



Game Design Document

Benjamin Pahl



Matrikelnummer



29. Januar 2023

Knights of Kestis ist ein 3D Third-Person Singleplayer Computerspiel im Genre eines Action-Abenteuers in dem du deine Fähigkeiten sinnvoll kombinieren musst um eine Prophezeiung zu verhindern, die den gesamten Planeten der niedlichen Kesbies auslöschen wird.

Inhalt

1	Kurzbeschreibung	3
2	Spielerlebnis	4
3	Spielziel	4
4	Story	4
5	Spielmechaniken und Regeln	5
5.1	Protagonisten	5
5.2	Gegner	5
5.3	Steuerung	6
5.4	Ressourcen	7
5.5	Erfahrungspunkte und Mana.....	7
5.6	Kampfsystem	8
5.6.1	Nahkampf	8
5.6.2	Fernkampf	8
5.6.3	Magier	8
5.7	Herausforderung und Wiederspielwert	9
6	Ästhetik.....	9
6.1	Artstyle	9
6.2	User Interface	10
6.3	Spielabschnitte	10
6.4	Musik und Sound.....	10
6.5	User Experience.....	11
7	Zielgruppe.....	11
8	Spieldauer.....	11
9	Technische Besonderheiten	11
10	Entwicklungsstrategie	12
10.1	Einfindungsphase	12
10.2	Entwicklungsphase	12
10.3	Abschlussphase	12
10.4	Publishingphase.....	13
11	Umsetzung.....	13
12	Marketing	13
13	Anhang.....	14

1 KURZBESCHREIBUNG

SPIELTITEL

Knights of Kestis

GENRE

Action-Abenteuer

MENGE AN SPIELER

Singleplayer

DARSTELLUNG

3D



PERSPEKTIVE

Third Person

ARTSTYLE

Low-Poly

LOGLINE

In Knights of Kestis musst du deine Fähigkeiten sinnvoll kombinieren um eine Prophezeiung zu verhindern, die den gesamten Planeten der niedlichen Kesbies auslöschen wird. Schlüpfe in die Rolle von 3 tapferen kleinen Helden, die sich der Gefahr stellen und ihre Heimatwelt retten wollen.

SPIELZIEL

Eine Prophezeiung zu verhindern, indem Feurdämon Sotar bezwungen wird.

VERGLEICHBARE SPIELE

Dark Souls, Kena: Bridge of Spirit, Ori and the Blind Forest

2 SPIELERLEBNIS

In *Knights of Kestis* werden drei Krieger zurück auf den Heimatplaneten Kestis geschickt, nachdem dieser von Feurdämon Sotar und seinen Schergen heimgesucht wurde und das dort lebende Volk fliehen musste. Die drei tapferen Helden müssen eine uralte Prophezeiung verhindern, in welcher der gesamte Planet von Sotar niedergebrannt wird. Die Helden müssen sich ihren Weg bis zum Baum des ewigen Lebens bahnen, indem sie alle Gegner besiegen oder überlisten und schlussendlich Sotar das Handwerk legen, damit das Volk wieder auf den Planeten zurückkehren kann. Auf der Reise sammeln die drei Helden zahlreiche Items, die ihnen einen Vorteil verschaffen, wenn sie richtig eingesetzt werden.

Das Spielerlebnis wirkt spannend und actiongeladen, doch die Spieleessenz verbreitet primär ein glückliches und befriedigendes Gefühl, durch eine satte und farbenfrohe Welt mit humorvollen spielbaren Charakteren durch die Rabbids-ähnlichen Sounds und dem Bedürfnis, diesen kleinen Wesen zu helfen. Es ist dabei die Neugier des Spielers, die ihn antreibt, das Abenteuer zu meistern. Diese Gefühle werden zudem verstärkt durch das Bezwingen von Gegnern und dem Erhalt von Items, welche zu einer größeren Immersion in das Spielkonstrukt beitragen. Zugleich ist es der Kampf um das Überleben und die Rettung des Planeten, der den Spieler fordert. Er muss hierbei lernen, sich effektiver gegen die Gegner zu behaupten, indem er sich im Timing von Angriffen sowie den optimalen Einsatz von Items und Kombination der Charakterfähigkeiten verbessert.

3 SPIELZIEL

Das Ziel des Spieles ist es, den Feurdämon Sotar zu besiegen und damit die Prophezeiung zu verhindern. Dabei muss der Spieler möglichst effizient die Fähigkeiten der drei Charaktere nutzen und Items optimal einsetzen, um Gegner zu besiegen und somit im Spiel fortzuschreiten. Jeder Charakter hat dabei nur eine der Fähigkeiten: Nahkampf, Fernkampf und Magie. Diese sind dabei unterschiedlich effektiv gegen die verschiedenen Gegner.

4 STORY

Auf dem Planeten Kestis leben die friedlichen Kesbies. Ein Volk aus kleinen lila felligen Wesen. Eines Tages öffnet sich im Himmel ein brennendes Portal aus welchem Feuerwesen auf den Planeten gefallen sind. Eine uralte Prophezeiung hat dieses Schicksal bereits vorhergesehen, indem der gesamte Planet Kestis vollständig niederbrennt und kein Leben wie vorher möglich sei. Die Kesbies begaben sich schleunigst in Sicherheit, indem sie von dem Planeten flohen. Drei tapfere Helden kamen jedoch zurück, um sich der Prophezeiung zu stellen und das drohende Schicksal zu verhindern, indem sie gemeinsam den Feurdämon Sotar bezwingen, bevor er den Baum des ewigen Lebens niederbrennt und damit jegliches Leben auf dem Planeten erlischt.

5 SPIELMECHANIKEN UND REGELN

5.1 PROTAGONISTEN

Das Spiel hat drei Protagonisten, die der Spieler alle einzeln steuern kann, aber nur einen zur selben Zeit. Zu Beginn des Abenteuers kann der Spieler den Namen der drei Protagonisten selbst eingeben, für den Fall, das er dies nicht möchte, gibt es drei vorgegebene Namen. Zum einen gibt es Kito für den Nahkampf mit einem Schwert, den Kory mit der Steinschleuder für den Fernkampf und Kero mit einem Magiestab um Gegner Effekte zu verpassen.

Sie haben lila Fell und sind eine visuelle Mischung aus Rots aus dem Spiel *Kena: Bridge of Spirits* ([Abb. 1](#)) und *Porgs* aus *Star Wars* ([Abb. 2](#)) mit der Humorkomponente und dem Stil der Rabbids. ([Abb. 3](#))

Die Protagonisten selbst sind sehr klein, deswegen wirkt die Umgebung für den Spieler so riesig. Es erweckt den Anschein, dass er machtlos ist. Doch dieser Schein trügt.

Nahkampf-Kito hat ein markantes Schwert auf seinem Rücken, das so groß ist wie er selbst, er zieht es, sobald er sich im Kampf befindet und steckt es weg, wenn dieser vorbei ist oder der Spieler sprintet.

Fernkampf-Kory besitzt eine Steinschleuder, die er außerhalb des Kampfes in einen um die Hüfte gebundenen Gürtel steckt. Auf der anderen Seite des Gürtels befindet sich ein Beutel, aus denen er die Steinchen nimmt.

Magier-Kero besitzt einen Magiestab, den er wie ein Bogenschütze seine Pfeile in einen Köcher steckt, der sich auf seinem Rücken befindet. Der Stab schaut im normalen Zustand von hinten immer wie eine Art Antenne aus, welche mittig über seinen Kopf ragt. ([Abb. 4](#))

5.2 GEGNER

Die Gegner im Spiel sind alle in einem ähnlichen bedrohlichen Stil. Gesteinsartig Schwarz / Dunkelgrau mit Magma und Feuerelementen. Es gibt dabei von jedem Gegner eine kleine und eine große Variante. Die Kleinen sind zwar einfacher zu besiegen, da sie weniger Leben haben, jedoch schneller in der Fortbewegung. Jeder große Gegner hat dabei eine oder mehrere Schwachstellen, die der Spieler im Laufe des Spieles herausfinden kann, um sich selbst zu verbessern und Gegner effektiver zu besiegen. Dabei müssen die Fähigkeiten der jeweiligen Charaktere schlau kombiniert werden, um den maximalen Schaden auszuteilen.

Der Bosskampf verläuft dabei über mehrere Etappen. Sotar fängt an, indem er Feuerbälle auf den Spieler wirft, die er in seinen großen Klauen formt. Daraufhin greift Sotar mit Gesteinsbrocken den Spieler an, die er aus dem Boden zieht. Macht der Spieler in dieser Phase genug Schaden durch Angriffe oder durch das Treffen der Schwachstelle, folgt der Part mit den Feuerbällen erneut. Nun leuchtet sein Kristall in der Mitte der Stirn und er macht Feuerwellen über die der Spieler springen muss. Fügt er in dieser Phase genug Schaden zu oder trifft die Schwachstelle, so schießt er erneut Feuerbälle und geht in Phase III über. Er umhüllt sich in einen Feuerring, der alle Attacken vom Spieler blockiert und wirft mit Feuerbällen und erzeugt Feuerwellen. Sobald er einen großen Feuerball über dem Feuerring in der Luft formt, kann der Spieler diesen Teil angreifen und so diesen final besiegen.

Gegner	Schwachstelle	Effektiv	Referenzbild
Magmazard	Schweif	Paralyse Spell -> Nahkampf am Schweif	
Golah	Bauch	Fernkampf -> Schwäche Spell -> Nahkampf	
Mounder	[1] Offene Rippe an der Seite [2] Pfoten	[1] Frost Spell -> Fernkampf an offene Rippe [2] Fernkampf -> Nahkampf	
Sotar	[1] Gesteinsbrocken [2] Kristall in der Mitte vom Kopf [3] Feuerball über dem Kopf	[1] Frost Spell -> Rückstoß Spell in Richtung Sotar [2] Fernkampf -> Rückstoß Spell -> (optional: Schwäche Spell) -> Nahkampf [3] Paralyse Spell -> Fernkampf auf Feuerball -> Gravitations Spell	

Tabelle 1: Auflistung von Gegner mit deren Schwächen

5.3 STEUERUNG

Die elementare Steuerung ist computerspieltypisch, indem der Spieler sich mit WASD fortbewegen, mit der Leertaste springen und der Maus sich umschauchen kann. Es ist ebenfalls möglich zu sprinten, dies geht, indem der Spieler Strg gedrückt hält. Er kann zudem zwischen den drei Charakteren jederzeit im Spiel wechseln, indem er ALT gedrückt hält und im Charakterauswahlkreis den Charakter auswählt. Es ist jedoch ebenfalls möglich, schnell ALT zu drücken, dann wird der nächste Charakter ausgewählt und es öffnet sich nicht erst der Charakterauswahlkreis. In beiden Fällen wechselt der Charakter dann an die oberste Stelle. Das simple Inventar kann mit I geöffnet werden, um Items genauer anzuschauen oder zu verwenden. Dabei kann man mit Rechtsklick auf ein Item ein Auswahlmü öffnen mit den Möglichkeiten: Verwenden und Wegwerfen.

Kito, welcher für den Nahkampf ausgerüstet ist, hat die Möglichkeit, mit seinem Schwert per Linksklick zu schlagen. Er kann zudem seinen Schlag mit Rechtsklick aufladen, dabei kann er sich jedoch nicht fortbewegen.

Kory, welcher für den Fernkampf mittels einer Steinschleuder ausgerüstet ist, kann diese mithilfe der Maus ausrichten, mit Rechtsklick spannen und sobald Rechtsklick losgelassen wird, werden diese Projektile verschossen. Dabei kann ähnlich wie beim Nahkampf, Rechtsklick länger gedrückt werden um den Wurf effektiver zu machen.

Kero, ist ein Magier und kann mithilfe von Mana verschiedene Spells nutzen. Diese kann er auswählen, indem er Rechtsklick drückt. Dabei öffnet sich ähnlich wie bei der Charakterauswahl ein Kreis, in dem der Spieler die Maus in die Richtung ziehen muss, in welcher der Spell steht, den er nutzen möchte. Dabei wird dieser Bereich gehighlightet. Mit Linksklick kann dieser dann verschossen werden.

Durch das Betätigen von ESC öffnet sich ein Menü. Das Spiel wird dabei pausiert.

5.4 RESSOURCEN

Es gibt verschiedene Items im Spiel, die alle dem Spieler einen positiven Effekt geben. Je nachdem hat dieses einen anderen Effekt, Wirkungsdauer und Wirkung. Es gilt diese taktisch zu nutzen und zu timen, um aus ihnen den optimalen Nutzen zu ziehen.

Dabei sind Items in dem Spiel entweder durch Loot von toten Gegnern oder durch das darüber laufen von auf dem Boden liegenden Items sammelbar. Jedes Item verbraucht dabei ein Slot im Inventar und ist nicht stackbar.

Gegner	Rarität	Beschreibung	Fundort
Heilpulver	Gewöhnlich	Ein magisches Pulver, welches 15% der Gesamten Gesundheit wiederherstellt.	[1] [2]
Regenerationspulver	Gewöhnlich	Ein magisches Pulver, welches für 10 Sekunden lang die Gesundheit regeneriert.	[1]
Geschwindigkeitspulver	Gewöhnlich	Ein magisches Pulver, welches die Geschwindigkeit für 3 Minuten um 10% erhöht.	[1] [2]
Heilpulver	Selten	Ein magisches Pulver, welches 30% der Gesamten Gesundheit wiederherstellt.	[1] [2] [3]
Regenerationspulver	Selten	Ein magisches Pulver, welches für 20 Sekunden lang die Gesundheit regeneriert.	[1] [2]
Geschwindigkeitspulver	Selten	Ein magisches Pulver, welches die Geschwindigkeit für 4 Minuten um 15% erhöht.	[1] [2] [3]
Camelionpulver	Selten	Ein magisches Pulver, welches einen für 10 Sekunden unsichtbar macht.	[1] [2] [3]
Absorbingspulver	Selten	Ein magisches Pulver, welches erleideten Schaden für 3 Minuten um 10% verringert.	[1] [2]
Heilkräuter	Episch	Magische Kräuter, welche 50% der Gesamten Gesundheit wiederherstellt.	[1] [2] [3] [4]
Wurzel des Lebens	Episch	Eine magische Wurzel, welche für 45 Sekunden lang die Gesundheit regeneriert.	[2] [3] [4]
Kraftblume	Episch	Eine magische Blume, welche für 60 Sekunden die Angriffskraft um 20% verstärkt.	[2] [3] [4]
Kältepulver	Episch	Ein magisches Pulver, welches einen für 30 Sekunden unverwundbar gegen Feuerschaden macht.	[1] [2] [3] [4]
Heilkräuter	Legendär	Magische Kräuter, welche 75% der Gesamten Gesundheit wiederherstellt.	[4]
Wurzel des Lebens	Legendär	Eine magische Wurzel, welche für 90 Sekunden lang die Gesundheit regeneriert.	[3] [4]
Kraftblume	Legendär	Eine magische Blume, welche für 60 Sekunden die Angriffskraft um 30% verstärkt.	[4]
Kältepulver	Legendär	Ein magisches Pulver, welches einen für 60 Sekunden unverwundbar gegen Feuerschaden macht.	[3] [4]

Tabelle 2: Auflistung von Items | Legende: [1] Normal [2] Fortgeschritten [3] Experte [4] Hardcore

5.5 ERFAHRUNGSPUNKTE UND MANA

Durch das Abenteuer hindurch sammeln die drei Charaktere gemeinsam Erfahrungspunkte (EP) und werden dadurch stärker. EP erhält man, indem man einen Gegner besiegt. Sobald der Balken voll ist, erhöht sich die Stufe und die Werte Stärke, Resistenz, Gesundheit und Mana verbessern sich.

Neben den EP gibt es noch Mana. Dieses wird benötigt, damit Kero, der Magier, Spells einsetzen kann. Zudem verbraucht sich das Mana leicht, wenn man sprintet. Dies kommt daher, da Kero die 3 Helden mithilfe des Manas schneller laufen lassen kann. Mana füllt sich nach der Zeit langsam wieder auf und erheblich, wenn ein Gegner besiegt wird. Im Bosskampf gegen Sotar erhält der Spieler zudem durch die höhere Manadichte mehr Mana als üblich.

Zu Beginn hat man 20 Stärke, 20 Resistenz, 100 Healthpoints (HP) und 50 Man. Pro Level Up erhält der Spieler 10% des Startwertes mehr. Sprich bei Healthpoints wäre dies 100 -> 110 -> 120 -> ... und bei Mana bspw. 50 -> 55 -> 60, und so weiter. Maximal gibt es 10 Erfahrungslevel.

5.6 KAMPFSYSTEM

In der Welt laufen Gegner umher, welche den Spieler angreifen insofern sie ihn sehen oder der Spieler diesen bereits angegriffen hat. Diese greifen je nach Gegnertyp anders den Spieler an. Jede Attacke soll jedoch bedrohlich wirken, diesbezüglich wird hierfür den Attacken mit Feuerpartikeln Eindruck verliehen.

Der Spieler kann über den Charakterauswahlkreis den jeweiligen Charakter, den er benutzen möchte, auswählen. Dabei rückt dieser nach vorne, die anderen beiden rücken hinter den ausgewählten Charakter. Es sind dabei immer alle drei Charaktere zu sehen, wobei die beiden nicht aktiven nur hinterherlaufen und nicht aktiv in das Spielgeschehen eingreifen.

5.6.1 NAHKAMPF

Kito ist mit einem Schwert ausgerüstet, das 2 Angriffe durchführen kann. Zum einen der normale Schlag mit Linksklick und einen aufgeladenen durch Halten von Rechtsklick und anschließend Linksklick. Dabei kann das Schwert maximal 5 Sekunden lang aufgeladen werden und eine Schadenserhöhung von 20% erzielen. Er kann sich währenddessen jedoch nicht bewegen. Daher wird nach jeder Sekunde der Schaden um 4% erhöht, im Falle das der Spieler eher wieder loslässt. Wird der Spieler während des Prozesses angegriffen und erhält Schaden, wird die Attacke unterbrochen.

5.6.2 FERNKAMPF

Kory ist mit einer Steinschleuder und kleinen Steinchen ausgerüstet, mit der er ebenfalls 2 Angriffe durchführen kann. Er hat dabei unendlich Munition und der normale Angriff wird dabei durchgeführt, wenn der Spieler Rechtsklick drückt und unterhalb von einer Sekunde wieder loslässt, um zu schießen. Wird Rechtsklick weiterhin gedrückt, so geschieht wie beim Nahkampf ein aufgeladener Angriff, welcher maximal 5 Sekunden lang auf bis zu einer Schadenserhöhung von 20% führen kann. Er kann sich ebenfalls hier währenddessen nicht bewegen. Pro Sekunde wird dabei der Schaden um 4% erhöht, im Falle das der Spieler frühzeitig abfeuert. Wird der Spieler während des Prozesses angegriffen und erhält Schaden, wird der Angriff unterbrochen.

5.6.3 MAGIER

Kero ist mit einem Magiestab ausgerüstet und kann Spells (Zaubersprüche) mithilfe von Mana aktivieren und benutzen, um Gegnern einen negativen Effekt temporär zu verleihen und dadurch ihn anfälliger durch andere Attacken zu machen. Jeder Angriff hat dabei einen cooldown von einer Sekunde. Spells fliegen weitestgehend geradeaus, bei Kontakt mit einem Objekt oder Gegner, wirkt sich der Radius des Spells grundlegend auf Bodenebene darunter aus. Alles, was sich dann in diesem Bereich befindet, kann den negativen Effekt erhalten. Jeder Angriff verbraucht dabei Mana, sollte das Mana nicht ausreichen, um den Angriff durchzuführen, so ist diese Attacke nicht einsetzbar. Man kann selbst nicht von den Spells getroffen werden.

Spell	Beschreibung	Mana
Paralyse	Erzeugt ein elektrisches Feld, welches Gegner bei Berührung für 10 Sekunden lang paralyisiert und bewegungsunfähig macht.	-25
Frost	Spießt einen Eiszapfen aus dem Boden, der bei Berührung mit einem Gegner oder bestimmten Objekten diesen schadet und 5 Sekunden lang bewegungsunfähig macht.	-25
Gravitation	Erzeugt ein Gravitationsfeld für 10 Sekunden, welches Gegner bei Kontakt doppelt so schwer macht, was sie langsamer und 10% mehr anfällig gegen Angriffe macht.	-25
Rückstoß	Setzt einen gebündelten Luftstoß aus, der Gegner und bestimmte Objekte nach hinten schiebt.	-10

Tabelle 3: Auflistung von Spells

5.7 HERAUSFORDERUNG UND WIEDERSPIELWERT

Die Herausforderung im Spiel liegt dabei effektiv auf der Auseinandersetzung mit den Gegnern und dessen Angriffen. Der Spieler muss dabei verstehen lernen und Schwachstellen der Gegner ausfindig machen, um diese besser und effizienter nutzen zu können. Dabei muss er seine Angriffe schlau kombinieren und die Fähigkeiten der Charaktere sinnvoll nutzen, um den besten Erfolg zu erzielen.

Um das Abenteuer attraktiv für weitere Spieldurchläufe zu machen und es nicht nur beim ersten Durchlauf spannend zu halten, gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen, die der Spieler zum Start des Abenteuers auswählen kann. Neben der Schwierigkeitsstufe Normal gibt es noch Fortgeschritten, Experte sowie Hardcore. Abseits der Tatsache, dass es für den Spieler schwieriger ist, da Gegner schwieriger sind, gibt es auch andere Items mit höheren Schwierigkeitsstufen.

Die Schwierigkeitsstufe Hardcore ist dabei noch nicht zu Beginn freigeschaltet und ist erst auswählbar, nachdem das Spiel einmal durchgespielt wurde.

Um jedoch auch noch einmal Lust zu bekommen, die gleiche Schwierigkeitsstufe zu spielen, die man bereits geschafft hat, gibt es die Möglichkeit, alle Werte wie HP, Exp. und Mana sowie Items, die man zu dem vorletzten Speicherpunkt besaß (vor dem Endboss) zum Start des Abenteuers bereits zu besitzen.

Wenn das noch nicht genug ist, gibt es auch die Möglichkeit, sich mit seinen Freunden in einen Speedrun zu messen, denn man muss nicht jeden Gegner besiegen, um das Spiel am Ende durchspielen zu können. Während eines Durchlaufs läuft im Hintergrund ein Timer mit, der stoppt sobald der finale Boss besiegt wurde. Die Zeiten werden dann im Hauptmenü bei der Auswahl der Schwierigkeitsstufen angezeigt.

6 ÄSTHETIK

6.1 ARTSTYLE

Das Spiel wird in Low-Poly Grafiken erstellt. Dabei ist jedoch der Detailgrad essenziell, welcher den Spieler mehr in die Welt hineinzieht, diese ausfüllt und nicht leer wirken lässt. Die vermittelnde Stimmung ist dabei essenziell. (Abb. 5) Dabei ist die Welt ein riesiger Wald bzw. Dschungel und abseits von Bäumen mit Low-Poly artigen Gräsern, Pflanzen und Büschen bestückt, welche sich repetitiv im gesamten Spiel einbauen lassen können. Die Charaktere selbst sind sehr klein, weswegen die Welt riesig wirkt. (Abb. 6) Zum Beginn des Abenteuers startet man in einem Dschungelabschnitt welcher grün, saftig und natürlich wirkt. Nach Fortschritt im Spiel wird das Thema Feuer und Zerstörung präsenter, da hier mit abgebrannten Bäumen und Verwüstung gespielt wird.

Das Spiel ist dabei im Low-Poly-Stil von Rabbit Story, jedoch mit einer typischen Third Person Ansicht, in der alle drei Charaktere hintereinander sichtbar sind. (Abb. 7)

6.2 USER INTERFACE

Das dauerhafte User Interface während des Spielens beschränkt sich auf die Gesundheitsanzeige, die Mana-Anzeige sowie die Charakterübersicht, in welcher der aktuell ausgewählte Charakter gehighlightet ist. (Abb. 8) Die beiden Anzeigen sind dabei horizontale Balken, welche Rot bei Gesundheit und Lila bei Mana eingefärbt ist. Zusätzlich zu den beiden Anzeigen gibt es noch eine dritte, welche eingeblendet wird, wenn der Spieler XP sammelt. Diese ist blau eingefärbt und reiht sich unter der Mana-Anzeige ein. (Abb. 9)

Wird durch langes ALT drücken der Charakterauswahlkreis geöffnet, zentriert dieser sich auf die Mitte des Bildschirms und die Charakterübersicht in der Ecke verschwindet. Per Maus kann nun in die Richtung gezogen werden, in die der Charakter steht, den man auswählen möchte. Lässt man dabei ALT wieder los, verschwindet das Menü und kehrt in die Ecke zurück. Nach einem Wechsel gibt es ein cooldown von 2 Sekunden, bis der Charakterauswahlkreis erneut geöffnet werden kann.

Wenn der Magier sein Menü zur Auswahl eines Spells öffnet, taucht ähnlich wie zuvor in der Mitte des Bildschirms ein kreisförmiges Menü auf, in dem der Spieler seinen Zauber auswählen kann. (Abb. 10)

Das Inventar besitzt 23 Slots in einer 8 x 3 Auflistung. Items kann per Interaktion angeklickt werden, sodass sich ein Menü mit Auswahlmöglichkeiten öffnet. (Abb. 11)

Das Menü, welches sich nach ESC öffnet, beinhaltet 4 Buttons. Dabei kann der Spieler entweder das Spiel fortsetzen, das Spiel speichern, vom letzten Speicherpunkt erneut starten oder zum Hauptmenü zurückkehren. Während eines Kampfes lässt sich das Spiel jedoch nicht speichern. Zudem, nach dem Öffnen des Menüs gibt es ein cooldown von 5 Sekunden, bis dieses erneut geöffnet werden kann.

6.3 SPIELABSCHNITTE

Die Spielabschnitte sind linear. Es gibt neun größere Abschnitte und einen zehnten, in welchem der finale Bosskampf gegen Feuertämon Sotar stattfindet. Der erste Abschnitt ist noch ohne Gegner, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen und komplett die Welt genießen zu können.

Darauffolgend kommen dann die ersten Gegnervariationen dazu, jedoch noch die kleineren. Im Verlauf bis zum zehnten Abschnitt kommen alle kleinen Gegner daraufhin die großen und anschließend beide gemeinsam. Im finalen Bosskampf tritt der Spieler dann im Baum des ewigen Lebens gegen Sotar an.

Die Fähigkeiten von Kero dem Magier werden auch in den Spielabschnitten benötigt. Beispielsweise um mit Frost Spell einen brennenden Weg überquerbar zu machen oder dem Rückstoß Spell um einen Baum als Brücke zu nutzen.

6.4 MUSIK UND SOUND

Der Sound im Spiel, speziell die Musik, ist in der ersten Hälfte des Spieles außerhalb von Kämpfen eine sehr angenehme, entspannte, aber auch etwas mysteriöse und abenteuerliche Musik. Ab der zweiten Hälfte wird diese dann angespannter und baut Druck auf. In Kämpfen selbst ist diese typisch actiongeladen und untermalt die hektische Situation rund um den Kampf mit dem Gegner.

Sounds selbst, wie der Erhalt von Erfahrung Schaden hinzufügen bei einem Gegner oder das Schießen mit der Steinschleuder sind spielerisch und kindlich gehalten. Die Geräusche der drei Charaktere beim Lossprinten, beim Springen oder beim Angreifen sind verspielt und lustig.

6.5 USER EXPERIENCE

Wie der Artstyle bereits die Fundamente der Ästhetik legt, soll die User Experience dort das Haus draufsetzen. Dem Spieler wird zum Start eine saftig grüne und wunderschöne Umgebung präsentiert. Dabei fühlt er sich noch entspannt und neugierig. Doch mit der Zeit im Spiel wird alles zerstörerischer und es geht ein Gefühl von Spannung einher und zugleich Hoffnung, das drohende Unheil zu verhindern. Das Wechseln von Charakteren läuft flüssig und ohne Teleportation in der Abänderung der Reihenfolge der Charaktere, sondern in flüssigem Übergang. Funktionen wie Sprinten und Springen fühlen sich angenehm an und sind passend zu den kleinen Helden, da sie durch ihr Gewicht länger in der Luft schweben. Durch die Laute der drei Charaktere, welche Ähnlichkeiten haben mit denen aus Rabbids Games, kommt zu der wechselseitigen Stimmung durchgängig Humor mit dazu.

Die User Interfaces sind schlicht und auf das Minimale begrenzt wurden, um alles Wichtige zu zeigen und hervorzuheben, zugleich Unwichtiges einzusparen und auszublenden. Hier ist die EP Anzeige zu erwähnen, welche nur eingeblendet wird, wenn auch Erfahrungspunkte eingesammelt werden. Im aktiven Spielgeschehen ist diese Anzeige ansonsten überflüssig. Insgesamt ist dadurch mehr Platz für das eigentliche Spielgeschehen vorhanden und zieht somit den Spieler mehr hinein. ([Abb. 12](#))

7 ZIELGRUPPE

Das Spiel bietet durch seine simple Visualisierung durch Low-Poly einen eher kindlicheren Eindruck. Es wirkt bunt, gesättigt und harmonisch, aber steckt trotz des hinter einer spannenden Story. Es ist mehr ein Spiel für jüngere Casual Gamer zwischen 10 und 16, durch die nicht allzu lange Spieldauer und die Möglichkeit so gut wie immer zu speichern.

Da es aber auch die Möglichkeit gibt, Werte und Items mit in einen neuen Spielstand zu nehmen oder das Abenteuer in verschiedene herausfordernden Schwierigkeitsstufen zu spielen, kann das Spiel auch für ältere Personen interessant sein und eine echte Herausforderung bieten.

8 SPIELDAUER

Die Spieldauer beläuft sich im normalen Modus auf rund 1,5 bis 2 Stunde Spielzeit. Für das weitergehende Experimentieren mit Schwachstellen und die herausfordernden Schwierigkeitsstufen kann dies aber noch deutlich umfangreicher sein. Es ist ein Spiel, das schnell oder langsam durchgespielt werden kann mit dem Zusatz durch Schwierigkeitsstufen eine noch stärkere und langwierigere Herausforderung zu erhalten.

9 TECHNISCHE BESONDERHEITEN

Die technischen Besonderheiten im Bezug auf die Essenz sind zum einen die angespannte Situation gepaart mit der gesättigten und farbenfrohen Welt, die dem Spieler ein angenehmes Gefühl verleiht. Zum anderen die darauf angepasste Musik- und Soundkulisse sowie die schnell wechselbaren Charaktere, die Humor mit ins Spiel bringen, aber auch den wichtigsten Aspekt mit hineingeben, die verschiedenen Fähigkeiten und Attacken und dessen Kombination. Zudem das sinnvolle und gut überlegte Einsätzen von Items an den richtigen Stellen oder die verschiedenen Herausforderungen, die das Spiel mit sich bringt, wie die Schwierigkeitsstufen, in der es dem Spieler möglich ist, sein Können unter Beweis zu stellen. Zudem sind in Schwierigkeitsstufe Hardcore als Gimmick alle Feuer- und Magmaelemente blau durch ein Post Processing Filter, um eigenhändige Umfärbung jeglicher Modelle zu vermeiden. Und das Ganze mit einer recht simplen Steuerung, die nicht viele Tasten benötigt und keine komplexen Tastenkombinationen vom Spieler fordert.

10 ENTWICKLUNGSSTRATEGIE

Um das Spiel optimal und effizient zu entwickeln, braucht es eine Entwicklungsstrategie, welche durch den Entwicklungsprozess des Spieles leitet und motiviert. Hierzu wird diese Strategie in Bereiche eingeteilt, die essenziell für die Entwicklung des Spieles sind. Zudem ist ein Ablaufplan wichtig, indem Aufgaben und Zwischenziele stehen. Dafür wurde ein Projektzeitplan angelegt und über die Entwicklung von 6 Monaten Meilensteine erstellt, die einen Entwicklungsstand vorausgeben, der zu diesem Zeitpunkt erreicht sein sollte. Dabei sind Meilensteine eine hervorragende Möglichkeit für Motivation zu sorgen, da anhand dieser in kurzen prägnanten Schlagwörtern der geleistete Stand aufgezeigt wird.

10.1 EINFINDUNGSPHASE

Im Falle einer wie hier einmaligen Entwicklung ist eine Einfindungsphase von Relevanz. Dabei sind die Gruppendynamischen Prozesse ein Teil davon, da die entwickelnden Personen zuvor noch nie gemeinsam ein Spiel entwickelt haben und in dieser Gruppenkonstellation neu aufeinandertreffen. Es kommt hier ähnlich wie bei den Phasen der Gruppenentwicklung zum Forming, das bedeutet, es ist eine Eingewöhnungs- und Orientierungsphase. Hierbei lernen sich die Personen untereinander kennen, um später besser miteinander arbeiten zu können. Dazu zählen auch besondere Stärken und Schwächen, die für die Entwicklung des Spieles wichtig sind und hier herausgefunden werden müssen.

10.2 ENTWICKLUNGSPHASE

Wir gehen über in die Entwicklungsphase, hierbei wird primär am Spiel gearbeitet und anstehenden Aufgaben abgearbeitet. Sie ist zudem die größte Phase des Projektes. Anfänglich kann es hier in die Gruppenentwicklungsphase Storming rutschen, das bedeutet, es können Konfrontationen entstehen, die gemeinsam gelöst werden müssen. Es werden die Stärken und Schwächen der Gruppenmitglieder möglichst effizient eingesetzt, so dass beispielsweise Programmierer den Teil bearbeiten, indem sie ihre Stärken zeigen können genau wie auf der Seite der kreativen Köpfe für bspw. 3D Art oder 2D Art. Zuerst würde man sich an grundlegende Aufgaben setzen, wie die Steuerung im Spiel oder die Charaktere und Gegnermodelle (siehe Projektzeitplan). Anschließend dann darauf aufbauen und komplexer werden, indem man Aufgaben vermischt, um Kommunikation zu fördern und Teamgeist zu stärken. Aufgaben mit bereits zuvor bekannter ähnlicher Struktur werden zudem schneller abgearbeitet werden können, wie beispielsweise die Erstellung von World Assets. Es wird zudem spürbar zwischenmenschlich angenehmer, da nun alle in der Phase Norming angekommen sind, die Vertrautheitsphase.

10.3 ABSCHLUSSPHASE

Kommen wir zur vorletzten Phase. Hier ist das Spiel, welches am Ende herauskommen soll, weitestgehend erkennbar sowie spielbar. Die letzten Inhalte werden noch produziert und Fehler sowie Glitches ausgebessert, um das Spielerlebnis in die richtige Bahn zu lenken. Mittlerweile ist innerhalb der Gruppe die Phase Performing präsent. Jeder weiß genauestens über seinen Bereich und die Bereiche der anderen Bescheid. Man ist ein eingespieltes Team und jeder kann eine Aufgabe viel schneller erledigen als noch zu Beginn. Die gesamte Energie der Gruppe konzentriert sich dabei auf die Fertigstellung des Spiels.

10.4 PUBLISHINGPHASE

Das Spiel ist fertig und wird veröffentlicht. Das ist der letzte Schritt der Entwicklung innerhalb des Semesters an dem Spiel. Hierbei wird das Spiel auf Steam veröffentlicht und für jeden zugänglich gemacht. Insofern es hier nicht zur Weiterentwicklung am Spiel kommt, endet damit auch die Gruppenkonstellation als solche und es kommt zur Trennungsphase.

11 UMSETZUNG

Das Game Design Document und der Projektzeitplan geben eine gute Richtung vor, um das Spiel entwickeln zu können. Weiterreichende Konzepte oder ausführlichere Beschreibungen, die durch Seitenlimitierung weggefallen sind, können innerhalb der Einfindungsphase und ebenfalls der Entwicklungsphase ausgearbeitet werden. Für die Umsetzung am Spiel würden jedoch einige Programme wie Unity oder Blender und Anwendungsgebiete wie Programmiersprache C# benötigt werden, die innerhalb der Gruppe aufgeteilt werden müssen (siehe Problemanalyse – Projektzeitplan).

Um die Aufgaben der jeweiligen Meilensteine übersichtlicher zu machen, empfiehlt sich hierfür, dies in ein Kanban-, Scrumboard oder eine individuelle Lösung zu übertragen. Es sollte gemeinsam in der Gruppe das Tool besprochen werden, mit dem alle arbeiten können. In dieser kann dann jeder Einzelne seine Aufgaben markieren, den Status wechseln und mögliche Ergebnisse teilen, um kommunikativ mit allen in Kontakt zu bleiben, abseits von regulären Treffen.

12 MARKETING

Möchte man mehr als nur das Spiel innerhalb der 6 Monate erschaffen, sondern es auch mit der Welt teilen, nach der Zeit weiterhin gemeinsam daran arbeiten und sich eine Community aufbauen, dann hilft Marketing. Denn Marketing, speziell Social Media Marketing ist ein mächtiges Werkzeug, um eine Community rund um ein Spiel auszubauen. Hierzu gibt es viele Wege, die man nutzen kann, im besten Fall nutzt man alle. Und das so früh wie möglich.

Für Social Media Marketing braucht man im kleineren Rahmen auch nicht zwingend finanzielle Mittel. Alles ist kostenlos machbar, wenn man richtige Mittel und Wege nutzt, um auf sich aufmerksam zu machen, aber sich dabei nicht aufdringlich zu verhalten. Dafür kann man Plattformen wie Youtube, Twitter, Facebook, Instagram, Twitch oder TikTok nutzen. Um mit der Community besser in den Austausch zu treten, empfiehlt sich auch, ein Forum einzurichten oder einen kostenfreien Discord Server zu eröffnen.

Marketing kann dabei entweder vor der Spielentwicklung, mittendrin oder danach begonnen werden. Je mehr Zeit man jedoch in das Social Media Marketing steckt, umso besser auch die Wahrscheinlichkeit, eine größere Community aufgebaut zu haben. Es ist dabei jedoch wichtig, für die Community da zu sein und auf Feedback einzugehen. Wenn man das nicht schafft, sollte man die genutzten Plattformen reduzieren, um den Überblick nicht zu verlieren.

Für meinen Teil würde ich so früh wie nur möglich anfangen, eine Community aufzubauen. Hierbei kann man die Welt am Entstehungsprozess teilhaben lassen durch bspw. interaktive Livestreams oder durch Teilen von Screenshots mit neuen Abschnitten, neuen Gegnern oder Items. Man kann somit die Community mit neuen Inhalten füttern und sie am Geschehen teilhaben lassen. Wichtig jedoch dabei nichts zu versprechen, was man nicht halten kann. Seid euch also stets der Tragweite bewusst, was ihr mit der Welt teilt und was dies für Konsequenzen mit sich bringen könnte.

13 ANHANG



Abbildung 1: Rot aus Kena: Bridge of Spirits

<https://www.theloadout.com/wp-content/uploads/2021/09/kena-bridge-of-spirits-combat-900x506.jpg>



Abbildung 2: Porg aus Star Wars

<https://static.kino.de/wp-content/uploads/2017/10/star-wars-8-porgs-rcm672x0u.jpg>



Abbildung 3: Rabbids

https://images.cgames.de/images/gamestar/4/raving-rabbids-quiz_2794306.jpg



Abbildung 4: Kito, Kory und Kero

MOODBOARD



Abbildung 5: Moodboard

<https://www.deviantart.com/piotrdura/art/Through-the-jungle-732953726>

<https://www.deviantart.com/acidifyart/art/Fern-Forest-Landscape-Symmetry-Concept-Art-860395897>

<https://www.deviantart.com/hamaterasu25/art/Jungle-Path-Scene-901697263>

<https://www.deviantart.com/hamaterasu25/art/Sunset-rocks-886714351>

<https://www.deviantart.com/neoartland/art/Massive-Mushrooms-Photoshop-Art-889884149>

<https://www.deviantart.com/shahzebkr/art/PORTAL-855971894>

<https://www.deviantart.com/ergoasch/art/Broken-south-stair-way-of-ash-fall-488676177>

<https://www.deviantart.com/nezupanda/art/Commission-Burning-flow-544403189>

<https://www.deviantart.com/laszloede/art/Burning-village-final-piece-861083577>



Abbildung 6: Größenvergleich Charakter



Abbildung 7: Screenshot aus dem Spiel Rabbit Story

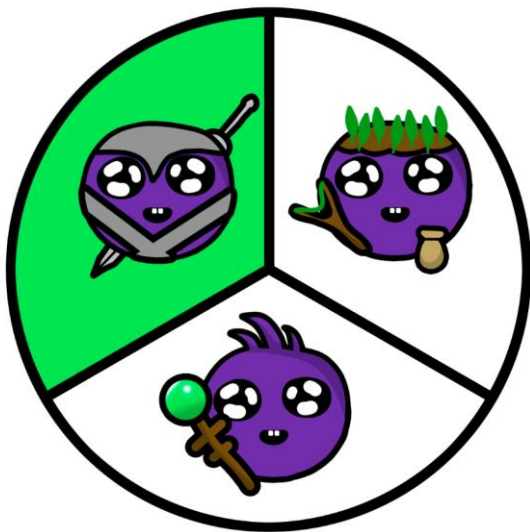


Abbildung 8: Charakterswahlkreis

86 / 100



Abbildung 9: Anzeigen für Gesundheit, Mana und Erfahrungspunkte

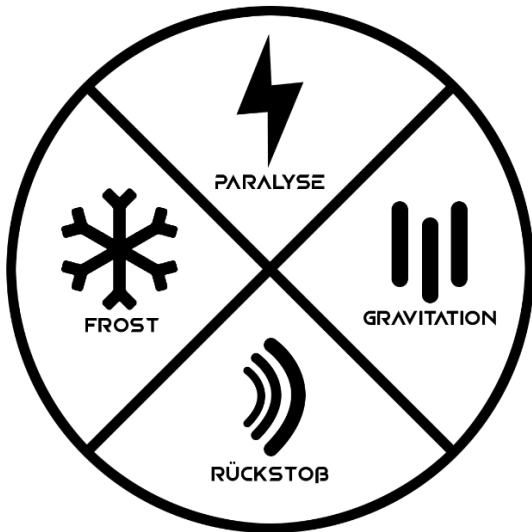


Abbildung 10: Spellauswahlkreis

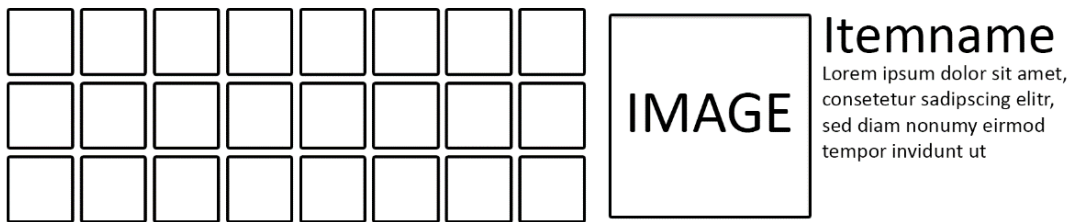


Abbildung 11: Simple Visualisierung des Inventars



Abbildung 12: Ingame HUD

Tabelle 1: Auflistung von Gegner mit deren Schwächen

<https://www.artstation.com/artwork/3d9onJ>

<https://cdn.artstation.com/p/assets/images/images/032/520/400/large/thiago-franciwell-inspired-concept.jpg>

<https://twitter.com/ZioCorvid/status/1269961333358772233>

<https://i.pinimg.com/originals/84/30/38/8430381650fb729320de5ee067783dce.jpg>