

# GDD FÜR DAS POINT&CLICK-ADVENTURE



- *Anton Krapp, Valentin Kächele, Marco Kirchner, Dennis Dahlem, Philipp Schönert  
956965, 956900, 958487, 956941, 958291*

# INHALTSVERZEICHNIS

1	Vorwort .....	3
2	Game Design Document .....	3
2.1	Exposé .....	3
2.2	Game Overview .....	3
2.2.1	Einführung / Spielkonzept .....	3
2.2.2	Vision Statement .....	4
2.2.3	Spielziel .....	4
2.2.4	Zentrale Features .....	4
2.2.5	Genre .....	4
2.2.6	Kundenanalyse .....	5
2.2.7	Risiko/Vergleichsanalyse .....	5
2.2.8	Zielplattform .....	6
2.2.9	Team .....	6
3	Game Design Perspective .....	7
3.1	Vorwort .....	7
3.2	Akt 1 - Geänderte und Implementierte Szenen .....	7
3.2.1	Scene 1 - Dorfversammlung (Start des Spiels / Intro) .....	7
3.2.2	Szene 1a - Iglu .....	8
3.2.3	Szene 1b - Dorf .....	9
3.2.4	Szene 2 - Eisschollenweg .....	10
3.3	Akt 1 - Neu konzeptionierte Szenen .....	11
3.3.1	Szene 3 - Andi auf Fischjagd .....	11
3.3.2	Szene 4 - Felicia .....	12
3.4	Gameplay .....	13
3.4.1	Generelles zum Point and Click Genre .....	13
3.4.2	Spielerführung / Handlungsmöglichkeiten .....	13
3.4.3	Steuerung .....	15
3.4.4	Entscheidungsmöglichkeiten .....	16
3.4.5	Rätsel .....	16
3.4.6	Spielelemente mit Interaktion / Hotspotsystem .....	17
3.4.7	Dialoge und Monologe .....	17
3.4.8	Inventar .....	18
3.4.9	K.I. .....	18
3.4.10	Interface .....	18

4 DesignAnmerkungen ..... 19  
4.1 Grafiken ..... 19  
4.2 Animation ..... 19  
5 Nachwort ..... 20

## 1 VORWORT

Die folgende Dokumentation zum PC-Adventure *Fishing the Ice Princess* besteht aus:

- **GAME DESIGN DOCUMENT** (Allgemeines zum Game Design)
- **GAME DESIGN PERSPECTIVE** (Spezifischere Angaben und Kurzbeschreibung der Szenen)
- **STORYSCRIPT** (historisches Dokument)
- **DESIGNANMERKUNGEN**
- **NACHWORT**

Handlungen und Charaktere werden im externen **STORYSCRIPT** detailliert beschrieben. Dieses Dokument repräsentiert die ursprüngliche Vision zum Spiel.

Die technischen Aspekte des Spiels sowie die zugehörigen Tools werden im externen **TECHNICAL DESIGN DOCUMENT** genauer erläutert.

Alle Dokumente beziehen sich auf eine technisch fortgeschrittene, aber inhaltlich unfertige Version des Spiels. Dies ist der gescheiterten Zusammenarbeit mit der Grafikabteilung geschuldet, die Leistungen wie Grafiken oder Animationen nicht oder nur unzureichend erbracht haben. Aus diesem Grund entsprechen die derzeit verwendeten Grafiken und Animationen nicht dem qualitativen Anspruch, den wir mit dem Spiel erreichen wollten.

Alle Dokumente sind Arbeitsdokumente, daher befinden sie sich im Zustand ständiger Bearbeitung.

## 2 GAME DESIGN DOCUMENT

### 2.1 EXPOSÉ

In einem weit, weit entfernten, völlig unbekanntem Eskimodorf am nördlichsten Punkt der Welt soll ein neuer Stammesführer für die vielköpfige Bewohnerschaft erkoren werden. Aus diesem Anlass veranstaltet der Dorfälteste ein großes Turnier, bei dem der Sieger die Hand seiner über alles geliebten Tochter erobert. Ein naiver, junger, unerfahrener Sprössling fiebert diesem Tag seit seiner frühesten Kindheit sehnlichst entgegen, um sich endlich seiner Angebeteten zu offenbaren. Dabei steht ihm jedoch sein älterer, über alles geliebter, bärenstarker Bruder als ärgster Widersacher im Turnier entgegen. Wird es dem Jungspund gelingen, der dunklen Seite zu trotzen, das Herz seiner Angebeteten zu erobern und Frieden und Ordnung am Nordpol wiederherzustellen?

### 2.2 GAME OVERVIEW

#### 2.2.1 EINFÜHRUNG / SPIELKONZEPT

*Fishing the Ice Princess* ist ein rätselbasiertes Point-and-Click Adventure und erzählt eine kurze, fiktive Geschichte. Diese handelt von den ereignisreichen Abenteuern des heldenhaften Eskimos Andi und dessen Freunden in frostigen Landschaften.

Das Spiel selbst ist als Indie-Produktion primär für den PC angelegt und befindet sich zurzeit in der Beta-Entwicklung (-v0.9). Das Spielgerüst und erste Spielszenen sind bereits vorhanden und zur Präsentation spielbar.

## SPIELBARE SPIELSZENEN:

- SZENE 1: DORFVERSAMMLUNG (INTRO)
  - SZENE 1A: IGLU
  - SZENE 1B: DORF
- SZENE 2: EISSCHOLLENWEG

---

### 2.2.2 VISION STATEMENT

Bei *Fishing the Ice Princess* handelt es sich um ein Studentenprojekt, an dem zur Zeit ein fünfköpfiges Entwicklerteam arbeitet. Die Grundidee war es, ein Spiel zu entwickeln, das möglichst viele Aspekte der Spieleentwicklung (z.B. *Programmierung, Game Design, Storytelling, Art* und *Sound*) abdeckt, um breitgefächerte Erfahrungen in diesen Bereichen zu sammeln.

Das Spiel ist *linear*, d.h. es existiert ein festgelegter Anfang und ein vorgegebenes Ende des Spiels.

Der Spieler selbst schlüpft hierbei in die Rolle des Protagonisten Andi und muss im Verlauf des Spiels die unterschiedlichsten Aufgaben und Rätsel *in klassischer Point-and-Click-Manier* lösen, um die Handlung der Geschichte voranzutreiben.

Beendet und abgeschlossen ist das Spiel, wenn der Spieler alle Aufgaben und Hindernisse gelöst hat und dadurch die gesamte Handlung erfahren konnte.

---

### 2.2.3 SPIELZIEL

Wie bei einem typischen Point-and-Click Genrevertreter gilt es auch bei *Fishing the Ice Princess* Rätsel und Aufgaben zu lösen und die inszenierte Geschichte dahinter zu erleben.

---

### 2.2.4 ZENTRALE FEATURES

Die wichtigsten Features des Adventure *Fishing the Ice Princess* lassen sich wie folgt definieren. Es handelt sich um einen 2D-Sidescroller mit *perspektivischen Hintergründen*, wobei als untypisches Setting die arktische Einöde der *Eskimos* thematisiert wird. Das Art Design des Spiels orientiert sich daher an einem humorvoll gehaltenem, nördlichen Stil mit überspitzten Charakteren und einem lustig-schrägen, *linearen Storyverlauf*. Wie in klassischer Point-and-Click Manier schlüpft der Spieler in die Rolle des Protagonisten Andi und steuert diesen durch die liebevoll gestalteten Szenen. Die Bedienung ist demnach blitzschnell erlernt, und die Geschichte leitet den Spieler langsam an die sich steigernden *Rätselmechaniken* heran. Teils geskriptete Story-Sequenzen und eine lustige musikalische Untermalung sollen zur Immersion beitragen.

---

### 2.2.5 GENRE

*Fishing the Ice Princess* lässt sich als 2D-Sidescroller Point-and-Click-Adventure einordnen. Dieses Genre fristet eher ein Nischendasein und spricht daher nicht die kommerzielle Masse an, ist aber u.a. für Indie-Entwickler wegen der *mäßigen Entwicklungskosten* und einem *geringeren technischen Aufwand* interessant.

Bei Fans fantastischer, liebevoller Spielewelten mit ganz eigenem Flair und einer oft *atmosphärisch packenden Geschichte* erfreut sich das Genre bis heute großer Beliebtheit. Bekannte Titel wie Daedalics "The Whispered World" oder die "Deponia" Serie sowie das mittlerweile neuaufgelegte "Day Of The Tentacle" von LucasArts beweisen, das Adventure-Spiele noch immer zu begeistern wissen. Filmischen Action-Adventures wie beispielsweise Telltales "The Walking Dead" oder "Game Of Thrones", sowie Adventures mit *entscheidungsbasierter Handlung* wie z.B. "Dreamfall Chapters" bringen frischen Wind und erweitern die Fangemeinde.

---

## 2.2.6 KUNDENANALYSE

---

### 2.2.6.1 ANGESTREBTE ZIELGRUPPE

Ein großer Vorteil des Adventure-Genres ist die *breite Zielgruppenabdeckung* für Spielerinnen und Spieler im Alter von 6 bis 99+ Jahren. Als oftmals eher *Low-Budget* Titel mit gleichzeitig geringen Hardwareanforderungen eignet sich dieses Genre für *Kompletteinsteiger* wie Enthusiasten zugleich und ist auch für Besitzer von Computern mit schwacher Leistung spielbar. Auch spielt Vorerfahrung und spielerisches Geschick keine Rolle. Voraussetzung ist eher ein *Interesse für knifflige Rätsel*, Probierfreude, Faszination für fantastische Spielwelten und gesellschaftskritische Themen.

Spezifisch für *Fishing the Ice Princess* gilt auf Grund des verspielten und überspitzten Designs eine eher weibliche Spielerschaft im Altersbereich von 10 - 27 Jahren und eine gewisse Vorliebe für die Eskimo-Kultur.

---

### 2.2.6.2 ZIELSETZUNG DER ZIELGRUPPE

Der Spieler soll eine 2-3 Stunden lange *Geschichte* spielerisch erleben. Diese soll ihn, unterstützt durch interessante Charaktere, unterschiedliche Aufgaben, skurrile Gespräche, lustige Soundeffekte und *atmosphärische Umgebungen* unterhalten und in seinen Bann ziehen. Es wird versucht, dem Spieler ein positives Endergebnis zu bieten, um ihn zu binden und für Folgetitel Interesse zu erzeugen.

---

### 2.2.6.3 SPIELERERFAHRUNG

Point-and-Click-Adventures sind als *kurzzeitige Spielerfahrung* konzipiert. Während dieser Zeit können diese auf Grund ihrer oftmals komplexen und unverständlichen Rätsel den Spieler frustrieren (siehe Monkey-Island-Reihe).

Spieler, die keine ausgeprägte *Rätselaffinität* aufweisen, werden am Weiterspielen gehindert, da sie an Rätselengpässen und schwierigeren Aufgaben hängenbleiben und somit das gesamte Spielerlebnis ins Stocken gerät.

Dieser häufig vom Entwickler gewollte *Frustfaktor* kann vor allem dafür sorgen, dass bekennende Genreliebhaber einen noch stärkeren Bezug zu diesen Spielen entwickeln (Dark Souls Effekt) und Gelegenheits-Spieler schneller als nötig abgeschreckt werden.

---

## 2.2.7 RISIKO/VERGLEICHSANALYSE

---

### 2.2.7.1 GENRE-KERNPROBLEME

Klassische Point-and-Click-Adventures werden in der modernen Spielelandschaft auf Grund ihres *geringen Wiederspielwerts* bedingt durch die lineare Handlung eher als Spiel für zwischendurch angesehen. *Niedrige Verkaufspreise* und kein Spielraum bei der Wahl des *Bezahlmodells* schränken die Rentabilität ein. Da als Hauptplattform der PC dient, können weite Bereiche gut zahlender Kundschaft aus dem Konsolen- und Mobilmarkt nicht erreicht werden. Die *kleine Spielerschaft* verzeichnet wegen der Rätsel als mehr oder weniger einziges Gameplayelement ohnehin kaum Zuwachs.

---

### 2.2.7.2 VERGLEICHSANALYSE

Es gibt im Vergleich zu anderen Spielegenres nur *mäßige Verdienstmöglichkeiten*. Dies liegt nicht nur an der starken Marktkonkurrenz von etablierten Entwicklern, sondern vor allem daran, dass das Genre der *Independent-Szene* zugeordnet wird, was den Preis niedrig hält und die Verkaufszahlen stark begrenzt. Auf *alternative Bezahlmodelle*, wie z.B. Free-to-Play zu wechseln um den Vertriebsumsatz zu steigern, ist praktisch ausgeschlossen, da virtuelle Güter oder Mikrotransaktionen in einem Adventure keinen Sinn machen. Erweiternde DLC funktionieren ebenfalls nur bedingt, da Adventures von der *Story* leben und die Auslagerung in DLCs Verrat am Kunden wäre. Stattdessen werden Adventures (z.B. von Telltale) in Episodenform veröffentlicht. Die Episodenform macht allerdings nur Sinn bei groß angelegten Adventures.

Wie eingangs erwähnt ist der *mangelhafte Wiederspielwert* des Genres eines der Hauptprobleme. Storybasierte Point-and-Click-Adventures werden in der Regel nach Beendigung nicht mehrmals gespielt, da das reine Gameplay nicht genug fordert und Handlungen nach dem ersten Spieldurchlauf keine nennenswerten Neuheiten bieten.

Umso wichtiger ist es daher, den Spielern mit dem Ende ein *positives Unterhaltungsgefühl* zu vermitteln, um zukünftige Käufe weiterer Titel zu gewährleisten.

---

#### 2.2.8 ZIELPLATTFORM

Point-and-Click-Adventures sind zeitintensiv. Für den mobilen Bereich gibt es auf Grund der weitaus besseren Alternativen für kurzzeitige Unterhaltung daher nur wenig Verwendung.

Das Genre funktioniert am besten auf einer festen Plattform (PC bzw. Konsole), bei der Spieler keinem Zeitdruck ausgesetzt sind und sich entspannen können. Der **PC** ist unsere primäre Zielplattform.

---

#### 2.2.9 TEAM

Das Team über den gesamten Projektzeitraum lässt sich in folgende Bereiche einteilen:

##### GRAFIKABTEILUNG:

- *Mara Mohnen*
- *Sofia Delgado*
- *Anton Krapp*

##### ENTWURF:

- *Valentin Kächele*
- *Dennis Dahlem*
- *Anton Krapp*

##### ENTWICKLUNG:

- *Marco Kirchner*
- *Philipp Schönert*
- *Anton Krapp*

Die Grafikabteilung ergab sich aus der angestrebten Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Gestaltung/Intermediales Design.

### 3.1 VORWORT

Es wurden für die konkrete Implementierung Änderungen in der Handlung im ersten Akt des Spiels vorgenommen. Diese werden zunächst beschrieben. Für alle anderen handlungsbezogenen Aspekte des Spiels dient das eingangs erwähnte **STORYSCRIPT** als Vorlage. Nachfolgend wird das Game Design von *Fishing the Ice Princess* dargestellt und erläutert.

### 3.2 AKT 1 - GEÄNDERTE UND IMPLEMENTIERTE SZENEN

#### 3.2.1 SCENE 1 - DORFVERSAMMLUNG (START DES SPIELS / INTRO)

**BESCHREIBUNG:** Einführungssequenz mit allen Charakteren in der Dorf Mitte.

**BETEILIGTE CHARAKTERE:** Andi, Kai, Klara, Rein, Wikinger und Statisten

**ZEIT:** Morgen / Vormittag

#### **ANMERKUNGEN:**

Die größte Änderung betraf die Erstellung einer Einführung ins Spiel (Intro), da ein Spiel, insbesondere ein Adventure ohne Intro kaum auskommen kann, da die Handlung dem Spieler bekannt gemacht werden muss, bevor er zu spielen beginnt.

Als naheliegender Ort für das Intro bot sich das Dorfzentrum an, wo sich das Iglu der beiden Protagonisten und das Häuptlings-Iglu befinden. Fast alle Figuren sind dort versammelt, um sie vorzustellen bzw. den Wettbewerb zu illustrieren (viele Statisten).

Ursprünglich war geplant, Kai den Zettel in vier Teile zerreißen zu lassen, um das Auffinden der Zettelstücke und deren Zusammensetzung als Minispiel zu realisieren, was auf Grund der zeitlichen Einschränkungen jedoch verworfen wurde.

Der Aufgabenzetteltext lautet: *„Sehr geehrter Teilnehmer! Der Wettkampf besteht aus drei großen Prüfungen. Die erste besteht darin, den größten Fisch zu angeln.“*

#### **ABLAUF:**

Die Aufgabenbeschreibung für den Wettbewerb befindet sich in einer Urne. Rein Fall und Klara Fall stehen auf einer Holzbühne neben der Urne und der Häuptling hält eine einführende Rede zum Wettbewerb für alle Teilnehmer, unter denen sich auch Andi und Kai Mauer und die Wikinger befinden. Nach der Rede holt sich Andi einen Aufgabenzettel, aber sein Bruder kommt, klaut ihm den Zettel und schmeißt ihn in den Brunnen. Nachdem sein Bruder wieder gegangen ist, benutzt Andi den Brunnen, um den Zettel zu holen. Ab dann kann Andi entweder ins Häuptlings-Iglu gehen oder das Dorf erkunden oder auch den Zettel lesen.



## Scene 1 - Dorfversammlung:



### 3.2.2 SZENE 1A - IGLU

**BESCHREIBUNG:** Interior-Szene des Häuptlings-Iglu.

**BETEILIGTE CHARAKTERE:** Andi, Klara, Rein

**ZEIT:** Vormittag

**ANMERKUNGEN:**

Das Innere des Häuptlings-Iglus sollte begehbar sein, da es in der vorherigen Szene grafisch opulent und relevant aussieht. Außerdem ist es ein wahrscheinlicher Ort, an dem zukünftige Handlungselemente stattfinden könnten. Die Gegenstände dort könnten beispielsweise eingesteckt und später in gewissen Situationen verwendet werden.

### Szene 1a - Iglu:



### 3.2.3 SZENE 1B - DORF

BESCHREIBUNG: Exterior-Szene im Dorf.

BETEILIGTE CHARAKTERE: Andi

ZEIT: Vormittag

ANMERKUNGEN:

Diese recht weitläufige Szene bildet das gesamte restliche Dorf ab. Dies war möglich, da die Panoramaszene bereits als Grafik vorlag und es realistischer ist, das gesamte Dorf zu zeigen und nicht nur das Dorfzentrum.

### Szene 1B - Dorf:



## Szene 1B - Dorf:



### 3.2.4 SZENE 2 - EISSCHOLLENWEG

**BESCHREIBUNG:** Andi begibt sich auf die Suche nach einer Angel, um einen Fisch für die erste Turnieraufgabe fangen zu können.

**BETEILIGTE CHARAKTERE:** Andi, Nathan

**ZEIT:** Mittag

**ANMERKUNGEN:**

Nathan wurde neu als NPC hinzugefügt, da noch nicht an die Aquse einer Angel für Andi gedacht wurde. Nathan dient dabei als Ansprechpartner und Angelprovider für Andi. Das erschien uns auch logisch, da in der Szene sonst nur wenig zu tun war. Im Zuge der Angelkonzeption tauchte auch die Frage nach einem Köder auf und wo man so einen finden könne. Ein Regenwurm unter der Eisschicht erschien am logischsten.

**ABLAUF:**

Andi geht zum Eisschollenweg, um von dort aus einen geeigneten Angelplatz samt Angelrute zu finden. Plötzlich sieht er Nathan und kommt mit ihm ins Gespräch.

Andi nimmt einen Regenwurm aus einer getauten Stelle, den er als Köder für die Angel braucht. Die Angel selbst bekommt er von Nathan, der ihm weitere Informationen zum Wettbewerb verschafft.

## Szene 2 - Eisschollenweg:



### 3.3 AKT 1 - NEU KONZEPTIONIERTE SZENEN

#### 3.3.1 SZENE 3 - ANDI AUF FISCHJAGD

**BESCHREIBUNG:** Mit seiner neuen Angel will Andi einen riesigen Fisch fangen.

**BETEILIGTE CHARAKTERE:** Andi, Nick

**ZEIT:** Mittag

**ABLAUF:**

Andi will seine Angelrute auswerfen, erblickt aber einen großen Fisch, der auf einer Eisscholle sitzt. Vor Verwunderung spricht er ihn daraufhin direkt an:

- **Andi:** „Ach Mensch, komm' schon, Fischi!“
- **Nick:** „Von wegen Fischi! Ich heie Nick Nichtschwimmer.“
- **Andi:** „Ein sprechender Fisch. Hallo, Nick!“
- **Nick:** „Ja, stell' dir vor!“
- **Andi:** „Bitte lass' dich fangen, damit ich das Turnier gewinne und meine Liebste beeindrucken kann!“
- **Nick:** „Du machst es dir aber sehr leicht. Ich habe eine glitschige Fischfreundin, aber sie ist verschwunden.“
- **Andi:** „Was machst du eigentlich auf dieser Eisscholle?“
- **Nick:** „Meine Fischeier kralen! Nein, ich sonne mich hier, was sonst?!“

- *Andi nimmt den Wurm vom Haken.*
- *Nick:* “Wenn du mir hilfst Felicia zu finden, dann bin ich dein Fang, ok?”
- *Andi:* “Bitte hilf mir!”
- *Nick:*“Ich komme mit dir mit, aber du musst mir versprechen, meine feuchte Freundin Felicia zu suchen.”
- *Andi steckt den Fisch Nick ein.*

---

### 3.3.2 SZENE 4 - FELICIA

**BESCHREIBUNG:**Nach dem Deal mit Fisch Nick begibt sich Andi samt Fisch zur Preisverleihung zurück ins Dorf

**BETEILIGTE CHARAKTERE:** Andi, Nick, Felicia, 3 Wikinger

**ZEIT:** Nachmittag

**ABLAUF:**

Wieder im Dorf angekommen, erblickt Nick seine verschollene Freundin in den Händen der 3 Wikinger, worauf er Andi auffordert, diese sofort zu konfrontieren:

- *Nick:* “Andi! Das ist Felicia, meine Freundin! Diese Dumpfbacken von Wikingern werden ihr wehtun!”
- *Andi:*“Wirklich? Hast du 'ne Idee, wie ich sie ihnen abnehmen kann?”
- *Nick:* ”Nein, kannst du dir nicht was überlegen? Denk‘dran, wenn du es schaffst, bin ich dein Preis!”
- *Andi:* ”Hallo da. Kann ich den Fisch haben?”
- *Wikinger Brolaf:* “Nein. Was willst du überhaupt damit, du hast doch auch schon einen gefangen?”
- *Nick:* “ich will meine Freundin zurück, du Barbar!”
- *Wikinger Trolaf:*“Dann musst du was für mich machen. Ich will eine Corvette C6 in flaschengrün, einen legendären Piratenschatz und eine dickbrüstige Blondine.”
- *Wikinger Brolaf:* “AAAHHH!! Ich will die dickbrüstige Blondine und einen zumindest sehr bekannten Piratenschatz.”
- *Wikinger Trolaf:* ”AUUUUU!! Ich will immer noch die dickbrüstige Blondine! Mindestens Doppel-D! Meine Prinzessin...!”
- *Wikinger Olaf:*“OOMPH!!! Fisch! Großer Fisch! Will großen Fisch!”
- *Andi:* “Nein!”
- *Wikinger Olaf:* “Will Fisch tauschen!”
- *Andi:* “Bekomme ich den Fisch nachher wieder?”
- *Wikinger Olaf:* ”Ohkeee!”
- *Wikinger Trolaf:* “Denk‘ dran, ich möchte auch etwas, nämlich eine Corvette C6, einen legendären Piratenschatz und eine dickbrüstige Blondine. Mindestens Doppel-D!“

Andi überlistet die Wikinger mit einem gewitzten Wortspiel, indem er den großen Olaf provoziert. (Folgende Textbausteine sind Bestandteil des Dialogpuzzles, wobei jeweils die hier zuletzt aufgeführte Dialogoption den gewünschten Effekt hat.)

- *Andi*
  - “Hallo Großer.Hast du gewusst, dass 'subversive' auf Deutsch subversiv heißt?”
  - “Du bist nicht gerade die hellste Kerze auf der Torte, was?”
  - “Schau mal, Trolaf hat eine Fliege auf seinem Kopf!”

- *Olaf schlägt aus Wut auf Trolafs Kopf.*
- *Andi*
  - “Du, Trolaf hat gerade „Vollidiot“ zu dir gesagt!”
- *Olaf:”UUGH!”*
- *Olaf schlägt erneut auf Trolafs Kopf.*
- *Andi:*
  - “Schau mal, da ist ein Level 17-Goblin!“ (zeigt dabei auf Trolaf)
- *Olaf schlägt ein letztes Mal auf Trolafs Kopf, wobei dieser K.O. geht und dem Tauschhandel nun nichts mehr im Wege steht.*

## 3.4 GAMEPLAY

### 3.4.1 GENERELLES ZUM POINT AND CLICK GENRE

Point-and-Click-Adventures erleben seit den Anfängen in den 80er Jahren Höhen und Tiefen. Klassiker wie die “Kings Quest”-Reihe, Meilensteine wie “Runaway” oder moderne Erweiterungen und Abwandlungen des Genres wie “The Walking Dead” etablieren die Abenteuerspiele selbst noch im Jahr 2016 im modernen Videospielemarkt. Das Genre hat längst einen *Kultstatus* bei seinen Fans erreicht, der genau wie z.B. das Jump&Run-Genre zeitlos ist.

Der Spieler steuert mit rechter bzw. linker Maustaste eine Figur durch vorgezeichnete Szenen. Weitere Tasten oder Eingabefunktionen dienen in der Regel einigen Komfortfunktionen wie etwa das Anzeigen von interaktiven Bereichen oder dem Hauptmenü bzw. Inventar.

Er kann mit sämtlichen sichtbaren Gegenständen, Personen und Objekten interagieren. So rätseln sich Spieler durch die Szenen, indem viele unterschiedliche kleine und größere Aufgaben absolviert werden müssen. Die Art der Spieldarstellung erfolgt im Genre in den unterschiedlichsten Formen.

Es gibt Point-and-Click Adventures, die eine Isometrische Ansicht bieten oder pixelbasierte Sidescroller. *Fishing the Ice Princess* ist der letzteren Kategorie zuzuordnen.

### 3.4.2 SPIELERFÜHRUNG / HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

#### 3.4.2.1 FESTLEGUNG DER BENÖTIGTEN FÄHIGKEITEN DES SPIELERS

Der Spieler wird in *Fishing the Ice Princess* nicht mit einem explizit ausführlichen Tutorial mit dem Spiel vertraut gemacht. Stattdessen gibt es ein Intro für die inhaltliche Einführung des Spielers. Die grundlegende Bedienung ist sehr einfach gehalten. Der intuitive Charakter der Bedienung erschließt sich den meisten Spielern fast sofort.

Die Entwickler sollten Spielern lediglich das Handwerkzeug zur Verfügung stellen, neuartige Dinge selbst herauszufinden zu können, da das selbst Lernen einen wesentlichen Faktor des Spaßes bei Videospielen ausmacht.

#### 3.4.2.2 FESTLEGUNG DER HANDLUNGSOPTIONEN/INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN DES SPIELERS

Viele Point-and-Click-Adventures sind linear bzw. schlauchförmig aufgebaut.

Sprich Handlungen und Aufgaben müssen nach einer *bestimmten Reihenfolge* abgeschlossen werden, um im Spiel Fortschritte zu erzielen. Dies gilt auch für *Fishing the Ice Princess*.

Der Spieler kann zu jedem Zeitpunkt, an dem gerade kein Skript läuft, eine Handlung ausführen bzw. mit *interaktiven Bereichen* der Szene interagieren. Der Spieler erkennt eine solche Interaktionsmöglichkeit an Hand eines speziellen Icons wenn er mit der Maus über einen sog. *Hotspot* fährt.

## Hotspots:



Der Spieler hat folgende Interaktionsmöglichkeiten mit den *Hotspots*, die zusätzlich jeweils als eigenes Mausicon zur Identifikation gekennzeichnet sind:

- **SAMMELN:** Gegenstände aufsammeln (Gegenstände im Inventar ablegen)



- **BENUTZEN:** Gegenstände nutzen oder kombinieren (Inventar / Welt)



- **REDEN:** Mit Personen oder Objekten sprechen (Antwortoption auswählen)



- **BETRACHTEN:** Andi kommentiert Personen oder Gegenstände



- **BEWEGEN:** Charakter Andi geht zum Zielpunkt falls es ihm möglich ist



### 3.4.3 STEUERUNG

#### 3.4.3.1 CHARAKTERSTEUERUNG

Das gesamte Spiel lässt sich fast ausnahmslos mit einer handelsüblichen *Computermausspielen*. Bewegungen der Spielfigur werden mittels linker Maustaste ausgeführt.

Abhängig von der Art des interaktiven Bereichs werden die linke und rechte Maustaste unabhängig voneinander mit den verschiedenen *Handlungsverben* verknüpft. Bei einem benutzbaren Gegenstand wird z.B. benutzen auf die linke Maustaste gelegt und anschauen auf die rechte. Bei Personen ist es analog reden/anschauen. Allgemein kann man sagen, dass die linke Maustaste primär konnotierte Aktionen auslöst und die rechte sekundär konnotierte Aktionen.

Um Hotspots zu identifizieren, kann der Spieler die *Leertaste* drücken und halten. Das Inventar bzw. Spielmenü ruft er mit der *ESC*-auf.

#### 3.4.3.2 INVENTARSTEUERUNG/MENÜSTEUERUNG

Inventarkombinationen oder Benutzen von Inventargegenständen können mit der rechten Maustaste im Inventar oder von dem Inventar in die aktive Spielwelt getätigt werden. Außerdem können über die Icons im Inventar das Spiel gespeichert, geladen oder ins Hauptmenü zurückgekehrt werden.



Während geskripteter Sequenzen sind Menüs, Tastatur- und Mauseingaben gesperrt.

#### 3.4.3.3 DIALOG/MONOLOG STEUERUNG:

Während den Gesprächen mit Personen kann der Spieler zwischen verschiedenen Optionen auswählen. Der ausgewählte Text wird markiert, sobald der Spieler mit dem Mauszeiger darüber fährt. Die Option wird mit der linken Maustaste gewählt.



---

### 3.4.4 ENTSCHEIDUNGSMÖGLICHKEITEN

In handlungsbasierten Spielen wird oftmals versucht dem Spieler unterschiedliche Entscheidungsmöglichkeiten zu präsentieren. Dies soll zur Folge haben, dass Spieler ihre eigenen persönlichen zugeschnittenen Entscheidungen treffen können, was die Handlungsintensität und letztlich den Spielspaß massiv erhöht. In *Fishing the Ice Princess* ist das nur bedingt der Fall. Zwar hat der Spieler zeitweise verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl, jedoch haben nur gewollte Entscheidungen und Aktionen auch einen Einfluss auf die Handlung und den Spielfortschritt. Es existiert somit nur eine Handlungsebene. Damit ist die gesamte Handlung linear.

---

### 3.4.5 SOUND-DESIGN

---

#### 3.4.5.1 MUSIK

Es wurde geplant, eigene Musik für das Spiel zu entwickeln. Ein Team-Mitglied hatte Fähigkeiten am Klavier und spielte einen kompletten Soundtrack für das Spiel ein, der allerdings nur teilweise eingesetzt werden konnte, da nur wenige Schauplätze implementiert sind. Darüber hinaus wurde für das Hauptmenü ein bekanntes Stück verwendet (Arielle-Instrumental). Da es sich bei diesem Teamprojekt um ein Studienprojekt handelt, muss das Stück keinen urheberrechtlichen Anforderungen genügen. Die Musik lässt sich innerhalb einer Szene per Cross-Fading ineinander übergehen.

---

#### 3.4.5.2 SOUND

Es wurden bekannte Soundeffekte aus anderen Spielen verwendet.

---

#### 3.4.5.3 DIALOGE

Dialoge liegen sowohl in Textform, als auch in vertonter Form vor. Die Zeit reichte leider nicht aus, um das gesamte Spiel zu vertonen. Es waren außerdem Murmellaute als akustische Platzhalter geplant.

---

### 3.4.6 RÄTSEL

Die vorgestellten Rätselarten konnten auf Grund technischer Herausforderungen und zeitlicher Engpässe so gut wie nicht realisiert werden. Das Hauptfeature eines Point-and-Click-Adventures sind kreative Rätsel. Diese treten in den unterschiedlichen Arten, Formen und Schwierigkeitsgraden auf. In *Fishing the Ice Princess* gibt es folgende Rätselarten:

- **INVENTARPUZZLE:** In diesen müssen verschiedenste gesammelte Gegenstände im Inventar und mit der Spielwelt sinnvoll kombiniert werden, um eine Lösung zu erhalten.
- **DIALOGPUZZLE:** In diesen müssen nacheinander folgende Gesprächsoptionen richtig angeklickt werden um zum Zieleffekt zu gelangen.
- **GESCHICKLICHKEITSPUZZLE:** In diesen gilt es, eine bestimmte knifflige Aufgabe innerhalb einer gewissen Zeitdauer zu absolvieren.

Das Ramping bzw. der Schwierigkeitsgrad von Rätseln in *Fishing the Ice Princess* ist linear steigend. Folgende Faktoren können den Schwierigkeitsgrad beeinflussen:

- **LÄNGE** (Kombinations-Reihenfolgen)
- **UMFANG** (Anzahl der Gegenstände)
- **VERTEILUNG DER GEGENSTÄNDE** (Unterschiedliche Szenen)
- **ABSTRAKTION DER RÄTSEL** (fiktive Szenarien)

---

### 3.4.7 SPIELELEMENTE MIT INTERAKTION / HOTSPOTSYSTEM

In *Fishing the Ice Princess* gibt es die unterschiedlichsten Personen, Orte und Gegenständen. Einige davon sind für die Handlung wichtig und werden als Hotspot markiert.

Der Spieler hat nur dann eine Interaktionsmöglichkeit, wenn eine solche Hotspot-Markierung vorliegt.

Im Laufe des Spiels können Gegenstände oder Personen ihre Hotspot-Markierung verlieren, wenn sie für die Handlung bzw. Rätsel nicht mehr relevant sind.

Andererseits können Gegenstände oder Personen unter bestimmten Umständen neu als Hotspot auftauchen.

---

### 3.4.8 DIALOGUE UND MONOLOGE

In nahezu allen Point-and-Click-Adventures gibt es unzählige geschriebene oder vertonte Textzeilen. Auch in *Fishing the Ice Princess* sind einige vertont. Dialoge und Monologe werden aber stets in Textform angezeigt.

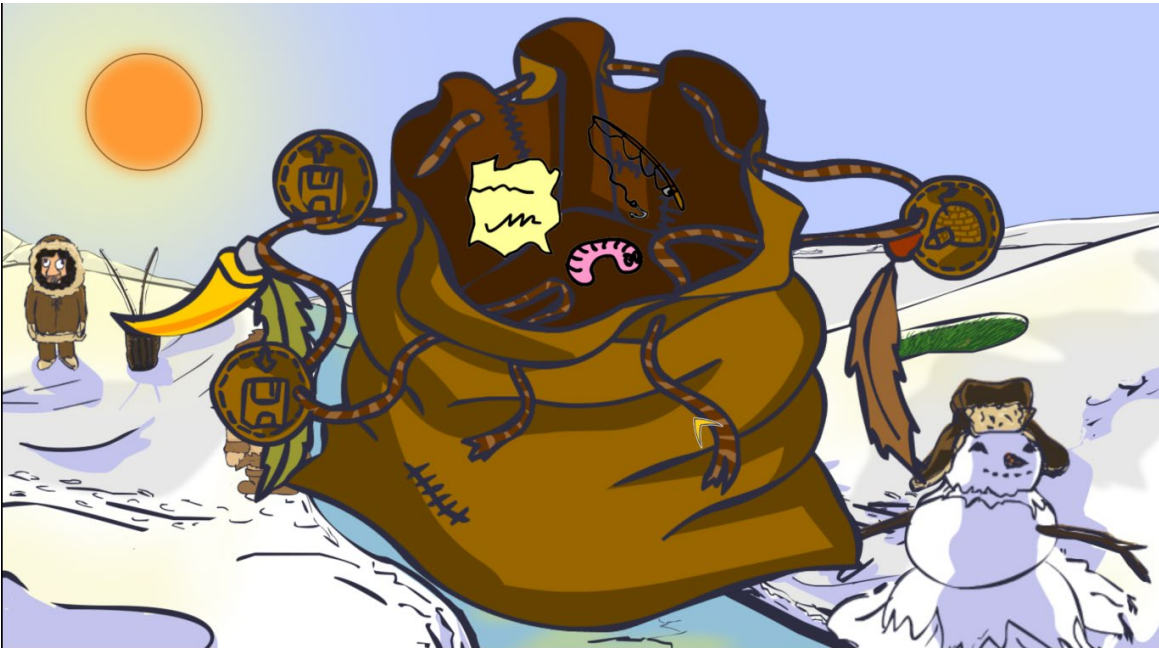


Der Hauptcharakter spricht indirekt mit dem Spieler, um ihn mit Informationen zu versorgen.  
Alle Dialogzeilen und Nachrichten werden über eine Excel-Datei manipuliert.

---

### 3.4.9 INVENTAR

Das Inventar ist ein geräumiger Beutel, in dem sich alle Gegenstände, die der Spieler zurzeit mit sich trägt, befinden. Dabei gibt es keine Unterschiede bei der Anordnung. Alle Gegenstände sind in der Beuteltasche frei angeordnet.



---

### 3.4.10 K.I.

In einem Adventure ist eine KI unnötig, da es keine Gegner im eigentlichen Sinne gibt. Die Aktionen der Charaktere werden lediglich durch Skripte gesteuert.

---

### 3.4.11 INTERFACE

Das Spielinterface ist bewusst schlicht gehalten. Es gibt keinerlei Schaltflächen in der Spielsansicht. Lediglich im Inventar bzw. Spielmenü befinden sich Icons zum Laden, Speichern und Beenden des Spiels. Das nach dem Starten des Spiels angezeigte Hauptmenü wurde auf die wichtigsten Verzweigungen limitiert.



## 4 DESIGN-ANMERKUNGEN

Diese Anmerkungen wurden von der Designerin Mara Mohnen verfasst und sollen einen Kurzeinblick in die Schaffensarbeit der Designabteilung geben.

### 4.1 Grafiken

Ausgegangen sind wir von den bereits vorhandenen Zeichnungen und Designideen des ursprünglichen Projektteams, da uns der Stil sehr gut gefallen hat und es den Humor des Spiels gut reflektierte. Wir wollten den Charakter der vorliegenden Zeichnungen beibehalten. Also entwarfen wir mehrere Skizzen mit dem Ziel, ein *gemeinsames Design* zu finden, dass die Originalzeichnungen in ihrem Charakter wiedergab, jedoch auch für uns bequem zu zeichnen war.

Es war uns wichtig, dass die Zeichnungen nicht gezwungen wirkten, denn das hätte die *Harmonie* des Bildes zerstört und den humorvollen Stilcharakter der Figuren beeinträchtigt.

Für die konkrete Umsetzung teilten wir uns die Figuren nach Präferenz auf. Für die verschiedenen Szenen im Spiel suchten wir dann Inspiration in den Figuren, recherchierten aber auch über die Inuit und ihren Lebensraum. Wir versuchten, die Umgebung für jede Figur im Spiel anzupassen. Die Iglus - ihr Zuhause - sollten den Charakter der Figur auf witzige Art widerspiegeln und der Figur so treu bleiben.

### 4.2 ANIMATION

Die Animationen des Projektes wurden in dem Programm *Flash Professional*, jetzt *Animate CC* genannt, umgesetzt. Da Flash mit Vektorgrafiken arbeitet, ist ein verlustfreies Umsetzen der Animationen möglich.

Flash bietet zwei Wege zum Animieren an: Einerseits die *Frame-by-Frame-Animation*, bei der, wie der Name schon sagt, Bild für Bild animiert wird und andererseits die *Tween-Animation*. Beim Bewegungstween werden dem zu animierenden Objekt Eigenschaften wie beispielsweise die Position zugewiesen. Diese Eigenschaften beziehen sich auf die einzelnen Bilder der Animation. Wird nun einem folgenden Bild ein anderer Wert für die Position zugeteilt, erstellt das Programm automatisch die Werte für die zwischen den beiden Bildern liegenden Frames.

Bei dem Erstellen der Animationen wurde mit beiden Techniken gearbeitet, wobei jedoch der *Bewegungstween* die Hauptrolle spielte. Dieser kam bei den Animationen der Charaktere zum Einsatz. Dem zugrunde liegt, dass durch tweening entstandene Animationen fließender und weniger abgehackt als *Frame-by-Frame Animationen* wirken. Die *Frame-by-Frame Animation* wurde bei kleineren Aufgaben verwendet, wie zum Beispiel beim Animieren eines Feuers oder den Wellen des Meeres.

Auf Grund fehlender Animationen insbesondere bei der Bewegung der Charaktere wurde eine sog. „*South-Park*“-Animation von den Entwicklern gebaut, damit überhaupt eine Laufanimation für alle Charaktere vorhanden war.

Während der Arbeit am Projekt wurde uns klar, dass ein Team aus Spezialisten allein nicht besonders effektiv ist. Es erfordert einen *Projektleiter*, um die verschiedenen Disziplinen zusammenzubringen bzw. ihre Arbeiten zu koordinieren bzw. zu kontrollieren. Er sollte in diesem Zusammenhang auch interne Spannungen abbauen und die *Arbeitsmoral* konstant hoch halten. Da wir kein Team-Mitglied in dieser Rolle hatten, war die *Organisation* der Arbeit eine große Herausforderung.

Außerdem stellte sich die Designabteilung als unzuverlässig heraus.

Eine weitere Schwierigkeit waren die *Iterationen*, denen das Projekt unterworfen war über den Lauf von drei Semestern. Anfangs sollte das Spiel komplett in *Flash* umgesetzt werden. Die entsprechenden Grafiken sind in der heutigen Version immer noch enthalten. Im weiteren Verlauf stießen *neue Mitglieder* zum Team hinzu, was gravierende, konzeptionelle Änderungen am Spiel nach sich zog.

Es wurde beschlossen, das Spiel in *Java* zu programmieren. Im weiteren Verlauf wurde auf *Kotlin* aufgesetzt, da gewisse Java-Routinen zu umständlich für die Erfordernisse der Spiel-Programmierung gewesen wären.

Positiv am Projekt war, dass alle einen *enormen Lerneffekt* während der Arbeit erlebten.