



# Game Design Document

**Veranstaltung**  
Gamedesign

**Betreuer**  
Professor Jirka Dell'Oro-Friedl

**Projektgruppe**  
Vanessa Riess  
Jan-Carl Ewald  
Sebastian Seidel  
Kevin Scherer  
Andreas Schaumann  
Volker Armbruster  
Marcel Mantel  
Hendrik Allgeier  
Johannes Winter  
Waldemar Hass

**Semester**  
Sommersemester 2013

## Inhaltsverzeichnis

Spielinhalt .....	5
Spielregeln .....	6
Allgemeine Regeln .....	6
Gesammelte Regeln für das Brettspiel .....	6
Einheiten und Charaktere .....	7
Spielemente, Objekte und Gebäude .....	7
Szenario .....	8
KI .....	9
Untertan Krieger .....	9
Untertan Späher .....	9
Untertan Träger .....	9
Untertan Schamane .....	9
Untertan Erfinder .....	10
Weitere Ideen: .....	10
Wildtier Tiger .....	10
Wildtier Mammut .....	11
Wildtier Bär .....	11
Spieltexte .....	11
Referenzquellen .....	12
Stil .....	13
Charaktere im Detail .....	14
Stammesführer .....	14
Untertan Krieger .....	15
Untertan Späher .....	16
Untertan Erfinder .....	17
Untertan Träger .....	18
Untertan Schamane .....	19
.....	19
Spielemente im Detail .....	20
Höhle .....	20
Karte .....	20
Feuerstelle .....	21
Muschelhorn .....	21
Ressourcenhaufen .....	21
Barrikade .....	21
Waffen .....	21
Wildtier Tiger .....	22

Wildtier Mammut .....	22
.....	22
Sonstiges .....	22
Terrain .....	23
Lager.....	23
Wege .....	23
Wegpunkte.....	23
Nahrungsquellen.....	23
Abbaubare Bäume .....	23
Abbaubaren Stein .....	23
Dichter Dschungel .....	23
GUI.....	24
Soundeffekte.....	25
Spieler .....	25
Krieger.....	25
Träger.....	25
Späher.....	25
Schamane .....	26
Erfinder.....	26
Mammut .....	26
Tiger .....	26
Lagerfeuer .....	26
Karte.....	26
Dschungel .....	26
Lager .....	26
Menü .....	27
Interface .....	27
Spielende .....	27
Musik .....	27

# Gameplay

---

## Spielinhalt

Zion ist ein Firstperson echtzeit Strategiespiel, welches den Spieler in die Rolle eines Stammesführers aus der Steinzeit führt.

Es ist ein reines PvP Spiel, in dem die Spieler mit Hilfe ihrer treuen aber dummlichen Untertanen einen erbitterten Kampf um die Herrschaft einer tropischen Insel austragen.

Zu den Untertanen des Anführers gehören loyale und starke Krieger, die keinem Kampf aus dem Weg gehen, leider aber durch ihre stark eingeschränkte Intelligenz darüber hinaus für nichts zu gebrauchen sind.

Das Pendant zum Krieger stellen die Erfinder dar, die durch kluge Einfälle oder kombinieren das ein oder andere nützliche Objekt erschaffen können.

Um die Insel schnell und genau zu erkunden, stehen dem Häuptling auch Späher zur Verfügung, die aber leider durch ihre hagere Statur kaum zum kämpfen geeignet sind, und somit vor einem unverhofften Kampf definitiv die Flucht ergreifen.

Natürlich braucht ein Stamm für das moderne Steinzeitleben auch Nahrung und andere Ressourcen. Und da sich die nicht von alleine in´s Lager tragen, bieten dem Anführer die Träger mit ihrer exzellenten Schleppkünsten ihre Dienste an.

Zu guter Letzt gibt es noch den Schamanen, der durch die Beschwörung dunkler Künste die Toten in´s Reich der Lebenden zurückzubringen vermag, sogar jene, die zuvor des gegnerischen Stammes angehörig waren.

Neben dem gegnerischen Spieler befinden sich auf der Insel aber noch andere Gefahren. So streifen einige wilde Tiere durch den dichten Dschungel, auf die man unvorbereitet besser nicht stoßen sollte.

Ein strategisch wichtiges Element in Zion stellen die Ressourcen Nahrung, Stein und Holz dar.

Holz eignet sich nicht nur als plumpe Waffe, sondern kann dazu verwendet werden, aus ihm eine schützende Barrikade für das eigene Lager zu bauen oder es als anderes taktisches Hilfsmittel zu verwenden.

Besitzt der Stammesführer Steine, so können aus ihnen Waffen verbessert oder neue Objekte gebaut werden.

Die Nahrung hingegen ist ein fester und unverzichtbarer Bestandteil. Fehlt sie, werden die Untertanen schnell launisch und schwach.



# Spielregeln

## Allgemeine Regeln

- Beim Tod eines Stammesführers gewinnt der gegnerische Spieler.
- Ist keine Nahrung mehr im Lager vorhanden, verhält sich dies wie folgt:
  - Krieger wird schwächer
  - Träger kann weniger tragen
  - Späher läuft langsamer
  - Schamane braucht länger zum wiederbeleben
  - Erfinder produziert mehr Ausschuß
- Geschwindigkeiten der Einheiten:  
Spieler --> Erfinder --> Schamane --> Krieger --> Träger --> Läufer
- Ressourcenhaufen kann überall angelegt werden
- Nahrung zählt im Lager mehr
- Erfinder kann nur in der Höhle erfinden
- Im Lager können sich die Untertanen erholen. Auch ohne den Schamanen werden die Lebenspunkte langsam wieder aufgefüllt.
- Ein Ressourcenhaufen außerhalb des Lagers lockt wilde Tiere an
- Ressourcenhaufen können vom Gegner eingesammelt werden

## Gesammelte Regeln für das Brettspiel

### **Zum Spieler:**

- Der Spieler ist der Langsamste und schwächste von allen
- Der Spieler hat immer die Karte zur Verfügung
- Der Spieler kann seine Gefolgschaft los schicken, entweder bis sie etwas finden oder für eine gewisse Zeit
- Ist der Spieler direkt in einen Kampf verwickelt, wird er als erstes angegriffen
- Ist der Spieler nicht in einem Kampf präsent, entscheidet der Zufall welche Einheit angegriffen wird
- Feldherr kann verhungern --> Game Over
- Feldherr kann Barrikaden aus Ressourcen bauen, die bei Anwesenheit des gegnerischen Feldherren schneller zerstört werden können
- Wenn Feldherr mit Späher unterwegs ist, kann er ihn "abstellen", dieser braucht dann einigen Sekunden und kann daraufhin einen Statusbericht vom gesehenen verkünden

### **Zu den Einheiten:**

- Es gibt eine Agressive/Passive Haltung
- Untertanenzusammenstellung ist anfangs frei vom Spieler wählbar
- Späher sind scheu, sie ziehen sich bei Feindkontakt sofort zurück und können nur durch Hinterhalte oder Tiere besiegt werden
- Krieger nutzen jede Chance sich Waffen zu ergattern, indem sie mitnehmen was sie finden
- Jede Einheit kann eine Ressource mit sich führen
- Nach 6 Stunden brauchen die Einheiten Nahrung. (Eine Nahrung kann als Item mitgeführt werden, aber nur, wenn keine Waffe getragen wird)

- Je nach Länge der Strecke muss der Spieler oder seine Untertanen Nahrung mitschleppen, da diese von Tätigkeiten verbraucht wird
- Wenn Untertane "verhungert", läuft er zum Gegner über
- Der Erfinder kann von Holz zu Stein geschickt werden um eine Steinkeule zu produzieren
- Die Untertanen sind skillbar
- Um so öfter ein Untertane eine Fähigkeit (tragen beim Träger, kämpfen beim Krieger) nutzt, umso höher steigt sein Skill
- Nur Krieger (+Spieler) können kämpfen
- Fehlt dem Spieler Nahrung stirbt zuerst der schwächste NPC

#### **Allgemeines:**

- Nahrung in Höhlen schon vorhanden, aber nur begrenzt
- Nahrung aufnehmen kostet Zeit
- Wilde Tiere greifen bevorzugt den Feldherren an
- Nahrung ist der wichtigste Rohstoff in Zion, dabei ist es egal ob sich die gesammelte Nahrung bei einer Einheit oder im Lager befindet.  
Sie muss lediglich vorhanden sein, da sie pro Zeit verbraucht wird
- Ein Mammut ist schwer zu erlegen und wird zur umkämpften Nahrungsquelle an der Stelle an der es gestorben ist
- Man kann sich keine Wege durch den Wald schlagen. Die Einheiten müssen die Pfade benutzen
- Durch das Errichten von Ressourcenlagern müssen Träger nicht immer zurück in die Höhle laufen
- Ressourcenlager können jedoch von Gegner zerstört werden
- Barrikaden schützen Ressourcenlager und beschäftigen die Gegner eine Weile

### Einheiten und Charaktere

- Stammesführer
- Untertan Krieger
- Untertan Späher
- Untertan Erfinder
- Untertan Träger
- Untertan Schamane

### Spielelemente, Objekte und Gebäude

- Höhle
- Karte
- Feuerstelle
- Muschelhorn
- Ressourcenhaufen
- Nahrung
- Holz

- Stein
- Spezielle Items
- Säbelzahntigerzahn
- Waffen
- Tiere

Noch zu diskutieren:

- Barrikade
- Ausguck
- Falle

### Szenario

Der Spieler befindet sich in Zion auf einer großen, tropischen und gefährlichen Insel. Zu Beginn findet sich dieser als dicker Stammesführer mit einer Hand voll Untertanen in einem kleinen Lager wieder. Dies beinhaltet eine Schutz bietende Höhle.

Um das Lager herum befindet sich lediglich ein dichter und weitläufiger Dschungel.

Da dem Spieler der Aufenthaltsort des gegnerischen Lagers und die sonstigen wichtigen Orte der Insel zu Beginn nicht bekannt sind, herrscht in Zion ein gewisses und beständiges Gefühl von Unsicherheit. Dies beruht nicht zuletzt auf der Tatsache, dass der Spieler seine Untertanen durchaus für gewisse Tätigkeiten alleine in den Dschungel schicken muss. Kehren diese nicht zurück, wird er sich selbst ein Bild von der Ursache machen müssen, falls es nicht möglich/erwünscht ist, einen Späher auszuschicken.



trial version



## Untertan Krieger

- Er ist ein Haudrauf.
- Ohne Befehl des Häuptlings starrt der Krieger vor sich hin und idlet.
- Gerät der Krieger an einen gegnerischen Untertan oder an ein Wildtier, greift er sofort an.
- Wenn der Gegner des Kriegers die Flucht ergreift, lässt dieser von ihm ab.
- Der Krieger verwendet immer die beste, ihm zugängliche Waffe. Ansonsten kann er nichts transportieren.
- Der Krieger greift mit der Priorität an:  
Spieler > Schamane > Krieger > Tier > Erfinder > Träger > Späher

## Untertan Späher

- Der Späher ist ein Angsthase.
- Ohne Befehl des Häuptlings idlet der Späher.
- Gerät der Späher in einen unverhofften Kampf, wird er sofort zu dem Punkt flüchten, von dem aus er befehligt wurde.
- Findet der Späher den Anführer nicht an der zu erwartenden Stelle, macht er sich zur aktuellen Position des Spielers auf.
- Der Späher ist der einzige, der unbekannte Wege entdecken und darüber berichten kann.
- Wird der Späher auf seinem Weg von einer Gefahr unterbrochen, wird die aktuelle Befehlskette abgebrochen.
- Er kann nichts transportieren.

## Untertan Träger

- Gutmütiger, fleißiger, treuer und friedlicher Arbeiter.
- Seine Hauptaufgabe besteht darin, Ressourcen zu transportieren.
- Ohne Befehl des Häuptlings idlet der Träger.
- Gerät der Träger in einen unverhofften Kampf, verteidigt er sich und seinen Stamm.
- Der Träger, falls er oder der Stammesführer im Kampf getroffen wird, kann den Angreifer zurückstoßen. Dieser Angriff verursacht keinen Schaden.
- Der Träger kann sehr viel Schaden einstecken.

## Untertan Schamane

- Durchgeknallter, fanatischer Medizinmann.
- Ohne Befehl des Häuptlings idlet der Schamane tanzend.
- Er kann wiederbeleben und heilen.
- Vom Schamanen können auch gegnerische Untertanen belebt werden, welche fortan der eigenen Fraktion angehören.
- Gerät der Schamane in einen unverhofften Kampf, ist er im Kampf beteiligt. Er kann

- sich und die Mitglieder der Stammes heilen.
- Der Schamane heilt und belebt mit folgender Priorität:  
Spieler – Schamane – Krieger – Träger – Erfinder – Späher
- Der Schamane heilt zuerst, danach belebt er.
- Er versucht, sich im Kampf hinten zu halten.

## Untertan Erfinder

- Manisch depressives Höhlenkind.
- Die Hauptaufgabe besteht im Forschen und anschließenden Bauen der Objekte.  
Das Bauen benötigt Zeit und Ressourcen.
- Um so mehr der Erfinder herstellt, umso mehr Objekte stehen dem Spieler zur Verfügung.
- Reihenfolge der Objekte:  
Holzkeule – Feuer, Nahrungsbonus – Muschelhorn, Steinkeule – Werkzeug  
(verkürzt Zeit)

## Weitere Ideen:

- Speer, Ausguck, Barrikaden, Fallen, Seil, Netz, Rad, Rucksack
- Ohne Befehl des Häuptlings idlet der Erfinder.
- Gerät der Erfinder in einen unverhofften Kampf, flüchtet er (sehr langsam).

## Wildtier Tiger

Der Tiger streift zufallsgesteuert durch den Dschungel. Kommt ihm ein Untertan oder der Spieler zu nahe, wird dieser angegriffen. Wird der Untertan besiegt oder flüchtet, streift er erneut zufallsgesteuert umher.

Der Tiger droppt einen Säbelzahnzahn und ein bisschen Nahrung.

Der Tiger hat kein priorisiertes Target. Die Targetauswahl erfolgt zufällig oder distanzabhängig.

## Kampfergebnistabelle Krieger gegen Tiger:

Anzahl Krieger	Waffen	Schamane	Ergebnis
Egal	Keine	Egal	Tiger lebt
1	Highend Waffe	Ja	Tiger tot
1	Highend Waffe	Nein	Tiger lebt
2	>=Steinkeule	Egal	Tiger tot
3	Holzkeule	Ja	Tiger tot
3	<=Holzkeule	Nein	Tiger lebt
>=4	>=Holzkeule	Egal	Tiger tot

## Wildtier Mammut

Das Mammut streift in einem kleinen Radius um einen ausgewählten Punkt durch den Dschungel, da es viel Nahrung droppt und somit ein wertvolles strategisches Ziel ist. Im Gegensatz zum Tiger aber greift es von sich aus nicht an, es wehrt sich wenn es Schaden erleidet.

### Kampfergebnistabelle Krieger gegen Mammut

Krieger	Waffe	Schamane	Ergebnis
1	<Steinkeule	Egal	Mammut lebt
1	>=Steinkeule	Ja	Mammut tot
>1	>=Steinkeule	Zeitabhängig	Mammut stirbt schneller

Bei nur einem Krieger geht der Kampf sehr lange.

## Wildtier Bär

Der Bär bewacht taktisch wichtige Punkte, z.B.: eine neue Höhle. Er streift nicht durch die Gegend und greift von sich aus an. Er droppt ein wenig Nahrung.

### Kampfergebnistabelle Krieger gegen Bär

Anzahl Krieger	Waffen	Schamane	Ergebnis
Egal	Keine	Egal	Bär lebt
1	Highend Waffe	Ja	Bär tot
1	Highend Waffe	Nein	Bär lebt
2	>=Steinkeule	Egal	Bär tot
3	Holzkeule	Ja	Bär tot
3	<=Holzkeule	Nein	Bär lebt
>=4	>=Holzkeule	Egal	Bär tot

## Spieltexte

Zion enthält so wenig Text wie möglich. Bestenfalls lediglich Tooltips.  
Falls ein Tutorial erstellt werden sollte, muss hier Text entworfen werden.

## Referenzquellen

Tropical Toon Pack

<http://u3d.as/content/michael-o-/tropical-nature-pack/2MG>

## **Motivationsquellen:**

Total War: Rome

Sportschauwerbung Steinzeitfußball

Prometheus und Bob

# Grafik und Videodarstellung

---

## Stil

Der Stil von Zion ist vollständig im Cartoonlook. Die Charaktere sind kantig und die verwendete Schrift heißt JFRocSolid und JFRocOut.

**FRANZ JAGT IM KOMPLETT VERWAHRLOSTEN TAXI QU  
FRANZ JAGT IM KOMPLETT VERWAH  
FRANZ JAGT IM KOMPLETT**



## Charaktere im Detail

### Stammesanzführer

- Dick
- Langsam
- Schwach
- Dekoriert



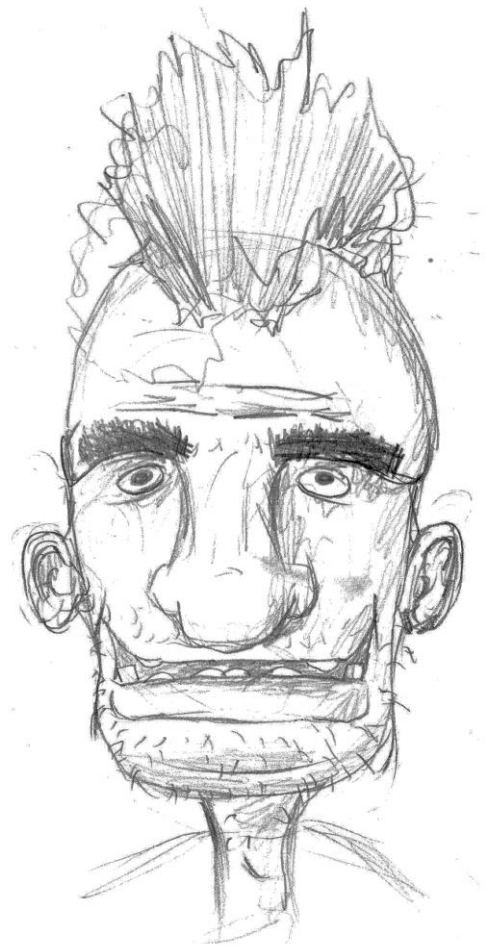
## Untertan Krieger

- Stark
- Sehr Dumm
- Scheut keinen Kampf
- Breites Kreuz, dünne Füße, kleiner Kopf, Stiernacken



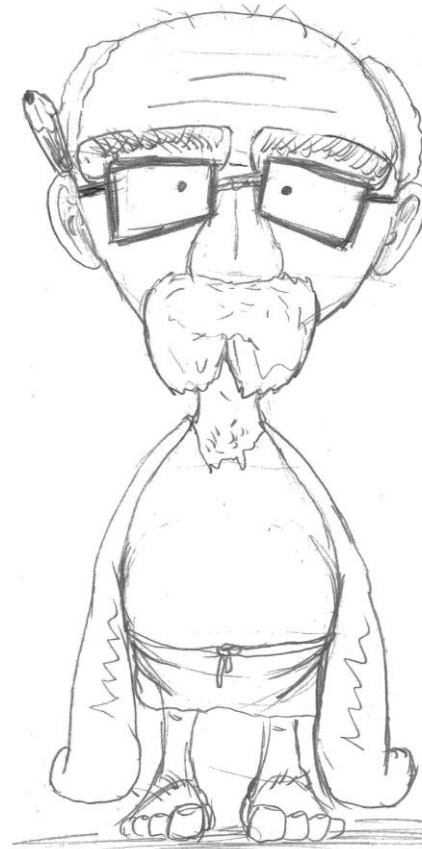
## Untertan Späher

- Angsthase
- Kann Orte auf der Insel auskundschaften
- Sehr schnell
- Dünn
- Intelligent, nervös, atemlos, rastlos



## Untertan Erfinder

- Erfindet über Ressourcen neue Objekte
- Kann Objekte verbinden
- Schwach
- Klein, dünn
- Klug, großer Kopf mit Brille
- Unterfordert, deprimiert
- Albert Einstein Schnauzer





## Untertan Träger

- Baut Ressourcen ab und trägt sie ins Lager
- Gemütlich, gutmütig
- Dick
- Erscheint Stark und langsam
- Treudoofer Blick
- Dicke Füße
- Holzrucksack





## Untertan Schamane

- Kann Tote wiederbeleben und heilen
- Schwach
- Sehr klein
- Verrückt
- Trägt Maske und Affe
- Tanzt und singt



## Spielelemente im Detail

### Höhle

Eine Höhle befindet sich im Anfangslager und beinhaltet eine Karte, über die der Stammesführer seine Untertanen befehligt.

Auf der Insel gibt es mehrere davon, in die ein Stamm umziehen kann um an der jeweiligen Position ein neues Lager aufzuschlagen.



### Karte

In der Höhle des Stammeslagers befindet sich die Karte, worüber der Spieler seine Untertanen befehligt. Zusätzlich können an ihr die bereits entdeckten, relevanten Orte der Insel eingesehen, markiert und beschriftet werden.



## Feuerstelle

Die Feuerstelle muss zuerst vom Erfinder erfunden werden.

Es gilt, sie über die Ressource Holz am brennen zu erhalten, damit diese wilde Tiere fern hält. Allerdings verrät sie auf eine bestimmte Distanz auch den Aufenthaltsort des Stammes.

Mit Feuer kann die Nahrung aufgewertet werden.



## Muschelhorn

Muss zuerst vom Erfinder erfunden werden.

Das Muschelhorn trägt der Stammesführer immer bei sich. Durch dieses hat er die Möglichkeit, seinen gesamten Stamm zu seinem aktuellen Aufenthaltsort zu befehligen. Allerdings verrät dieses Signalhorn auch dem gegnerischen Anführer seine ungefähre Position.

## Ressourcenhaufen

Dies ist die Stelle im Lager, auf der sämtliche gesammelte Ressourcen des Stammes gelagert werden. Hier hat der Anführer die Möglichkeit, diese einzusehen.

## Barrikade

Diese kann durch die Ressource Holz gebaut werden. Auf einem Weg platziert bietet sie Schutz vor gegnerischen Untertanen, da diese erst zerstört werden muss, bevor sie passiert werden kann. Befindet sich der Stammesführer in der Nähe einer solchen gegnerischen Barrikade, ist es für seine Untertanen schneller möglich, diese aus dem Weg zu räumen.

## Waffen

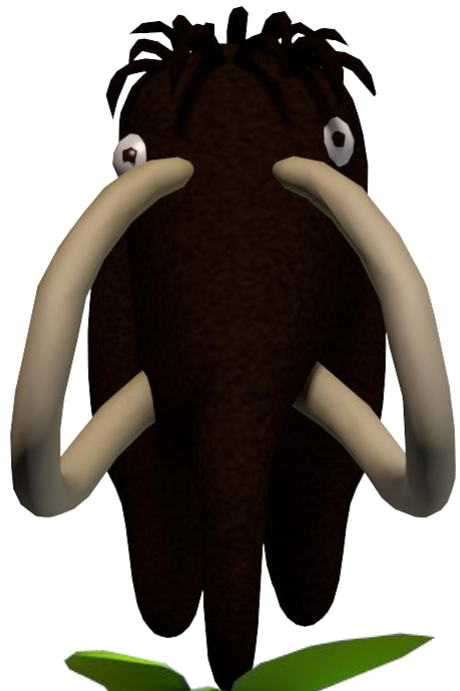




**Wildtier Tiger**



**Wildtier Mammut**



**Sonstiges**



## **Terrain**

Die Welt von Zion ist eine einzige, große Insel, von unendlichem Meer umrandet.

## **Lager**

- Untertanen, die nicht im Einsatz sind
- Höhle, die die Karte beinhaltet
- Feuerstelle
- Ressourcenhaufen

## **Wege**

Die Wege dienen dazu, sich über die Insel zu bewegen. Nur auf ihnen können sich der Spieler sowie seine Untertanen bewegen.

## **Wegpunkte**

Diese, sobald entdeckt, dienen als Punkte für die Untertanen, zu denen sie geschickt werden können.

## **Nahrungsquellen**

Hier kann die Nahrung für den Stamm gesammelt werden.  
(Verschwindet nach...?)

## **Abbaubare Bäume**

Darüber kann die Ressource Holz gesammelt werden.  
(Verschwindet nach...?)

## **Abbaubaren Stein**

Hier kann die Ressource Stein gesammelt werden.  
(Verschwindet nach...?)

## **Dichter Dschungel**

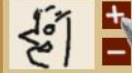
Dichten Dschungel können weder die Untertanen noch der Spieler selbst durchqueren.



## GUI

Einheiten in der Nähe:

Hans - Läufer



Karl - Krieger



Bernd - Läufer



Einheitenpool:



Einheiten in der Nähe:

Hans - Läufer



Karl - Krieger



Bernd - Läufer



Einheitenpool:



# Sound und Musik

---

## Soundeffekte

### Spieler

- Befehlen
- Schlagen
- Getroffen werden
- Schritte
- Muschelhorn

### Krieger

- Befehl annehmen
- Befehl ausgeführt
- Schlagen
- Getroffen werden
- Schritte
- Am Hintern kratzen

### Träger

- Befehl annehmen
- Befehl ausgeführt
- Schlagen
- Getroffen werden
- Schritte
- Nahrung sammeln
- Stein sammeln
- Holz sammeln
- Fell sammeln
- Ressourcen ablegen

### Späher

- Befehl annehmen
- Befehl ausgeführt
- Getroffen werden
- Schritte
- Rufen

## Schamane

- Befehl annehmen
- Befehl ausgeführt
- Schlagen
- Getroffen werden
- Schritte
- Wiederbeleben

## Erfinder

- Befehl annehmen
- Befehl ausgeführt
- Schlagen
- Getroffen werden
- Schritte
- Erfinden

## Mammut

- Angreifen
- Getroffen werden
- Trompeten

## Tiger

- Angreifen
- Getroffen werden
- Fauchen

## Lagerfeuer

- Knistern
- Erlischen

## Karte

- Öffnen/Schließen

## Dschungel

- Hintergrund Tag
- Hintergrund Nacht

## Lager

- Gemurmel

## Menü

- Öffnen/Schließen
- Auswählen

## Interface

- Auswählen
- Bestätigen

## Spielende

- Gewonnen/Verloren

## **Musik**

- Titelmelodie
- Intro
- Lager
- Dschungel
- Kampf
- Gewonnen
- Verloren