

# Game Design Dokument



**Copyright** YYYY, Firmenname

**Autor:** Name des Autors

Version 1.0

# Inhaltsverzeichnis

<a href="#">Inhaltsverzeichnis</a>	.
<a href="#">Design History</a>	.
<a href="#">Kurzfassung (Core Statement)</a>	.
<a href="#">Exposé:</a>	.
<a href="#">Inhalt und Idee:</a>	
<a href="#">Zielgeräte</a>	
<a href="#">Positionierung</a>	
<a href="#">Konkurrierende Produkte</a>	
<a href="#">Risiken</a>	
<a href="#">Grobkonzept</a>	.
<a href="#">Spielablauf</a>	
<a href="#">Titelbild / Hauptmenü</a>	
<a href="#">Menü</a>	
<a href="#">Start</a>	
<a href="#">Optionen</a>	
<a href="#">Highscore</a>	
<a href="#">Level</a>	
<a href="#">Charaktere</a>	
<a href="#">Pflanzentypen</a>	
<a href="#">Ereignisse, Gegner und Gegenmaßnahmen</a>	
<a href="#">Spielende</a>	
<a href="#">Feinkonzept</a>	.
<a href="#">Technische Details</a>	.
<a href="#">Programmiersprache</a>	
<a href="#">Cocos2d Version 2.0</a>	
<a href="#">Betriebssysteme</a>	
<a href="#">Unterschiede der Versionen</a>	

## Design History

Aufnahme der verschiedenen Dokumentenversionen, z. B.:

### Version 1.0

1. Anfertigung erster Entwurf

### Version 1.1

1. Erste Revision durch Konzeption
2. Einfügen erster Grafiken

### Version 1.2

1. Anzahl der Level angepasst
2. Heldensprite detailliert

### Version 2.0

1. Große Revision durch Konzeption
2. Detaillierte Level nach dem ersten Testlauf der Programmierung ergänzt
3. ...

## Kurzfassung (Core Statement)

“Casual Game” ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es gilt, die verschiedenen Pflanzen auf einem Fenstersims rechtzeitig zu düngen, gießen und zu pflegen, damit keine davon eingeht. Dazu stehen dem Spieler verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung. Als Hindernisse zum Erfolg dienen im Spiel verschiedene Ungeziefer, Unkraut und die Wetterkapriolen hinter dem Fenster. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Pflanzen gleichzeitig in Blüte stehen.

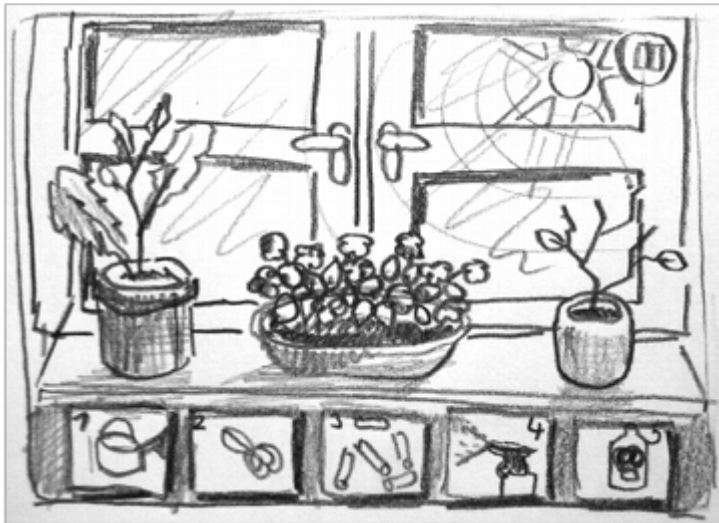
## Exposé:

### Inhalt und Idee:

“Casual Game” ist ein One-Screener. In jedem Level ist ein großes Fenster zu sehen, auf dessen Fenstersims je nach Level unterschiedliche Blumentöpfe stehen, die der Spieler durch verschiedene Hilfsmittel am Leben halten muss. Das Ziel für jeden Level ist, dass alle Pflanzen gleichzeitig blühen. Je nach Wetterlage (jahreszeitabhängig: kaltes Fenster, direktes Sonnenlicht, Treibhauseffekt etc) reagieren die Pflanzen anders, weswegen das Ziel nicht so einfach zu erreichen ist.

Als Hilfsmittel stehen dem Spieler über Auswahlfelder am unteren Bildschirmrand diverse Hilfsmittel wie Gießkanne, Düngerstäbchen, Schere, Wasserzerstäuber oder Insektenschutzmittel zur Verfügung, die er jeweils bis zu drei mal pro Level nutzen kann.

Stirbt eine Pflanze ab (z. B. zu wenig Wasser, zu viel gedüngt, von Läusen befallen), ist das Spiel verloren und eine neue Runde beginnt.



Konzeptzeichnung Gamescreen

### Zielgeräte

Im ersten Zug ist geplant, das Spiel nur für iPhone 4 /4S und iPhone 5 herauszubringen. Bei Erfolg wird optional eine erweiterte iPad-Version entwickelt werden.

### Positionierung

Die zu Grunde liegende Spielidee ist nach bisherigen Recherchen einzigartig im Bereich der Mobile Games. Ähnlichkeit findet sich rudimentär zu den klassischen Vertretern der Haustierspiele, bei denen sich der Spieler über Wochen hinweg mit einem virtuellen Haustier beschäftigen muss. Bezogen auf Pflanzen und Anbau ist auch eine gewisse Ähnlichkeit zu “Farmville” von “Zynga” gegeben, allerdings wird hier kein Ziel verfolgt, das Spiel ist zudem auf langfristigen Spielspaß und soziale Vernetzung ausgerichtet.

Als Zielgruppe für “Casual Game” wird das Alter 14 - 29 angesehen, für Jüngere ist das Spiel wegen der erforderlichen Erkenntnisse zur Pflanzenzucht nicht geeignet, ein Tutorial wird aber in der App mitgeliefert.

## Konkurrierende Produkte

- "Farmville" von "Zynga" in sozialen Netzwerken. Unterschiede: Kein Ziel, Vernetzung mit realen Kontakten spielt wichtige Rolle.
- "Dogs" oder "Pets": Virtuelle Haustiere, aber bislang keine Pflanzen

## Risiken

z. B. zu erwartende Copyright-Probleme, wenn Spielfigur ähnlich zu bereits existierenden virtuellen Helden oder echten Menschen veranlagt oder gestaltet ist. Oder bei juristischen Fragen zu Ideen, die so schon umgesetzt wurden und deren Entwicklungsstudio dafür bekannt ist, oft zu klagen, etc.

## Grobkonzept

### Spielablauf

Mit Spielstart steht eine bestimmte Anzahl an Blumentöpfen auf dem virtuellen Fenstersims. Ereignisse während des Wachstums der Pflanzen werden mit einem kurzen Pfiff und einer kleinen Sprechblase und einem passendem Symbol zum Ereignis über der betroffenen Pflanze angekündigt. Im Verlauf des Spieles werden diese Ereignisse häufiger, manchmal parallel. Der Spieler muss jeweils mit der passenden Maßnahme zum Ereignis reagieren.

Reagiert der Spieler nicht sofort, meldet sich das Ereignis nach 5 Sekunden noch einmal. Der Spieler erhält zusätzlich 5 Strafsekunden, die das Spiel länger dauert. Reagiert der Spieler dann immer noch nicht innerhalb 5 Sekunden, stirbt die Pflanze ab und das Spiel ist verloren.

Hat der Spieler nach 60 Sekunden + allen angesammelten Strafsekunden alle Pflanzen entsprechend bedient, ist das Spiel gewonnen und alle Pflanzen blühen gleichzeitig auf. Der nächste Level mit einer zusätzlichen Pflanze steht an.

Level 1 startet mit 2 Pflanzen, pro Level kommt eine Pflanze hinzu. Die Auswahl der Pflanzen ist zufällig, allerdings darf keine Pflanze doppelt vorkommen. Im letzten Level (Level 10) stehen also 11 Pflanzen auf dem Sims.

### Titelbild / Hauptmenü

Titelbild entspricht dem leeren Fenster ohne Pflanzen (Skizze folgt). Im Hintergrund scheint die Sonne, die Buttons am unteren Displayrand sind ausgeblendet. Der Name "Casual Game" liegt zentral in Form des Spiellogos über dem Geschehen, mit weißer Schrift (schwarzer Rand für bessere Abgrenzung vom Hintergrund) wird das Menü eingeblendet.

### Menü

Es gibt nur drei Menüpunkte: "Start", "Optionen" und "Highscore".

#### Start

Start führt direkt zum Spiel.

#### Optionen

Hier kann der Spieler die Musiklautstärke einstellen.

#### Highscore

Zeigt die aktuelle Highscoreliste (lokal) an.

### Level

Level 1 startet mit 2 Pflanzen, pro Level kommt eine Pflanze hinzu. Die Auswahl der Pflanzen ist zufällig, allerdings darf keine Pflanze doppelt vorkommen. Im letzten Level (Level 10) stehen also 11 Pflanzen auf dem Sims.

Zwischen den Levels gibt es kurze Animationen im Fensterhintergrund, die Hinweise auf die Jahreszeiten oder das Wetter geben. Diese haben aber programmtechnisch in der ersten Version keinen Einfluss auf das zufallgesteuerte Verhalten der Pflanzen.

## Charaktere

### Pflanzentypen

Es stehen 12 Pflanzentypen zur Auswahl, diese können bei Erfolg der App über Updates nachgerüstet werden und für spannende Erweiterungen sorgen (tbd). Pro Spieldurchgang kommen maximal 10 Pflanzen zum Einsatz.

Pflanze	fordert oft (Symbol):
Begonie	Pflanzenschutzmittel
Tulpe	Gießkanne
Kaktus 1	Wasserzerstäuber
Kaktus 2	Wasserzerstäuber
Orchidee	Gießkanne
Kresse	Wasserzerstäuber
Bonsaibaum	Schere
Buchsbaum	Schere
Zimmerpalme	Gießkanne
Rosenstock (klein)	Pflanzenschutzmittel
Fleischfressende Pflanze	Düngestäbchen
Stiefmütterchen	Gießkanne

### Ereignisse, Gegner und Gegenmaßnahmen

Ereignis	Symbol	Gegenmaßnahme
Durst	Tropfen	Gießkanne
Blatt stirbt ab	braunes Blatt	Schere
Hunger / Pflanze wächst nicht	kleine Blume > große Blume	Düngestäbchen
Hitze	Sonne	Wasserzerstäuber
Läuse	Laus	Pflanzenschutzmittel

## Spielende



# Game Design Dokument

Vertraulich - erstellt von NAME



Wird das Spiel beendet (egal ob Gewinn oder Verlust), kann der Spieler seinen Namen eintragen und bei ausreichender Punktzahl in die Highscoreliste (lokal) eintragen.

Nach Vollendung des Level 10 erscheint zur Belohnung eine Abschlussanimation an deren Ende der Spieler ein Hintergrundbild für sein iPhone herunterladen kann.

## Feinkonzept

Aufbau wie Grobkonzept, allerdings begleitet von grafischen Ausarbeitungen der Pflanzen (Sprites), Farbdefinitionen, Animationsschritten etc

## Technische Details

### Programmiersprache

Cocos2d Version 2.0

### Betriebssysteme

neuer als iOS 5

### Unterschiede der Versionen

In der iPhone5-Version ist links und rechts vom Fenster ein wenig Tapete zu sehen, in den Versionen darunter (Retina und Standardauflösung) grenzt das Fenster (der Spielbereich) mit 8 Pixel Abstand zum jeweiligen Rand.