Game Design Document

Game Genre and Short description of the Game

Das Rundenbasierte Strategie Rollenspiel mit schlankem User-Interface zeichnet sich durch strategische Tiefe mittels cleverem Level-Design statt überladenem Regelwerk aus. Jedes Level spielt sich unterschiedlich und ermöglicht verschiedene strategische Möglichkeiten auf mehreren Ebenen, wie beispielsweise über Interaktion mit dem Terrain. Die getroffenen Strategie-Entscheidungen können sich auf narrativer Ebene auswirken.

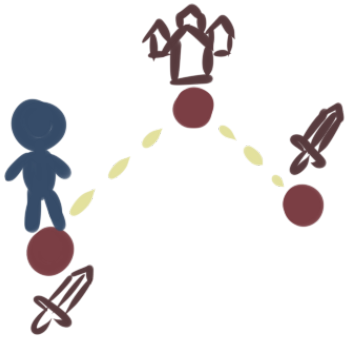
MDA introduction

Core Game Mechanics:

Mechanics

Das Spiel findet in 3 Ebenen statt. Der Weltkarte, dem Schlachtfeld und in Dialogen.

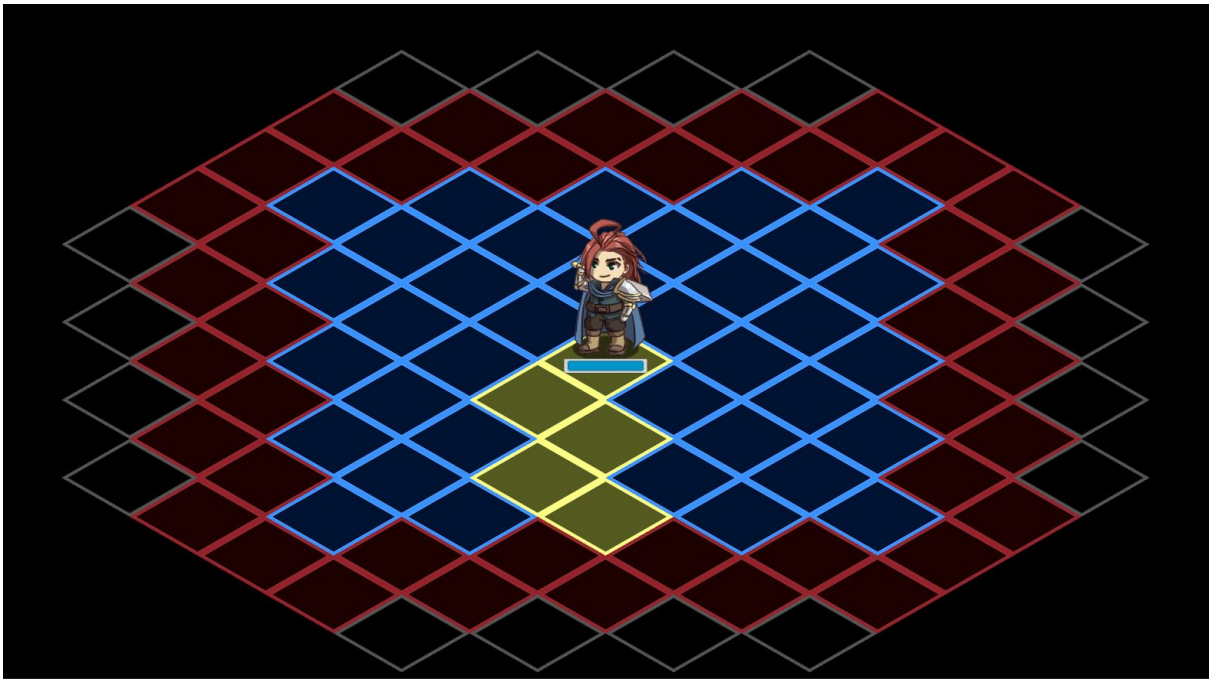
Weltkarte:
Besteht aus einem Graph. Nodes stellen Orte dar, Edges die Wege zwischen den Orten. Der Spieler kann entscheiden, welchen Ort der Weltkarte er besuchen will und kann darüber entscheiden, welche Kämpfe er wann bestreiten will. Dies kann Auswirkungen auf die Storyline haben, wenn der Spieler beispielsweise bestimmte Orte der Karte ignoriert oder bevorzugt, oder einfach spezifische Storyflags verpasst.



Schlachtfeld:
Auf dem Schlachtfeld findet das wesentliche Gameplay statt.
Bei dem Schlachtfeld handelt es sich um ein isometrisches Feld, bestehend aus einzelnen, rechteckigen Feldern die miteinander verknüpft sind. Jedes Feld kann dabei bis zu 4 Verbindungen zu anderen Feldern haben, jeweils ein Feld pro Kantenseite.
Sowohl spielergesteuerte Charaktere, als auch feindliche, von der KI gesteuerten Charaktere können sich darauf bewegen und bekämpfen. In der Regel hat der Spieler 3+ Charaktere, die er steuern kann, gegen eine Überzahl an Gegnern. Jedem Feld kann maximal ein Objekt

zugewiesen werden. Objekte sind zum Beispiel Charaktere.

Game Design Document



Dialoge:
In Dialogen wird über Anzeige von Text und Bildern die Story vermittelt, die das übergreifende Ziel des Spiels vermittelt.

Dynamics

- Rundenbasiert, nicht Echtzeit und daher kein Zeitdruck
- Regelwerk ist dem Spieler bekannt
- Bewegungen können überdacht und rückgängig gemacht werden
- Entscheidungen innerhalb eines Kampfs haben Relevanz für den Verlauf des Spieles

Weltkarte: Die vom Spieler gesteuerte Einheit befindet sich an einem dieser Orte und kann zu benachbarten Orten reisen. Dadurch können Events ausgelöst werden, die einen Dialog oder eine Schlacht beginnen. An den einzelnen Orten können über ein User Interface verschiedene Aspekte der Charaktere verwaltet werden (Ausrüstung, Händler, usw.)

Schlachtfeld: Auf dem Schlachtfeld kann der Spieler (und die KI) seine Charaktere der Reihe nach bewegen. Befindet sich der Charakter in Reichweite zu einem anderen Objekt kann er damit über das User Interface interagieren.

Dialog: Aufnehmen von Informationen aus Dialogen und Beeinflussen des weiteren Spielgeschehens durch Entscheidungen.

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

Aesthetics

Spieler soll sich gefordert fühlen, aber nicht überfordert.
Ruhig und bedacht (keine zu hektische Musik oder zu knallige Farben)
Mysteriös, magisch, etwas Düster (Bedrückende Athmosphäre), durch gräuliche Hintergründe, kontrastierend zu den vergleichsweise farbenfrohen Charakteren.

Difficulty Over Time:

Die Anzahl der Einheiten auf dem Schlachtfeld erhöht sich in späteren Leveln. Die Einheiten müssen ihre Stärken ausspielen. Der Spieler muss sich entscheiden, welche Einheiten er mit in den Kampf nimmt. Je nach Einheiten Zusammenstellung ergeben sich verschiedene Möglichkeiten das Level zu bestehen.
Da der Spieler über den Verlauf des Spiels immer mehr Einheiten rekrutiert, ergibt sich einerseits anhand der wachsenden Anzahl verfügbarer Charaktere ein Gefühl der Progression und andererseits strategische Tiefe.

Storyline:

Zentrum des Spiels ist ein Ritterorden einer mittelalterlich-fantastischen Welt, deren Aufgabe es ist, der Dämonen Invasion entgegen zu wirken.
Das Spiel beginnt mit der Rückkehr der Hauptfigur von einer Quest zum Orden, wo dieser erfährt, dass der Orden des Hochverrats bezichtigt und ihre Mitglieder gefahndet werden.

Ziel des Spiels ist es also, die verstreuten Mitglieder des ehemaligen Ritterordens wieder zusammen zu bringen, das Geheimnis hinter der Intrige gegen den Orden zu lüften und gleichzeitig das Reich vor den stets drohenden Dämonen zu beschützen.

Player Types

- Primär: Achiever
    - Bestehen von schwierigen Leveln
    - Herausfinden von optimalen, schnellen Strategien
    - Sammeln von Charakteren

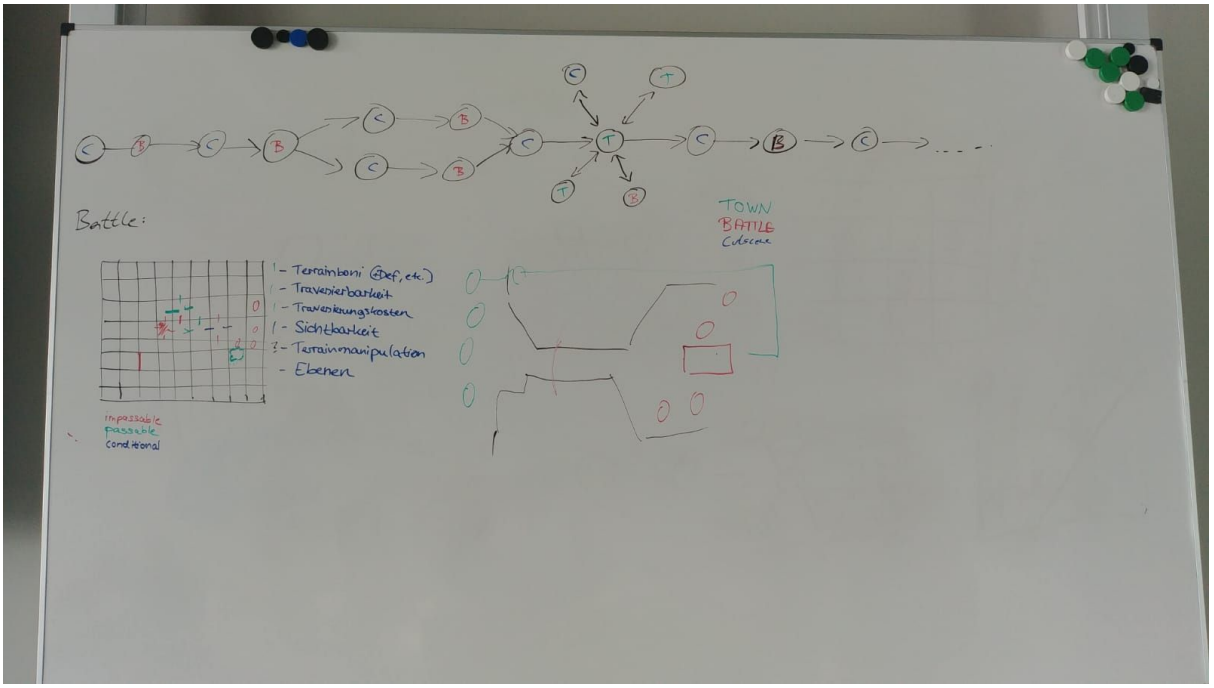
- Explorer
    - Erkunden der Spielwelt: Mystery der Story
    - Erkunden von verschiedenen Handlungsmöglichkeiten und Spielentscheidungen

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

Game Map

- Mischung aus linearen Pfaden (Level auf Level), ggf. mit Hubs zwischendrin, wenn man Zeitabschnitte hat, wo man von einer Stadt aus zu mehreren Schlachtfeldern reisen kann, bevor der lineare Storystrang weitergeführt wird.

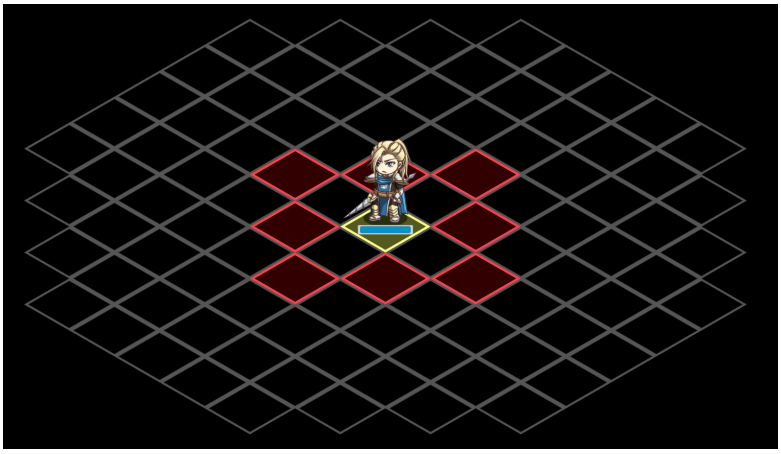
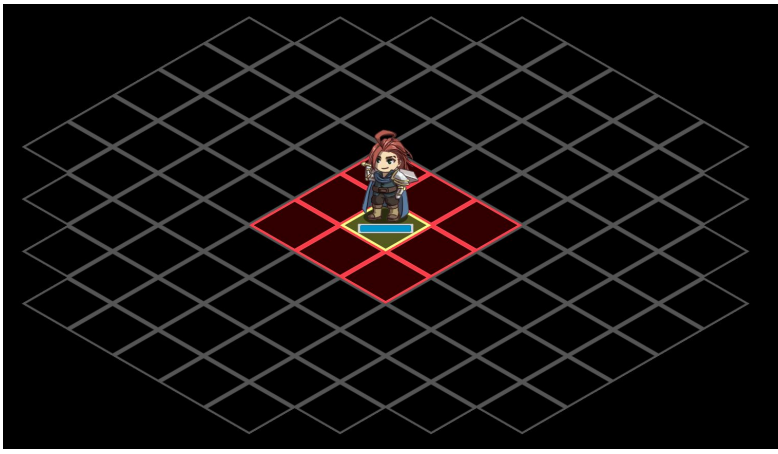
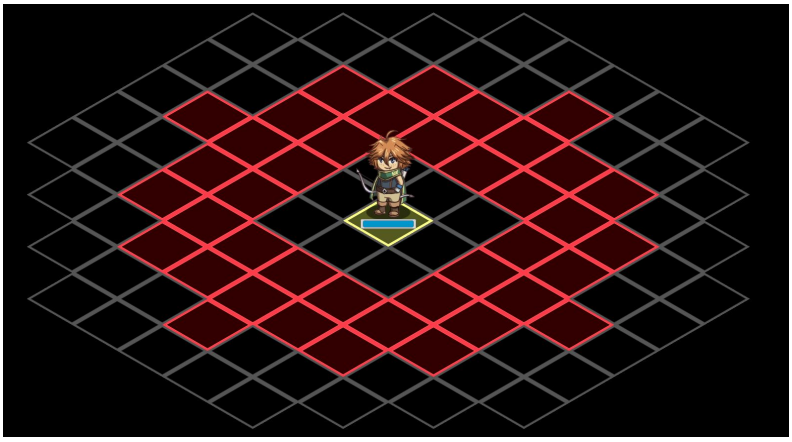
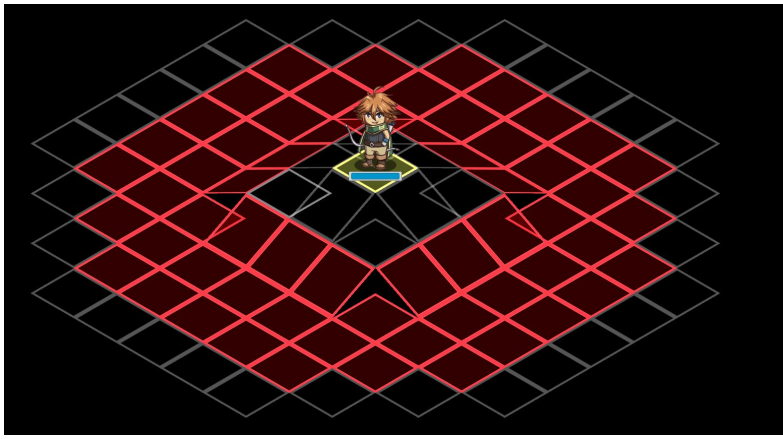


Rules of Play

- Losing Conditions: Einer der spielergesteuerten Charaktere stirbt im Kampf
- Winning Conditions: Levelabhängig. (Entkomme mit allen Charakteren aus dem Level, Besiege alle Gegner, etc.)
- Schere Stein Papier Prinzip und unterschiedliche Reichweiten der Waffen und Mindestreichweiten:
    - Waffentypen haben unterschiedliche Eigenschaften
      -> Taktische Tiefe, weil man seine Charaktere clever positionieren muss. Gleichzeitig Beachten des Terrains, weil z.B. Bogenschützen aus höheren Umgebungen weiter schießen können

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

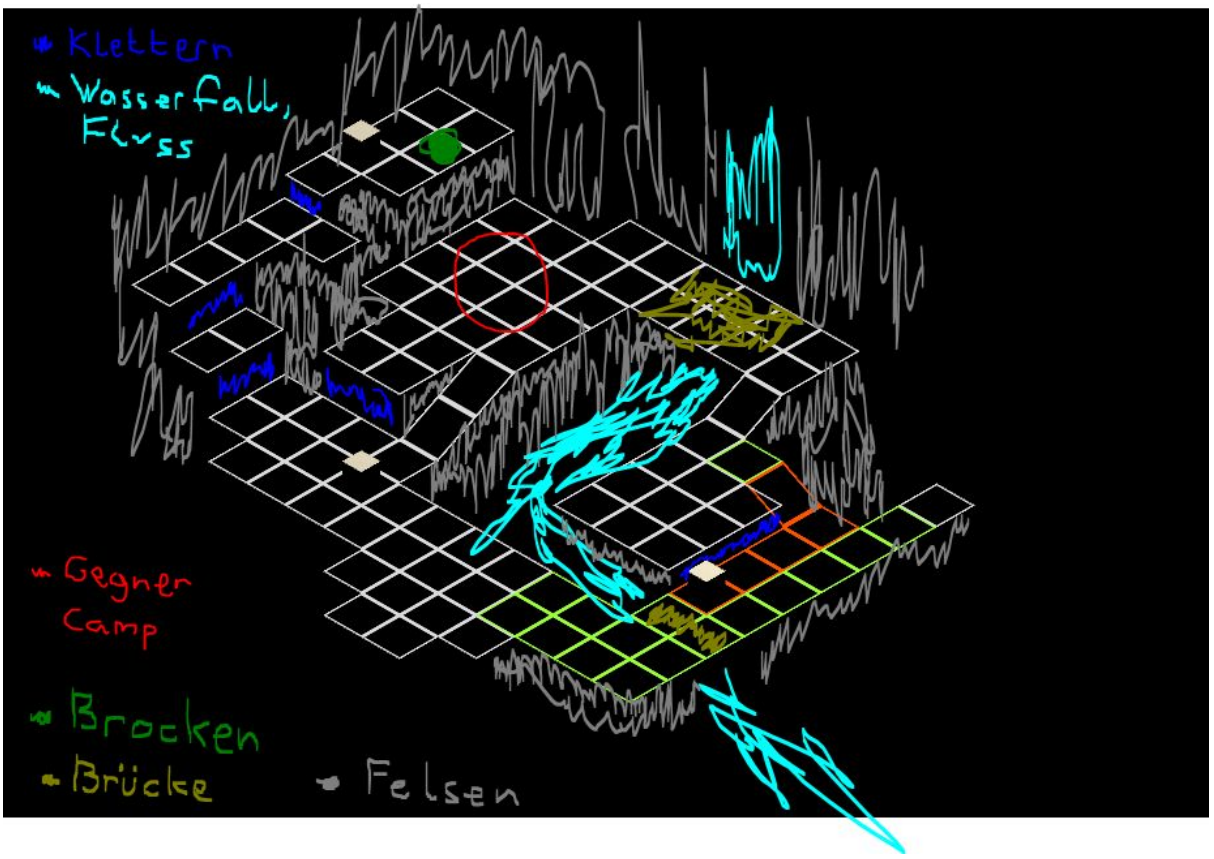
    - Regel: Schwert > Axt > Speer > Schwert
        - Bogen = Schwert/Axt/Speer
- Angreifen, Klettern, Laufen, Interaktion mit anderen Objekten (z.B. Fels schieben)
- Charakter-Stats:
    - Lebenspunkte, Angriffspunkte, Laufreichweite, Geschwindigkeit, Verteidigungswert
    - Schaden wird berechnet aus (Angriffspunkte - Verteidigung) * Waffenvorteil
        - Waffenvorteil ist 1.25 falls vorteilhaft, 0.75 falls unvorteilhaft
- Magiesystem (nicht in der Demo enthalten)

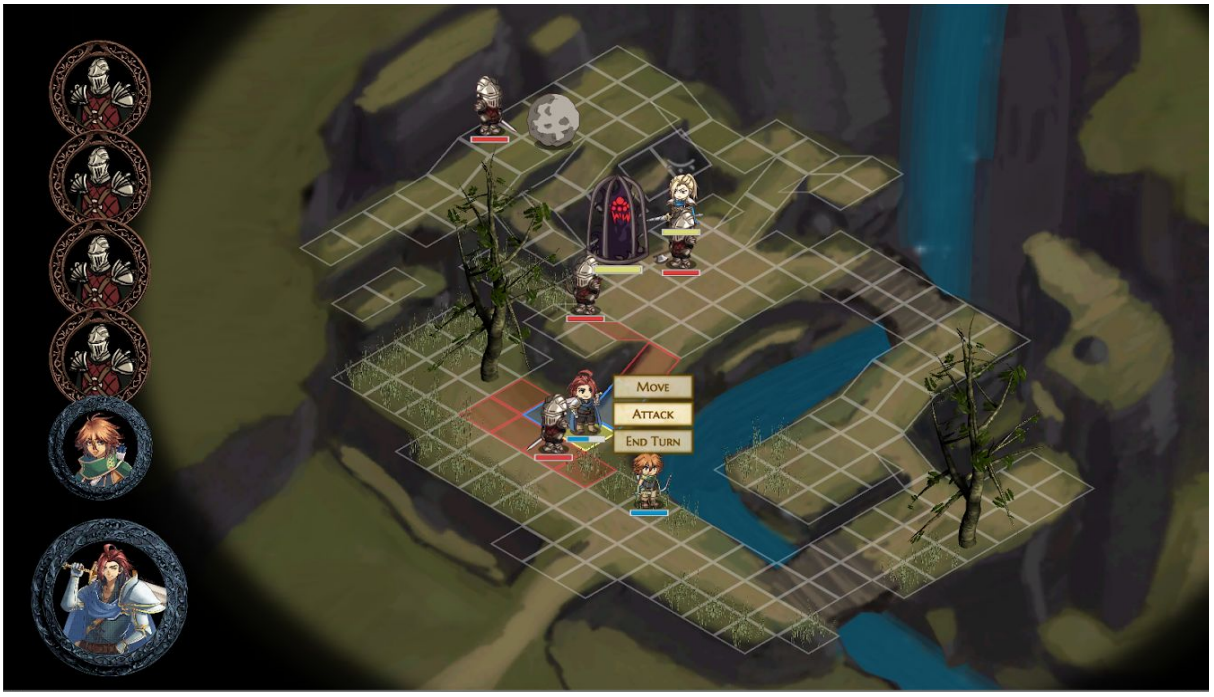
  Verwendung von Magie stärkt die globale Bedrohung durch die Dämonen und muss daher mit Bedacht eingesetzt werden.
- Verknüpfung von Spielmechanik und Story

  Strategische Entscheidungen, die man im Schlachtfeld trifft, können Konsequenzen für die Story haben. Beispielsweise würde sich die Story verändern, wenn im Prototyp Level der Dämon befreit wurde, aber man geflohen ist, ohne ihn zu besiegen.

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document





Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

Feature List

Feature	Owner	Rating
Grid Field System	Development	Must have
Forest Level	LevelDesign	Must have
Tutorial Level	LevelDesign	Must have
Pathfinding	Development	Must have
Turn Order	Development	Must have
Artificial Intelligence	Development	Must have
Main Character Sprite	Artist	Must have
Archer Sprite	Artist	Must have
Lancer Sprite	Artist	Must have
Enemy Sprite	Artist	Must have
Monster Sprite	Artist	Must have
Dialog System	Development	Must have
Interactable Objects	Development	Must have
Context Menu	Development	Must have
Main Character Portrait	Artist	Must have
Archer Portrait	Artist	Must have
Lancer Portrait	Artist	Should have
Enemy Portrait	Artist	Should have
Monster Portrait	Artist	Should have
Scripted Tutorial	Development / Level Design	Must have
Scripted Forest Level	Development / Level Design	Should have
Main Menu	Development	Nice to have
Pause Menu	Development	Nice to have
Game Over Screen	Development	Nice to have

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

Forest Level Graphics	Artist	Nice to have
Tutorial Level Graphics	Artist	Nice to have

Proof of Concept

Task/Mechanic	Result	Change Request	Owner	Rating
Ist ein Brute Force Ansatz erfolgreich?	Nein. Die Gegner starten in einer gut zu verteidigenden Position.	-	Game Design / Level Design	Must Have
Ist die Steuerung einfach zu verstehen?	Keiner der Tester hatte nach dem Tutorial Probleme damit, die grundlegende Steuerung zu verstehen	-	Game Design	Must Have
Versteht der Spieler, wann er von den Gegnern gesehen werden kann und wann nicht?	Die Tester haben erkannt, wann sie von den Gegnern entdeckt werden können. Allerdings wurde nicht erkannt, wann die Gegner den Charakter des Spielers wieder aus dem Auge verlieren.	Das Visibility System und dessen Anzeigen müssen dahingehend überarbeitet werden.	Game Design / Development / Artist	Must Have
Versteht der Spieler, wann und wo er Fähigkeiten wie Klettern einsetzen kann?	Grundsätzlich verstehen die Spieler, dass sie diese Fähigkeit besitzen. Allerdings wird noch nicht	Eine Grafik zum Anzeigen der Kletterpassagen wurde bereits erstellt und muss jetzt noch ins Spiel	Development	Should Have

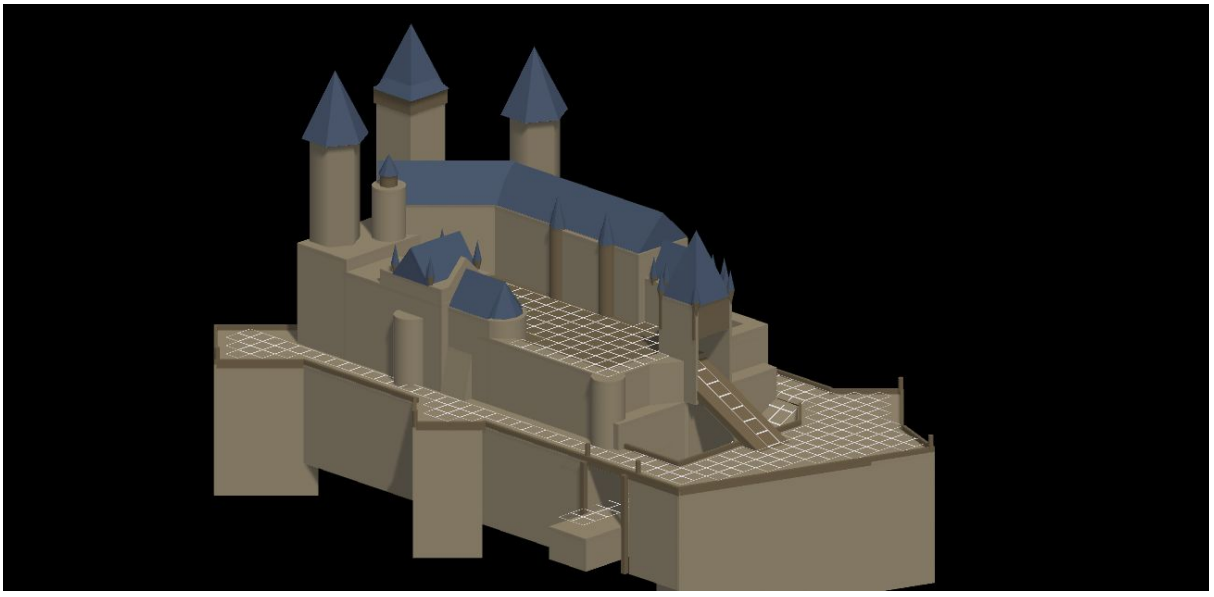
	visuell dargestellt, wo auf dem Spielfeld diese eingesetzt werden kann.	integriert werden.		

Game Design Document

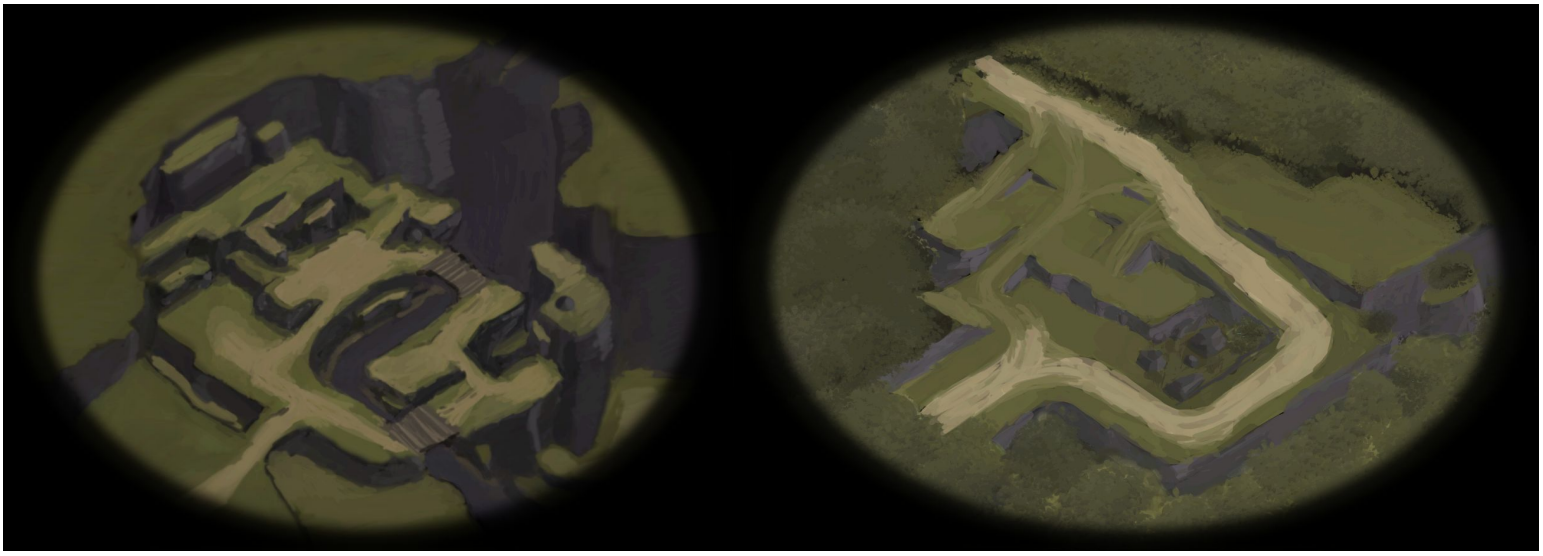
Game Assets

Art Bible

Ursprünglich war das Spiel mit dreidimensionalen Geometrien geplant; dieser Ansatz wurde jedoch zugunsten von zweidimensionalen Grafiken verworfen - die Dreidimensionalität jedoch beibehalten.

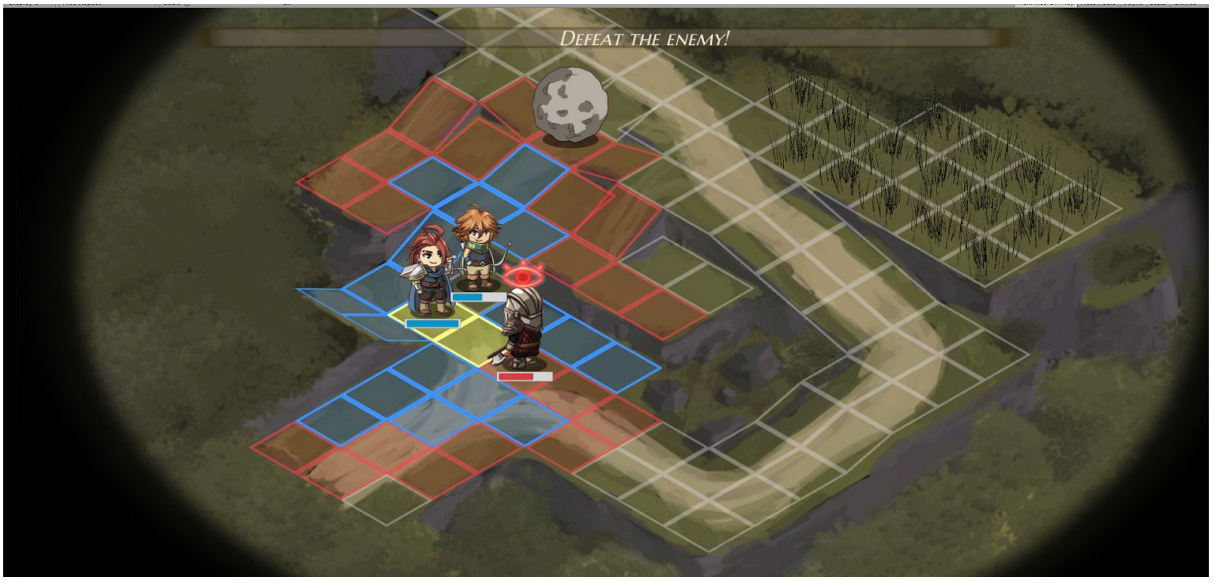


Trotz 3D-isometrischer Sicht im Level, soll die Gesamtwirkung primär 2D sein.
Dafür werden zweidimensionale Hintergründe unter das Levelgrid gelegt.

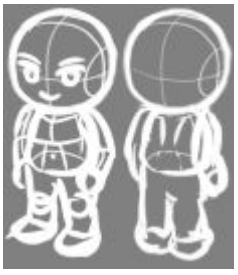


Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document



Charaktere sollen hierbei zwei unterschiedliche Darstellungen haben:
Einerseits eine detaillierte Nahansicht, die z.B. in Dialogen eingeblendet wird, und andererseits eine abstrahierte Version von weiter weg, so wie der Charakter als steuerbare Figur im isometrischen Kampffeld platziert wird. Die animierte Grafik für die Figur im Level hat zwei Ansichtsseiten; die anderen beiden Seiten ergeben sich durch Spiegelung der vorhandenen beiden. Die groben Proportionen für den Charakter entsprechen denen der unteren Abbildung.



Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

Für jede Ansichtsseite haben die Charaktere außerdem jeweils Animationen für Idle, Laufen, und Angreifen (abgebildet: Beispiel einer Angriffsanimation).

HUD & User Interface

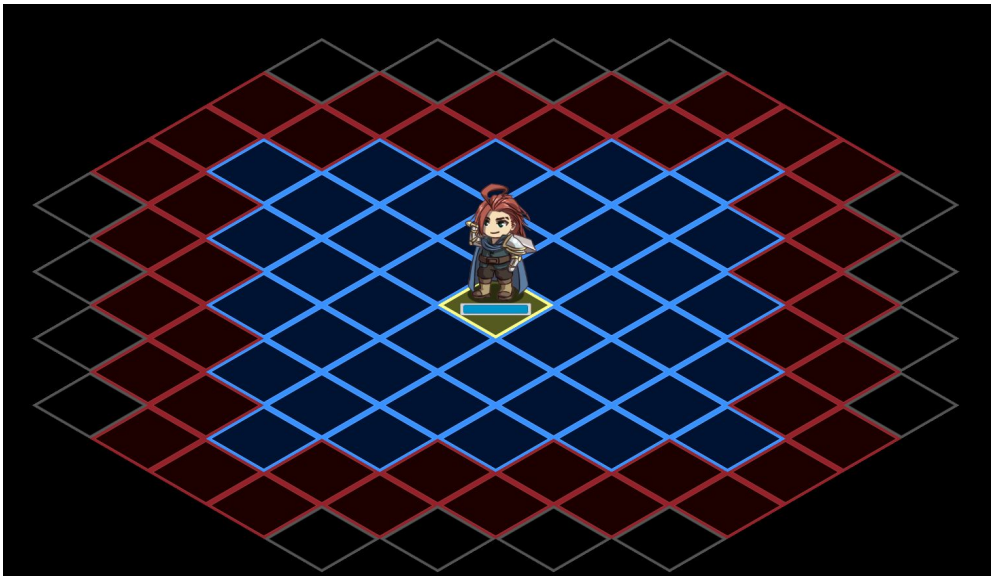
Für die HUD und das User Interface haben wir bestimmten Farben eine grobe Funktion zugewiesen um das Interface lesbar zu gestalten.
Blau wird primär mit dem Spieler und verbündeten Einheiten assoziiert, analog zu den Farben des Ordens und daher den spielbaren Charakteren.
Rot wird primär mit gegnerischen Einheiten und Gefahr assoziiert - so werden beispielsweise auch Angriffsreichweiten rot markiert.
Neutrale und interagierbare Elemente sind in Gelbtönen gehalten, in den dauerhaften HUD-Elementen mit einem Braunstich damit diese nicht zu grell werden und sie ästhetisch zur mittelalterlich-fantastischen Kulisse passen.

Wichtig ist, dass wir den Spieler nicht mit zu vielen grafischen HUD Elementen überladen wollen. Aufgrund des Strategie-Aspekts gibt es viele Informationen, an die der Spieler interessiert ist um faire Spielentscheidungen treffen zu können.

Game Design Document

Daher ist wichtig, die für den Spieler relevantesten Informationen herauszufiltern und möglichst schlicht und damit leicht verständlich grafisch darzustellen.

Eine Minimierung der HUD besteht im bewussten Weglassen der klassischen “Stats”-Anzeige, die üblicherweise Detailinformationen eines Charakters aufzeigt, wie Angriffsstärke, konkrete Lebenspunkte, Laufreichweite, etc.
In der HUD werden keine konkreten Zahlen gezeigt, sondern die unterschiedlichen Attribute grafisch dargestellt. So kann man sich die aktuelle Lauf- und Angriffsreichweite einer beliebigen Einheit durch Klicken auf die Einheit anzeigen lassen, wobei die erreichbaren Felder direkt im Level markiert werden.



Lebenspunkte werden lediglich als Lebensbalken für jede Einheit dargestellt. Wählt der Spieler die Angriffsaktion aus, wird in Form eines animierten Lebensbalkens vorhergesagt, wie viel Schaden der Spieler dem Gegner machen würde; dies kann selbst dann angezeigt werden, wenn die gegnerische Einheit sich nicht in Angriffsreichweite befindet.

Ein Beispiel für eine recht komplexe Information ist die Sichtbarkeit des Spielers für bestimmte gegnerische Einheiten, da neben der tatsächlichen Sichtbarkeit auch der Zustand des Gegners eine Rolle spielt. Dies wird vereinfacht mit einem unterschiedlich gefärbtem Augensymbol dargestellt, das während der Bewegungsphase über den gegnerischen Einheiten schwebt und dem Spieler vorhersagen, wie sichtbar der aktuelle Charakter im anvisierten Feld wäre (siehe untere Abbildung).

Game Design Document

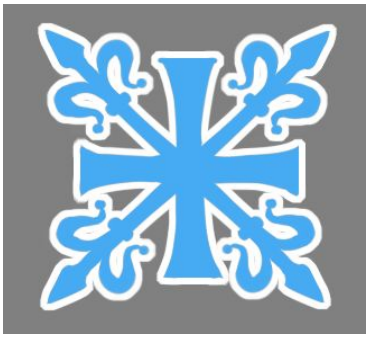
Character Designs

Grundlage

Basis für die Charakterdesigns ist der storytechnisch gegebene Umstand, dass die spielbaren Charaktere (ehemalige) Mitglieder des Ritterordens sind, welcher nun gefahndet wird. Die Kernidee ist daher, dass diese Charaktere das Farbschema in unterschiedlicher Ausprägung mit sich tragen.

Das Ordenssymbol besteht, angelehnt an historischen Ritterorden, aus einem Doppelkreuz, wobei eines mit heraldischen Lilien dekoriert ist.

Klassischerweise haben Ritterorden das Farbschema Rot/Weiß oder Rot/Gold. Da Rot allerdings eine Warnfarbe ist und gerade in Spielen häufig als Farbe der Gegner genutzt wird, soll der Ritterorden ein anderes Farbschema benutzen. Die Farben des Ordens sind daher Blau/Weiß bzw. Blau/Silber. In der Heraldik steht Blau für Ruhm, Ehre, Aufrichtigkeit, Treue, Beständigkeit
und Weiß/Silber für Reinheit, Weisheit.



Game Design Document

Lionel (Hauptfigur)

Beschreibung:

- Vize-Kommandant des Ritterordens
- hervorragender Kämpfer
- Politik, Intrigen, Etikette etc. sind ihm fremd
- etwas grob, aber unkompliziert und verlässlich

Design:

- wildes, ungezähmtes Haar, das an Löwenmähne erinnert
- offene Schnürung des Oberteils, Umhang eher lässig umgeworfen
- insgesamt eher blockige Formen, standhaft

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

Yvain

Beschreibung:

- relativ neue Rekrutin des Ritterordens
- burschikos
- scharfe Zunge
- flink, agil

Design:

- “füchsisch”: rotbraunes Haar, abstehendes Haar, spitzer hervorstehender Zahn
- spitzeres Design, dreieckige Formen, aber nicht zu sehr
- neu im Orden und daher verhältnismäßig weniger blau

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

Claudin

Beschreibung:

- erfahrener Ritter
- edel, aus gutem Haus
- streng, adrett
- etwas hochnäsig und eitel

Design:

- trägt die klassische Ordensuniform
- langes Haar, zu einem hohen Zopf zusammengebunden
- spitze, dreieckige Formen
- asymmetrische Frisur und Umhang als Kontrast zur symmetrischen Uniform

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)

Game Design Document

External Assets used

Sound Effects:

https://www.gamemasteraudio.com/

Music:

https://opengameart.org/content/a-regular-battle
https://opengameart.org/content/prologue
https://opengameart.org/content/orchestral-battle-music

Tina Truong (tt035), Tobias Hermann (th119)