayer funktioniert und einen internen Sprachchat zur Verfügung stellt.

Dabei wollen wir vor allem im Bereich der Minispiele- und Sabotagemöglichkeiten, zumindest eine kleine Auswahl an nutzbaren Varianten bieten. Da jedoch die Zeit nicht für all unsere vorgestellten Ideen ausreicht halten wir uns weitere der genannten Aufgaben für spätere Erweiterungen offen.

# Referenzen

<sup>1</sup> AmongUs: [https://de.wikipedia.org/wiki/Among\\_Us](https://de.wikipedia.org/wiki/Among_Us)

<sup>2</sup> Deduktionsspiel: <https://de.wikipedia.org/wiki/Deduktionsspiel>

<sup>3</sup> Altersfreigabegesetze: <https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/> (letzter Zugriff 20.11.2020)

<sup>4</sup> Blender: <https://www.blender.org/>

<sup>5</sup> Unity: <https://unity.com/de>

<sup>6</sup> Github : <https://github.com/>