

GAME DESIGN DOCUMENT

"ITZI WITZI"

<< DER MOBILE-HANDHELD HELD >>

Game Design Document

Anton Krapp / Valentin Kächele / Dennis Dahlem

Prof. Dr. Breitlauch

Version Alpha 0.1



28 Februar 2015

Verfasst von: Anton Krapp / Valentin Kächele / Dennis Dahlem
956965 / 956900 / 956941

Inhaltsverzeichnis

I. GAME OVERVIEW.....	2
1. EINFÜHRUNG / GAME-KONZEPT.....	2
2. VISION STATEMENT.....	2
3. SPIELZIEL.....	2
4. FEATURE LIST / USE CASES.....	3
5. GENRE.....	3
6. KURZEXPOSÉ, SYNOPSE.....	4
7. ZIELGRUPPE / ZIELSETZUNG.....	4
8. RISIKOANALYSE / VERGLEICHSANALYSE.....	5
9. ZIELPLATTFORM.....	5
10. TUTORIAL.....	5
11. TEAM UND STATUS QUO.....	6
II. GAME DESIGN PERSPECTIVES.....	6
1. GAMEPLAY UND STORY.....	6
1.1 SETTING / WORLD.....	6
1.2 CHARAKTERE.....	9
2. STORY.....	9
3. SPIELREGELN UND BALANCING.....	10
4. SPIELERFÜHRUNG.....	14
4.1 FESTLEGUNG DER BENÖTIGTEN FÄHIGKEITEN DES SPIELERS:.....	14
4.2 FESTLEGUNG DER HANDLUNGSOPTIONEN DES SPIELERS - STEUERUNG.....	14
4.3 OBJEKTE.....	15
4.4 INTRO.....	15
5. INTERFACEKONZEPTION.....	16
5.1 INSTALLATION, REGISTRIERUNG, PERSONALISIERUNG, SYSTEM ANMELDUNG.....	16
5.2 HAUPTMENÜ.....	17
5.3 ASSETS UND DATENKONVENTIONEN.....	17
5.4 CHARAKTERE.....	18
5.5 SOUNDS.....	18
6. ENTWICKLUNGSUMGEBUNG.....	18
7. TEAM.....	19
8. PROTOTYP.....	19



I. GAME OVERVIEW

1. Einführung / Game-Konzept

Itzi Witzi ist ein Highscore basiertes **Mobil-Game**, welches primär für den Tablet Bereich entwickelt wird.

Das Spiel befindet sich zurzeit in der Pre-Alpha Phase 0.1 und soll in der ersten Version 10 spielbare Levels enthalten.

2. Vision Statement

Als dreiköpfiges Studentenprojekt planen wir die Entwicklung und den Vertrieb eines Mobile-Games für den Tablet-Markt.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Itzi Witzi, einer kleinen Spinne die ein Spinnennetz weben soll. Um dieses Ziel zu erreichen, muss der Spieler Level abhängige Netzknoten durch Anklicken verbinden, wobei in Zyklen KI-gesteuerte Spielfiguren erscheinen, die den Spieler behindern.

Gewonnen hat der Spieler, wenn er das Netz fertigstellt und sich gegen die Erschwernisse erfolgreich behauptet hat.

3. Spielziel

Der Spieler schließt nacheinander Level ab, indem er jeweils Itzis Netz fertigstellt. Dabei muss der Spieler versuchen einen möglichst hohen Highscore zu erzielen.



4. Feature List / Use Cases

- Das Spiel wird in der Vogelperspektive gespielt.
- Spieler schlüpft in die Rolle einer Spinne namens „Itzi“.
- Level und Highscore basiert.
- Individuelle Erschwernisse abhängig vom Level (Klicks, Knuwi, Zeit).
- Einfache Spielinteraktion und Erlernbarkeit.
- Umgebungsbezogene, interaktive Bosskämpfe (Hand, Webcam (Bild))
- Spielfeld ist immer in 4 Quadranten unterteilt.
- 2D Grafik
- Humorvolles Level- und Charakterdesign.
- Geskriptete Story-Sequenzen.

5. Genre

Es handelt sich um ein Mobile Game und soll als kurzweiliges Strategie-Minipuzzle Game (Linked-Puzzle-Game) auftreten. Puzzle-Games sind auf den Mobilien-Plattformen ein beliebter Zeitvertreib. Planen, Zusammenfügen und am Schluss zum gewünschten Ziel zu gelangen, bereitet vielen Benutzer immer wieder Freude!



6. Kurzexposé, Synopse

Dir kleine Spinne „Itzi Witzi“ versucht an den unterschiedlichsten Orten ihr Netz zu spinnen. Knuwi hat einen großen Heißhunger auf lecker klebrige Spinnenfäden und liebt es Itzi zu ärgern. Doch Itzi lässt sich das nicht gefallen und versucht Knuwi einzufangen und ihn so vom Fressen abzuhalten.

7. Zielgruppe / Zielsetzung

- Für alle Altersgruppen (6-99).
- Primär Teenager (10-27).
- Sowohl weibliche als auch männliche Spieler(innen).
- Gelegenheitsspieler (für kurzweilige Überbrückung).
- Wenig Einkommen [Low Budget Indie-Spiel (Vergleichbare Mini-Spiele AppStore)]
- Keine Spielvorwissen erforderlich (leicht erlernbar).
- Benötigt Medienzugang in Form von Tablet oder Smartphone.

Zielsetzung der Zielgruppe:

Erfolgserlebnisse durch stetige Verbesserung des Highscore und somit stets im **Wettkampf** mit sich selbst. Dieser Wettkampf spiegelt sich vor allem in den einzelnen Level wieder. (Beispiel: Bosskampf gegen Schwebende Hand)

Spielerfahrung:

Itzi Witzi kann aufgrund des zufälligen Auftauchens von Knuwi in einem der 4 Quadranten zeitweise frustrierend sein. Allerdings wird dadurch ein großer Wiederspielwert erzeugt, der den Spieler immer wieder dazu motiviert, einen besseren Highscore zu erzielen und im stets ein Erfolgserlebnis vermittelt.



8. Risikoanalyse / Vergleichsanalyse

Das Spielkonzept zeichnet sich durch seine Schlichtheit in Design und Gameplay aus. Dieses Konzept ist im App- und Google-Store zurzeit vergleichslos. Da das Spiel in seiner derzeitigen Form noch weitgehend konkurrenzlos ist, sollte es so bald wie möglich umgesetzt werden. Der Humor, die verblüffende Schlichtheit und die simple Erlebarkeit machen das Spiel einzigartig und veranlassen uns, dieses zu realisieren.

9. Zielplattform

Primäre Zielplattform sind vor allem mobile Geräte, wie Smartphones und Tablets auf den Plattformen iOS, Android und Windows Phone. Das Puzzle-Game Itzi Witzi bietet sich nämlich hervorragend dazu an, auf Touch-Gerät gespielt zu werden.

10. Tutorial

Die Anfangs-Level im Spiel sind wie in den meisten anderen Spielen für Beginner als Tutorial gedacht. In diesen Level wird der Spieler mit der Umgebung, der Steuerung und dem Spielprinzip vertraut gemacht.

Der Anfänger beginnt im ersten Tutorial-Level und hat die einfache Aufgabe lediglich die gegebenen Knoten zu verbinden.

Der zweite Tutorial-Level baut auf dem ersten Level auf und erweitert die ursprüngliche Aufgabe um die Bildung von Flächen, um das erste, vollständige Netz zu knüpfen.

Im letzten Tutorial-Level tritt der Antagonist Knuwi auf und stellt sich kurz vor. Als Spieler versucht man ihn zum ersten Mal am Fressen zu hindern, ihn immer wieder einzufangen und zu triumphieren.



11. Team und Status Quo

Das Spiel ist noch in Entwicklung und auf Grund der geringen Teamgröße arbeitet jeder in allen Teilbereichen mit (Programmierung, Game Design, Art Design, Sound Design, ...).

II. GAME DESIGN PERSPECTIVES

1. Gameplay und Story

1.1 Setting / World

Das Setting wird durch die Hintergrundumgebung bestimmt. Die Hintergrundumgebung soll Einflüsse auf das jeweilige Spielgeschehen haben.

Grundsätze zum Level Aufbau:

Die Spiellevels bestehen immer aus 3er Blöcken, haben immer das gleiche Setting und enden stets in einem Bosskampf. Die fortlaufenden Setting-Abschnitte in den Levels sind durch eine kurze Story Script-Sequenz verbunden.

Der Schwierigkeitsgrad in den einzelnen Blöcken und von Levelblock zu Levelblock steigt stetig an, um den Spieler stets zu fördern und zu motivieren.

Bislang existieren 4 Levelblöcke.

Story Script-Sequenzen zur Verbindung von Levelblöcken

Itzi wird vorgestellt, indem er vergnügt einen Baum hoch klettert.

Nachdem der Spieler das Tutorial abgeschlossen hat, wird Itzi durch einen kräftigen Windstoß von den Ästen geweht und fällt in eine hölzerne Kiste, die ein Mensch unter den Baum gestellt hat.

Nachdem der Spieler den Kistenabschnitt abgeschlossen hat, greift eine große, menschliche Hand in die Kiste, auf die Itzi aufspringt und in Richtung der Augen des Menschen krabbelt.

Nachdem der Spieler den Augenabschnitt abgeschlossen hat, fällt Itzi auf Grund eines starken Wimpernzuckens in eine Kloschüssel, da sich der Mensch während des Augenlevelblocks auf die Toilette bewegt hat.



Level Block 1 – 3: Tutorial in Baumlevels mit (Wind) als Bosslevel

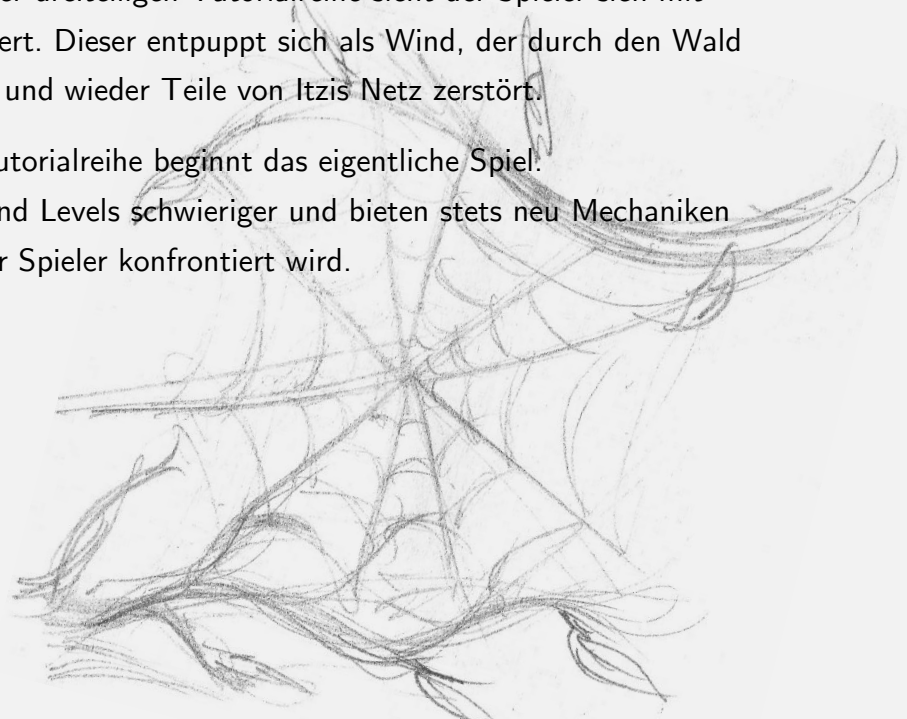
Die ersten drei Levels des Spiels sind als Tutorials gedacht. Diese sind gerade zu Beginn sehr einsteigerfreundlich und bieten einen einfachen Schwierigkeitsgrad, um den Spieler mit dem Spiel vertraut zu machen und ihm die Grundmechaniken näher zu bringen.

Level 1 -3 spielen in einem dichten Wald voller Äste und Zweige, auf denen Itzi sein Netz spinnen muss. Die Tutoriallevels sollen, obwohl sie zunächst einfach gehalten sind, fortlaufend schwerer werden, um den Spieler bei Laune halten.

Dieser Schwierigkeitszuwachs wird durch ein komplexeres Netz und anspruchsvollere KI gewährleistet. Am Ende der dreiteiligen Tutorialreihe sieht der Spieler sich mit einem Boss Gegner konfrontiert. Dieser entpuppt sich als Wind, der durch den Wald und seine Äste weht und hin und wieder Teile von Itzis Netz zerstört.

Nach der Bewältigung der Tutorialreihe beginnt das eigentliche Spiel.

Von nun an werden fortlaufend Levels schwieriger und bieten stets neue Mechaniken und Ansprüche mit denen der Spieler konfrontiert wird.



Level Block 4 – 6: In Kiste mit (Kistenbewegung) als Bosslevel:

Die Level 4 - 6 spielen in einer dunklen, alten und verstaubten Kiste. Hier muss Itzi wieder mal sein Netz aufbauen. Der in Level 6 beginnende Bosskampf wird durch stetige, ruckartige Wackelbewegungen in der Kiste dargestellt, da diese gerade von einem Menschen angehoben wurde und fortlaufend während des Bosslevels getragen wird. Durch die ruckartigen Wackelbewegungen werden unregelmäßig Teile von Itzis Netz zerstört.



Level Block 7 – 9: Auf Auge mit (Augenzucken) als Bosslevel:

Die Level 7 - 9 spielen auf einem menschlichen Auge. Hier beginnt der Spieler Itzis Netz zu spinnen. Der in Level 9 aufwartende Bosskampf, wird durch Wimpernzucken suggeriert. Durch dieses Zucken werden unregelmäßig Teile von Itzis Netz zerstört.

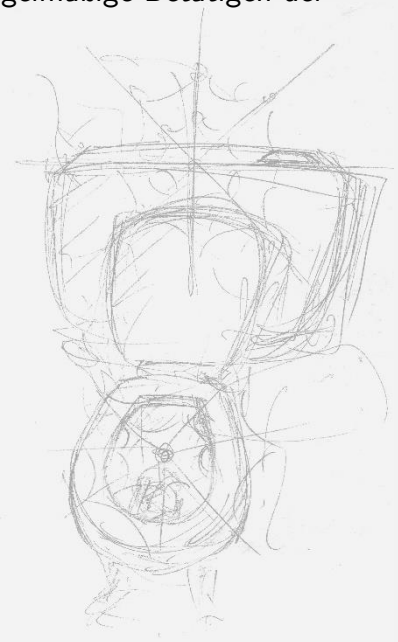
Level Block 10 – 12: In Kloschüssel mit (Spülung) als Bosslevel:

Die Level 10 - 12 spielen in einer Kloschüssel. In gewohnter Manier muss der Spieler hier sein Netz spinnen. Der in Level 12 anstehende Bosskampf wird durch die vom Menschen betätigte Klospülung dargestellt. Durch das unregelmäßige Betätigen der Klospülung werden Teile von Itzis Netz zerstört.

Zusätzliche Levels sind in Arbeit.

Ideen und Konzepte zur weiteren Level Gestaltung:

- Dachschräge (Fledermaus als Bosslevel)
- Fenster (reinigen als Bosslevel)
- Heizung (wärme als Bosslevel)
- Unter dem Tisch (Füße als Bosslevel)
- Besteck (Hand als Bosslevel)
- Teller (Handschatten als Bosslevel)
- Hand (Fingerbewegungen als Bosslevel)



Zusatz Idee zum Level – Design:

Der in den Levels oftmals auftauchende Mensch könnte der Spieler selbst sein. Dieser müsste zu Beginn des Spiels Teile seines Körpers wie beispielsweise Auge oder Hand abfotografieren und in das Spiel einbinden. Anstelle der unbekannt Person und dessen Körperteile erscheint dann der Spieler selbst und kann so sogar ein Teil von Itzi Witzi zu werden.



1.2 Charaktere

Protagonist: (Spieler) Itzi Witzi

Der Spieler schlüpft in die Rolle der verspielten Spinne „Itzi Witzi“. Diese versucht fleißig, an allen erdenklichen Orten ihr Netz zu spinnen.

Antagonist: (KI) Knuwi

Itzi Witzi wird im Spiel mit dem gemeinen Knuwi konfrontiert. Dieser hat einen Heißhunger auf leckere Spinnenweben und hat es sich zur Aufgabe gemacht Itzis Netz zu fressen und Itzi damit zur Weißglut zu treiben.

Umgebung: (KI)

- Wind in Baum Levelblock: Der Wind weht in Zyklen, um das Netz kaputt zu machen.
- Kiste in Kiste Levelblock: Die Kiste wird in 3 Phasen geschüttelt, um hierdurch das Netz zu zerstören.
- Auge in Augen Levelblock: Das Auge zuckt in Zyklen und zerstört dadurch das Netz.
- Klo in Klo Levelblock: Die Spülung wird in Zyklen betätigt um dadurch das Netz zu zerstören.

2. Story

Itzi Witzi spinnt gerne Netze. Auf seiner Reise gelangt er dabei an die ungewöhnlichsten Orte. Sein einziges Problem ist der Vielfraß Knuwi der leidenschaftlich gerne Spinnennetze verschlingt und Itzi auf Schritt und Tritt verfolgt. Dabei erlebt Itzi eine lustige Reise von einem Baum in eine Kiste, über ein menschliches Auge bis schließlich hin zur Kloschüssel... Wer weiss, was Itzi noch alles erwartet?



3. Spielregeln und Balancing

Regeln:

- **Spieler:**

Der Spieler muss einzelne Knoten zum Netz verbinden (durch Anklicken, siehe Abbildungen 3 - 6). Dabei können nur anliegende Knoten verbunden werden. Falls kein anliegender Knoten gewählt wurde, wird Itzi sauer (Animation, siehe Abbildung 1-2).

Abbildung 1.

Itzi Normal

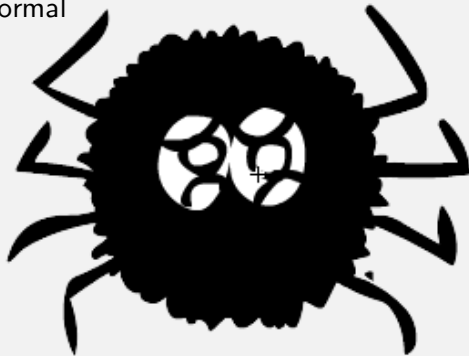


Abbildung 2.

Itzi Sauer

Dies gilt es solange zu tun, bis das Netz fertiggestellt wurde oder die Zeit bzw. Klickanzahl aufgebraucht ist. Die zur Verfügung gestellten Klicks bzw. die Zeitspanne zur Vervollständigung des Netzes sind dabei levelabhängig.

- Verbindung von Netzknoten:

Abbildung 3.

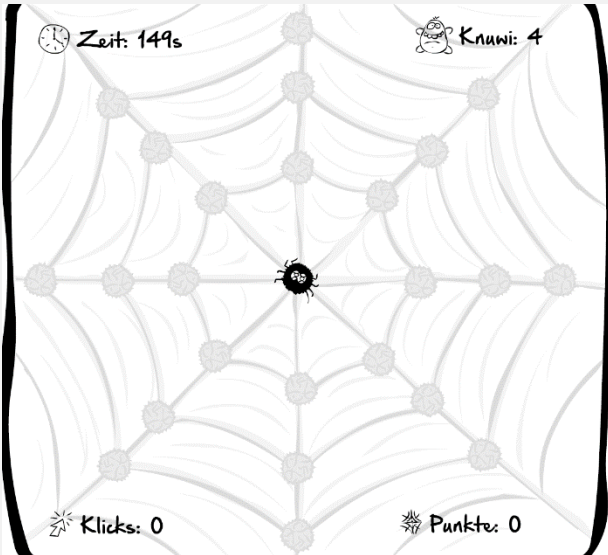


Abbildung 4.

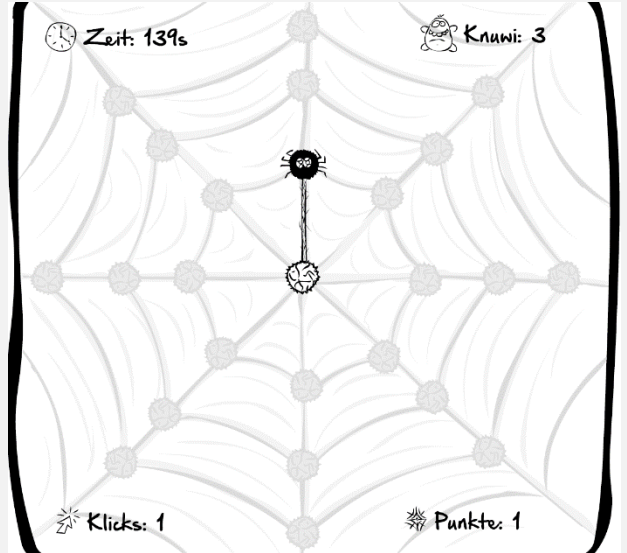


Abbildung 5.

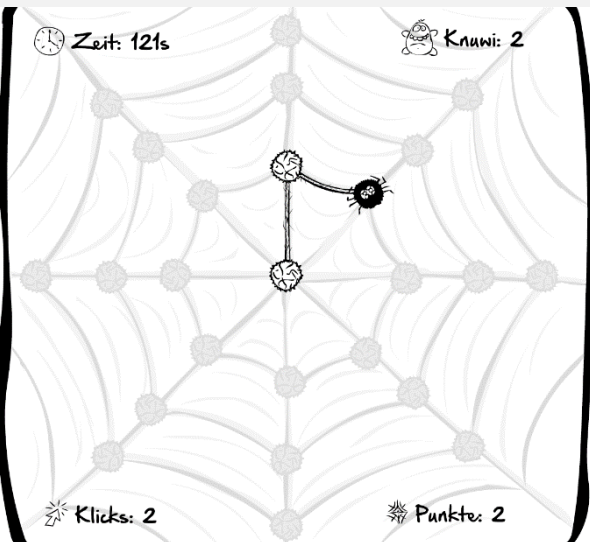
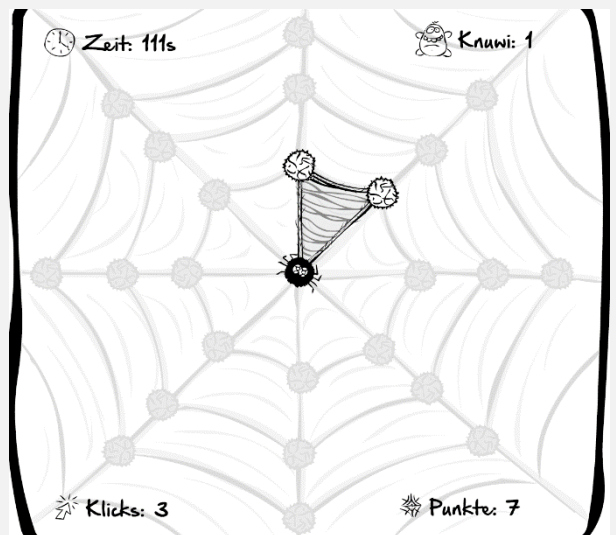


Abbildung 6.



- **KI:**

o **Knuwi KI:**

Knuwi (siehe Abbildung 7) erscheint levelabhängig in unterschiedlichen Zyklen in einem der 4 Quadranten und frisst Knoten (siehe Abbildung 7-8). Diese sind intervallbezogen und werden dem Spieler zu jeder Zeit angezeigt, damit er sich nach diesen richten kann.

Tutorial Beispiel:

Knuwi erscheint alle 4 Klicks in einem der 4 Quadranten und frisst.

Abbildung 7.



Abbildung 8.



o **Umgebungs KI:**

Phasenbasiertes Zerstören von Knoten in einem der 4 Quadranten. Durch viele verschiedene Animationen wie beispielsweise Wind oder Handbewegungen werden diese Zerstörungssequenzen dargestellt (Bosslevel).

Beispiel:

Ein starker Wind weht 3 Mal im Verlauf eines Levels und zerstört zufällige Teile des Netzes in einem bestimmten Quadranten.

- Highscore System:

Der Highscore wird für jeden Level berechnet und gespeichert. Die Berechnung ist abhängig von 3 Komponenten: Aufgebrauchte Zeit, Klickanzahl und dem Level.

Dabei gibt es 3 Highscore Phasen die in Form von Spinneneier dargestellt werden, um dem Spieler Feedback zu geben: Ein erfolgreicher, optimaler Abschluss eines Levels wird mit 3 Spinneneier belohnt. Ein weniger guter Abschluss mit nur 2 und ein Schwacher mit einem Ei. Ein Scheitern wird mit 0 Eiern belohnt.

Zusätzlich gibt es noch ein zahlenbasiertes Highscorepunktesystem, welches ebenfalls in Abhängigkeit von den 3 Komponenten berechnet wird.



Balancing:

Obwohl Knuwi und in den Bosslevels (Umgebung) zufallsbasiert Netzknotten zerstört werden, findet eine Abmilderung statt: Der Spieler ist stets darüber informiert, wann und in welchem Quadranten die Zerstörung stattfinden wird. So kann der Spieler trotz der zufallsbasierten Erschwernisse dagegen wirken. Zusätzlich wird dadurch ein enormer Wiederspielwert erzeugt, weil stets versucht wird, Knuwi und die Umgebung noch besser auszutricksen.

Die Spinnenbelohnungen im Highscoresystem geben dem Spieler darüber Feedback, ob er einen geeigneten Weg gewählt hat, mit dem er zukünftig versuchen kann, den Highscorepunktwert weiter in die Höhe zu treiben.

Zusätzlich werden dem Spieler zu jeder Zeit seine vorhandenen Klicks und die verbleibende Zeit angezeigt, um ihm seine Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

4. Spielerführung

4.1 Festlegung der benötigten Fähigkeiten des Spielers

Der Spieler wird in Itzi Witzi durch ein ausführliches Tutorial mit dem Spiel vertraut gemacht. Zusätzlich ist die grundlegende Bedienung sehr einfach gehalten. Die Schwierigkeit entsteht durch das Herausfinden einer möglichst sinnvollen Lösungsstrategie, um den Highscore in die Höhe zu treiben. Das Spiel beruft sich auf das trendige Prinzip „Easy to play/learn, hard to master!“.

4.2 Festlegung der Handlungsoptionen des Spielers - Steuerung

Steuerung:

Handlungsoptionen:

Der Spieler bewegt „Itzi Witzi“ durch Anklicken der jeweils vorhandenen Knoten. Der Vorgängerknoten und der neu erreichte Knoten werden dann verbunden. So entsteht „Itzis“ Netz.

Entscheidungsmöglichkeiten:

Der Spieler muss versuchen stets kluge Wege zu gehen um sinnvolle Knotenverbindungen herzustellen. Dabei müssen ebenfalls der KI gesteuerte „Knuwi“ sowie die levelabhängige Umgebung in die Handlungsentscheidungen miteinbezogen werden, da sonst das Netz zerstört werden kann.

Handlungsoption der Spielfigur:

Nach jeder Bewegungsinteraktion werden 2 Knoten zu einem Netz verbunden, was anhand einer Animation dargestellt wird (siehe Abbildung).

Der Spieler kann nur direkt benachbarte Knoten anklicken. Falls er versucht einen nicht unmittelbar benachbarten Knoten anzuklicken, wird er durch eine Animation darauf hingewiesen, dass dies eine ungültige Bewegungsaktion sei.

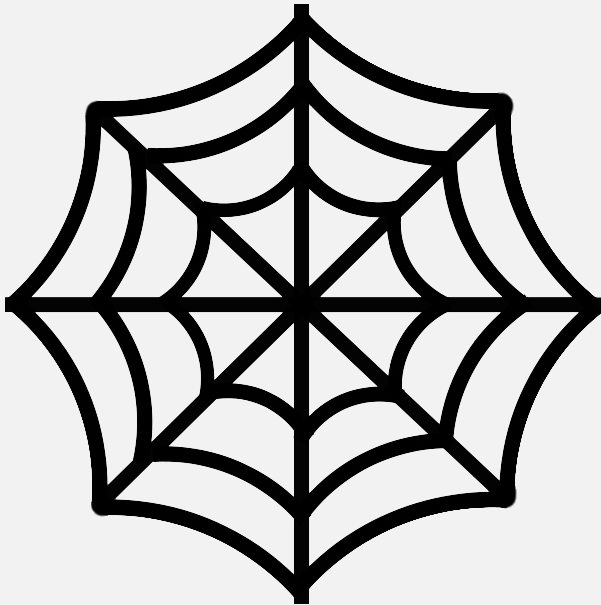


4.3 Objekte

Knoten:



Netz:



Linie:



4.4 Intro

Kurze animierte Comicsequenz zur Vorstellung von „Itzi Witzi“, seinen Widersachern und seiner großen Lebensaufgabe: Ein Netz nach dem anderen zu spinnen.

5. Interfacekonzeption

5.1 Installation, Registrierung, Personalisierung, System Anmeldung

Verfügbar:

Im Google-Play- und Appstore verfügbar.

Systemanforderungen:

Android Version 2.1 - 4.3 und für alle gängigen iPad-Versionen.

Installation:

Download im jeweiligen Store mit seiner User-Kennung und automatische Installation der App durch Bestätigung.

Personalisierung:

Der Spieler legt ein Profil an, in dem seine Fortschritte und Highscore gespeichert werden.



5.2 Hauptmenü



5.3 Assets und Datenkonventionen

Im Prototyp wurden bislang

- .png
- .swf
- .mp3

verwendet.

5.4 Charaktere



5.5 Sounds

- Intro , Menu und Highscore loop Soundtrack
- Level Soundtracks
- Boss Level Soundtracks
- Knuwi´s Fressanimation Sound
- Itzi´s Bewegungsanimation Sound
- Fehlerhaftes Anklicken sound
- Boss Geräuche
- Winning and Lose sound

6. Entwicklungsumgebungen

- Adobe Flash Professional CS6
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Audition CS6

7. Team

Team Zurzeit:

- Anton Krapp
- Dennis Dahlem
- Valentin Kächele

8. Prototyp

Die Prototyp Version 0.1 ist bereits verfügbar und funktionsfähig.
Anhand des Prototyps wird in naher Zukunft das vollständige Spiel entwickelt.

Besagter Prototyp kann unter folgendem Link probegespielt werden:

http://contentcrow.com/game/punkte_verbinden.swf

