

# Game Design Document:

## „Shield Boy & Bow Girl The crazy Dungeon of Craziness“

Abgabe im Fach Game Visualisierung

Jan Hendrik Salzmann

Matrikel-Nr: 400238486

28.2.2020

## Inhaltsverzeichnis:

1. Game Concept: .....	2
2. Regeln und Mechaniken: .....	3
2.1. Kamerasystem: .....	3
2.2. Steuerung:.....	3
2.3. Koop:.....	4
3. Augments:.....	4
3.1. Erklärung:.....	4
3.2. Bogen:.....	5
3.3. Schild:.....	6
4. Beispielsituationen: .....	7
4.1. Kämpfe:.....	7
4.1.1. Einfach: .....	7
4.1.1. Schwer:.....	7
4.2. Rätsel:.....	9
4.2.1. Einfach:.....	9
4.2.2. Schwer: .....	10
5. Charaktere:.....	13
5.1. Fantasy:.....	13
5.2. Moodboards:.....	13
5.2.1. Bow Girl: .....	13
5.2.2. Shield Boy:.....	14
5.3. Concept Art:.....	14
6. Vermarktung:.....	15
6.1. Geschäftsmodell: .....	15
6.2. Competitors:.....	16

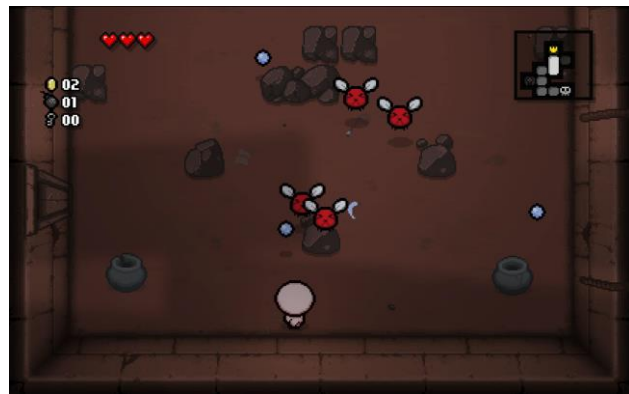
# 1. Game Concept:

Der Core Loop des Spiels „Shield Boy & Bow Girl – The crazy Dungeon of Craziness“ dreht sich um die Interaktion zweier Waffen und deren kreativer Einsatz zum Lösen von Rätseln und besiegen von Gegnern und Bossen. Bei diesen beiden Waffen handelt es sich wie aus dem Titel zu entnehmen ist um den Schild und den Bogen. Im Verlauf des Spiels lernt der Spieler immer wieder neue Möglichkeiten dieser Interaktionen kennen und zu nutzen. Im Early-Game werden dem Spieler somit zunächst nur die Grundversionen der beiden Waffen zur Verfügung gestellt. Im Mid-Game erweitern sich diese Waffen immer weiter und somit kommt eine Menge neuer Nutzungsmöglichkeiten für den Spieler hinzu. Dadurch werden die Spieler vor immer komplexere Gegner und Rätsel gestellt. Im Late-Game wird es dann notwendig die Waffen situativ anzuwenden und das Zusammenspiel der Waffen zu perfektionieren. In diesem Spiel wird es also notwendig sein sich mit seinem Mitspieler gut zu koordinieren um selbst in komplexen Kämpfen die richtigen Entscheidungen im richtigen Moment zu treffen. Gutes Timing und schnelle Aufnahme des Spielgeschehens und passende Reaktion seitens der Spieler sind also gefragt. Die beiden Spieler schlüpfen hier in die Rollen der beiden mittelalterlichen Helden „Shield Boy“ und „Bow Girl“, die den Schatz an der Spitze des Turms bergen wollen und sich so unendliche Mengen von Geld und Ruhm zu eigen zu machen. Dies wird den Spielern mithilfe eines kurzen und humorvollen Intros näher gebracht. Allgemein setzt das Spiel auch auf einen trockenen Humor und Selbstironie. Dies wird vor allem durch eine Menge skurriler NPCs, Gegner und Items erzeugt. Bei dem Genre des Spiels handelt es sich um einen 2D Koop Dungeon-Crawl Adventure im Pixellook. Die Spieler erkunden gemeinsam mehrere weitläufige Bereiche die in sich abgeschlossen sind. Diese stellen die verschiedenen Etagen des Dungeons dar und unterscheiden sich optisch und zum Teil auch spielerisch in ihrer Thematik.

## 2. Regeln und Mechaniken:

### 2.1. Kamerasystem:

Bei dem Kamerasystem handelt es sich um eine top-down Ansicht. Die Kamera ist an den spielbaren Charakter gebunden. Sie verfolgt ihn bis an die Ränder des jeweiligen Raumes über die sie nicht hinausgeht. Bewegt sich der Spieler wieder von den Rändern weg beginnt sie ihm wieder zu folgen. Die top-down Perspektive ist für dieses Spiel besonders wichtig, da man ständig den kompletten Überblick auf das Geschehen behalten muss. Das ist nötig da der Spieler sowohl auf seinen Mitspieler und seine Aktionen sowie auf die Positionierung der Gegner und deren Angriffe zu achten. Auch beim Lösen der Rätsel ist es nötig den Überblick zu behalten.



*The Legend of Zelda: The Minish Cap (oben) und The Binding of Isaac (unten)*

### 2.2. Steuerung:

Maus und Tastatur:

W/A/S/D = Bewegung

SHIFT = Bogen: Dodgeroll/Schild: Dash

RMT (gedrückt halten) = Bogen: Zielen/Schild: Blocken

RMT (loslassen) = Bogen: Schießen/Schild: Entblocken

Mausrad/1-5 = Augment auswählen

Esc = Menu

Strg (gedrückt halten) = Item-Auswahl

Tab (gedrückt halten) = Map

## **Controller:**

Linker Stick = Bewegung

A = Bogen: Dodgeroll/Schild: Dash

Rechter Stick + RT (gedrückt halten) = Bogen: Zielen/Schild: Blocken

RT (loslassen) = Bogen: Schießen/Schild: Entblocken

LB/RB = Augment auswählen

Start = Menu

Y (gedrückt halten) = Item-Auswahl

Select (gedrückt halten ) = Map

## **2.3. Koop:**

Geplant ist das sich beide Spieler eine Lebensleiste teilen, sollte diese leer sein, respawnen beide Spieler gemeinsam am letzten Lager. Es gibt mehrere Lager pro Level. Setzen sich beide gemeinsam an ein Lager wird das Spiel gespeichert und als Respawnpunkt festgelegt. Die gemeinsame Lebensleiste wird ebenfalls wieder komplett aufgefüllt. Jedoch respawnen auch ebenfalls alle Gegner, abgesehen von Bossen. Gesammelte Collectibles und Items bleiben gespeichert. Sollten beide Spieler durch einen Tod am Lager respawnen, verlieren sie ihre komplette Currency. Diese lässt sich an dem Punkt an dem sie gestorben sind wieder einsammeln. Die beiden Spieler teilen sich ebenfalls die Currency. Der Fortschritt im Spiel wird auf die Accounts der einzelnen Spieler gespeichert. Sollte ein Spieler nun mit einem anderen Spieler das Spiel weiterspielen wollen, kann er an jedem Punkt bei einem weniger weit fortgeschrittenen Spieler einsteigen. Er behält alle auf seinen Account geschriebene Collectibles, Items und Upgrades, jedoch hat er nur die Dinge zur Verfügung die er zu dieser Zeit maximal hätte erreichen können. Alle folgenden Gegenstände muss er sich neu verdienen. Spielt er nun wieder mit einem weiter fortgeschrittenen Spieler stehen ihm die nach wie vor erreichten Gegenstände und Upgrades wieder zur Verfügung.

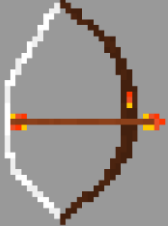
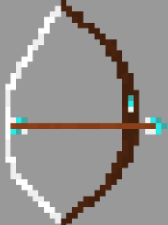
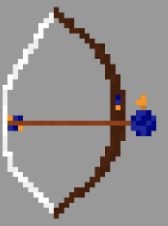
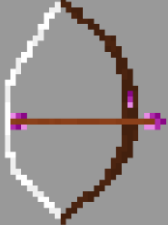
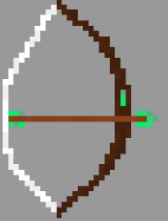
## **3. Augments:**

### **3.1. Erklärung:**




Augments dienen dem Spieler als Erweiterungen der Standartwaffen. Im Verlauf finden die Spieler immer mehr von ihnen. Somit ergeben sich im Verlauf immer mehr Kombinationsmöglichkeiten mit verschiedenen Augments der Waffen um immer

komplexer werdende Kämpfe zu bestreiten und Rätsel zu lösen. Im Verlauf sind einige mögliche Upgrades sowie Beispielsituationen für deren Einsatz in Kampf und Rätsel dargestellt. Augmente sollen sich dynamisch und schnell während der Kämpfe über das Mausrad oder die Ziffertasten gewechselt werden. Das ist nötig um sich in Kämpfen schnell an neue Situationen und Gegner anzupassen.

## 3.2. Bogen:

Feuerbogen:		<p>Der Feuerbogen dient zum Anzünden von Fackeln und Auftauen von Eis. Im Kampf ist er besonders effektiv gegen Eisgegner.</p>
Eisbogen:		<p>Der Eisbogen dient zu Einfrieren von Wasser und Maschinen. Im Kampf lassen sich mit ihm kleinere Gegner bewegungsunfähig machen.</p>
Bombenbogen:		<p>Der Bombenbogen dient zum Aufsprengen von brüchigen Wänden. Im Kampf verursacht er AOE-Schaden. Er muss zunächst durch eine Feuerquelle entzündet werden.</p>
Teleportbogen:		<p>Der Teleportbogen lässt den Spieler an die Stelle teleportieren an der der Pfeil aufkommt. Dies funktioniert nur bei besonderen Oberflächen oder bei Shield Boys Schild.</p>
Knock-Back Bogen:		<p>Der Knock-Back Bogen lässt den Spieler kleinere Gegner zurückwerfen. Manche Gegenstände können so ebenfalls verschoben werden. Shield Boy kann ebenfalls zurückgeworfen werden.</p>

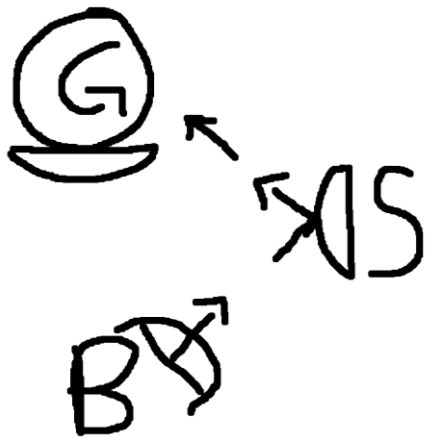
### 3.3. Schild:

<p>Feuerschild:</p>		<p>Normale Pfeile die von diesem Schild abprallen werden zu Feuerpfeilen, Eispfeile werden zu normalen Pfeilen und Bombenpfeile entzünden sich. Gegner die mit Nahkampfangriffen angreifen entzünden sich.</p>
<p>Eisschild:</p>		<p>Normale Pfeile die von diesem Schild abprallen werden zu Eispfeilen und Feuerpfeile werden zu normalen Pfeilen. Gegner die mit Nahkampfangriffen angreifen frieren ein.</p>
<p>Spiegelschild:</p>		<p>Dient zum Reflektieren von Licht. Manche Gegner können davon geblendet werden. Beim Auftreffen auf bestimmten Oberflächen werden Türen geöffnet.</p>
<p>Magnetschild:</p>		<p>Magnetische Gegenstände können von diesem Schild angezogen werden. Dazu gehören auch normale Pfeile.</p> <p>Magnetische Gegenstände werden von diesem Schild abgestoßen. Dazu gehören auch normale Pfeile.</p>

## 4. Beispielsituationen:

### 4.1. Kämpfe:

#### 4.1.1 Einfach:



Vor Bow Girl steht ein mit einem Schild bewaffneter Gegner. Um ihn ausschalten zu können schießt sie auf den Schild von Shield Boy. Der Pfeil prallt ab und trifft den Gegner an einer ungeschützten Stelle.

#### 4.1.1. Schwer:



Wenn Bow Girl das Gesicht dieses Gegners mit einem normalen Pfeil trifft wird dieser einfach abgeblockt.



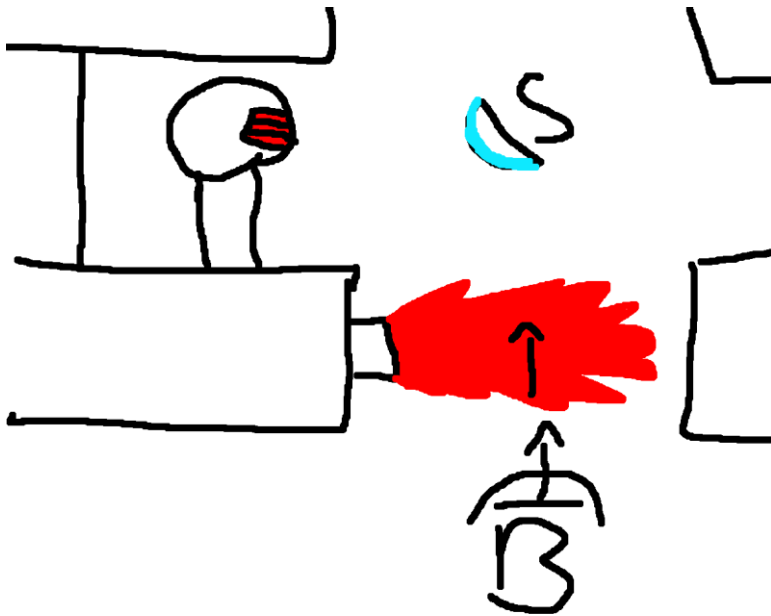
Wenn sich Shield Boy an die Stelle stellt auf die Licht strahlt und dieses mit seinem Spiegelschild reflektiert wird das Monster geblendet und dreht sich um.



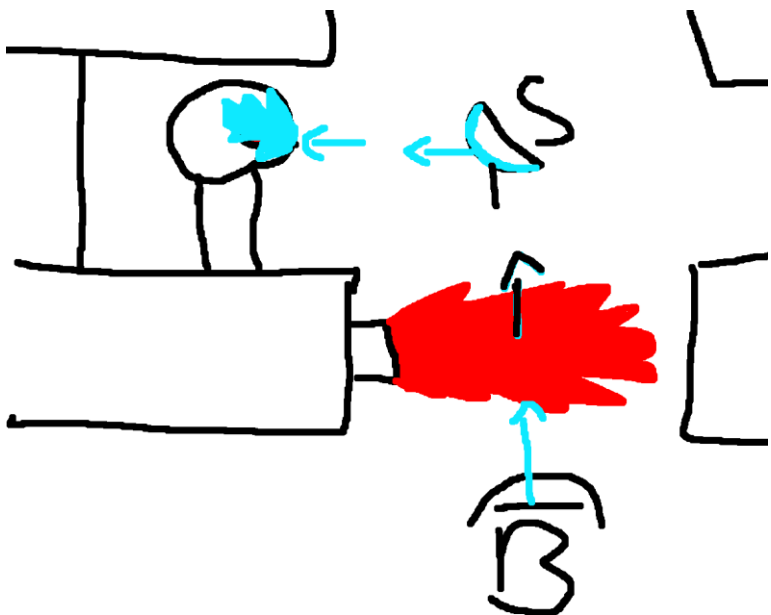
Auf dem Rücken des Gegners wird nun eine ungepanzerte Stelle sichtbar. Bow Girl schießt nun mit dem Bombenbogen auf den Feuerschild von Shield Boy um den Gegner mit einer detonierenden Bombe zu treffen.

## 4.2. Rätsel:

### 4.2.1. Einfach:



Um das Feuer ausschalten zu können muss der Ofen eingefroren werden, doch normale Pfeile können das Feuer nicht passieren.

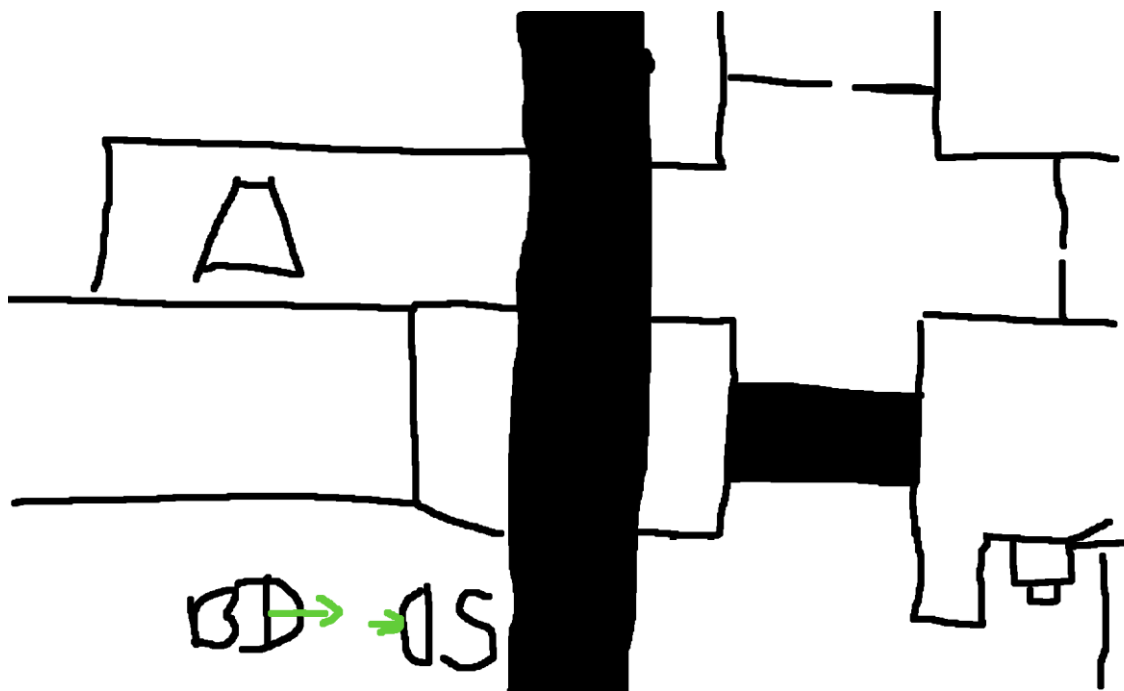


Also muss der Eisbogen genutzt werden. Der Pfeil schafft es zwar so durch das Feuer wird aber so zu einem normalen Pfeil. Jedoch wird er durch den Eisschild wieder zu einem Eispfeil und der Ofen wird eingefroren.

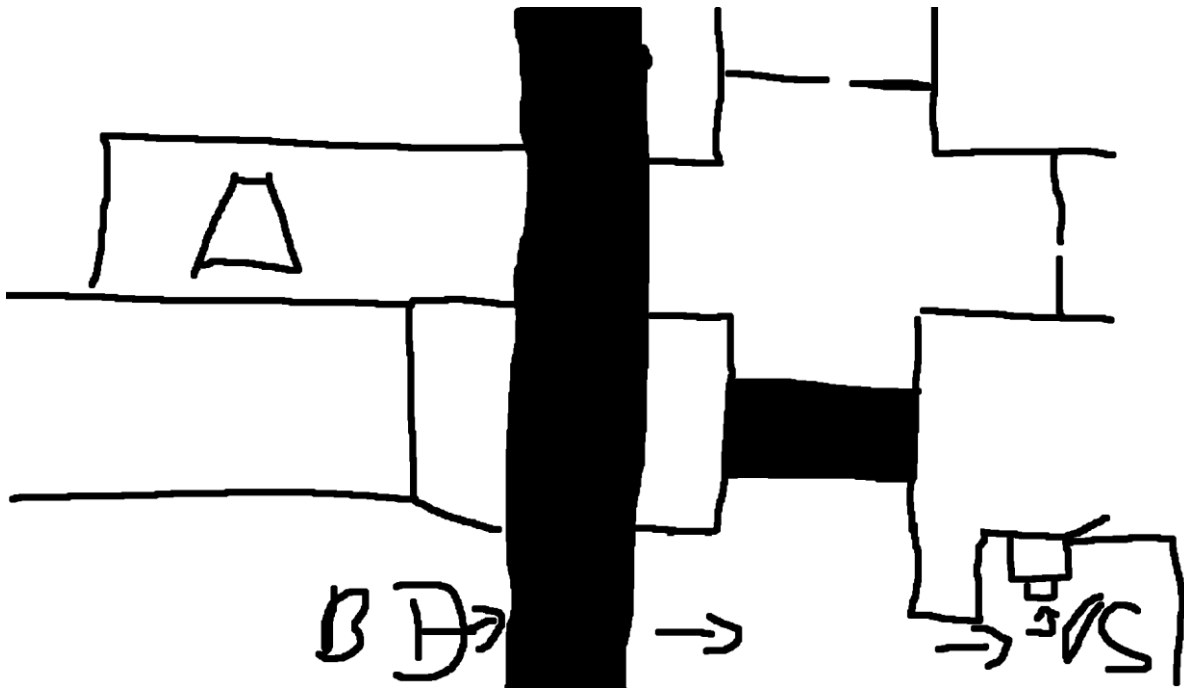


Dadurch geht die Feuerbarrikade aus und der Level kann weiter erkundet werden.

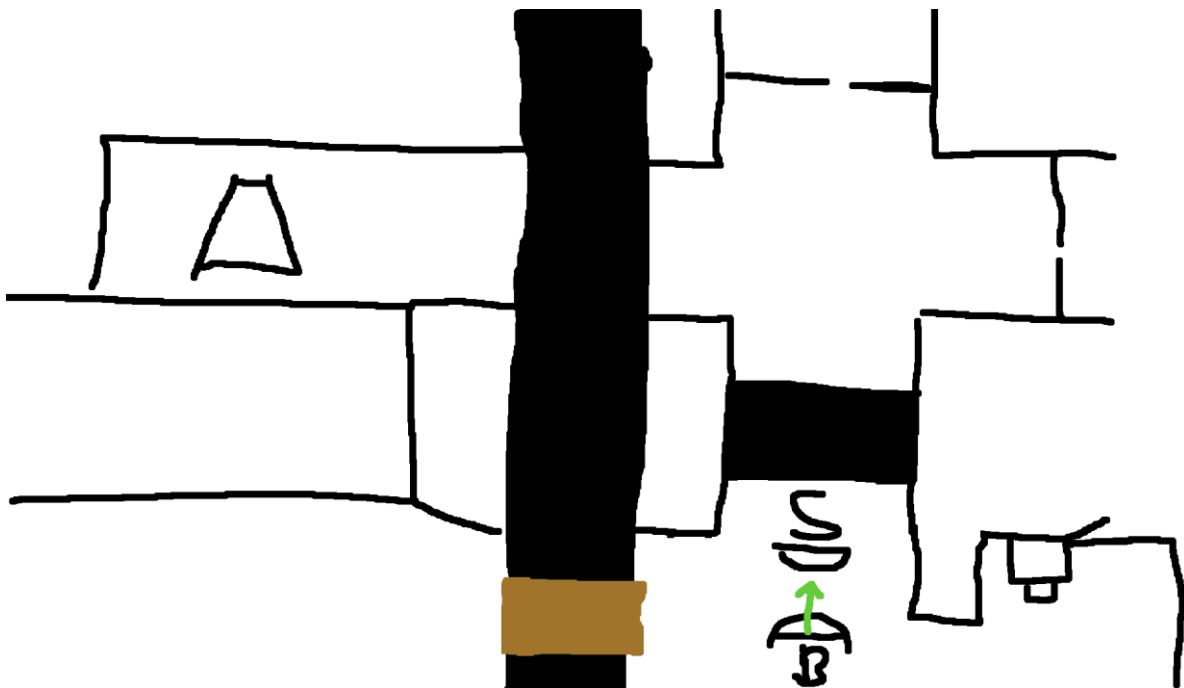
#### 4.2.2. Schwer:



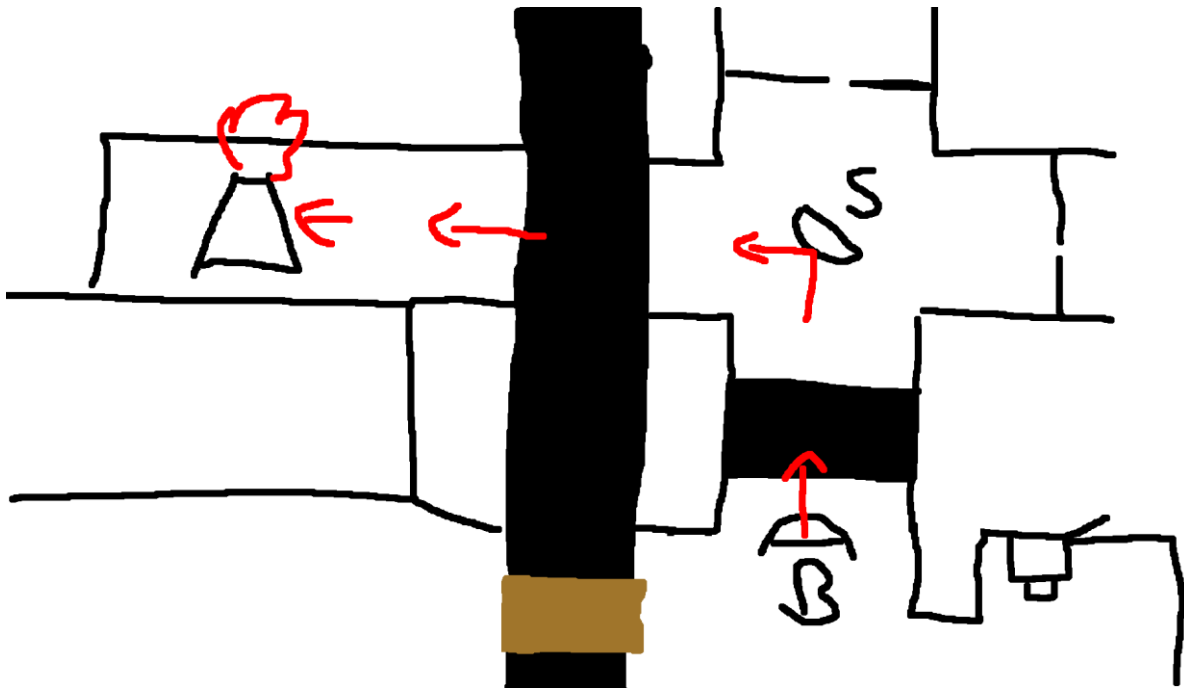
Um den Abgrund zu überwinden nutzt Bow Girl den Knock-Back Bogen um Shield Boy so auf die andere Seite zu befördern.



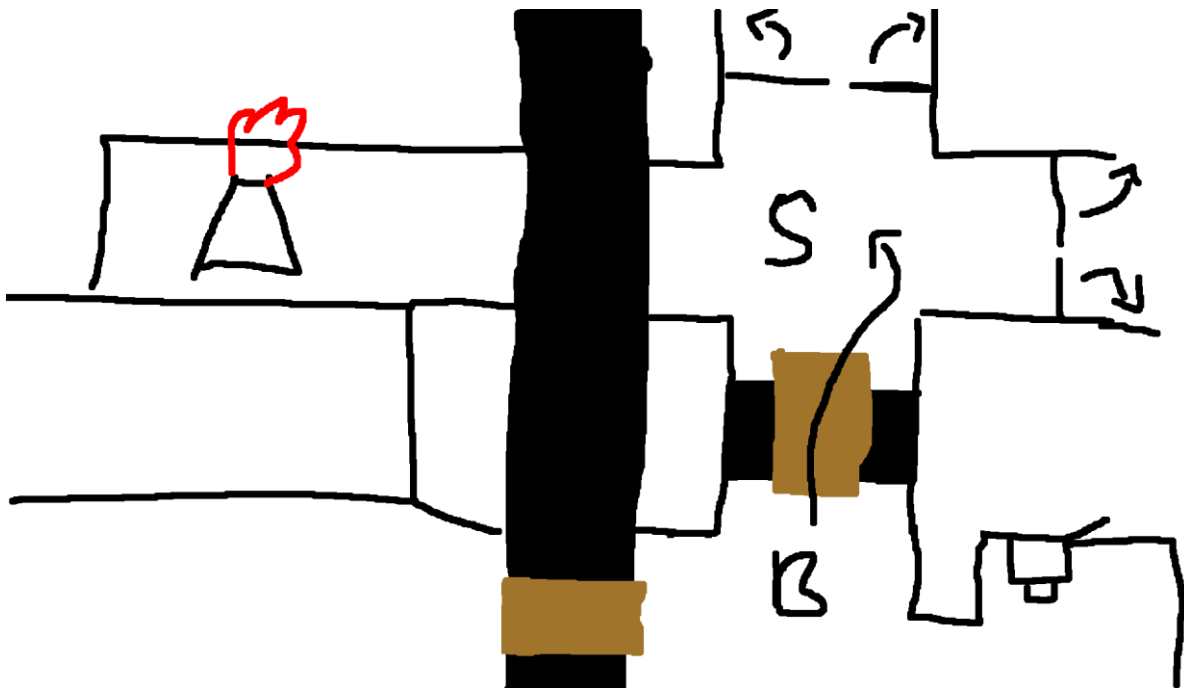
Auf der anderen Seite positioniert Shield Boy sich so, dass er mit seinem Schild den ankommenden Pfeil gegen den Knopf abblockt.



Dadurch erscheint eine Brücke über die Bow Girl auf die andere Seite gelangen kann. Auf der anderen Seite wird Shield Boy erneut über den Abgrund befördert.



Shield Boy positioniert sich mit erhobenen Schild so, dass der abgeblockte Pfeil zur Fackel fliegt und diese entzündet.



Dadurch erscheint erneut eine Brücke zum Überqueren des Abgrunds. Die Türen öffnen sich ebenfalls.

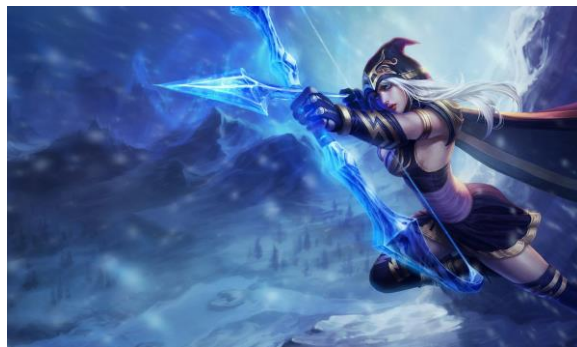
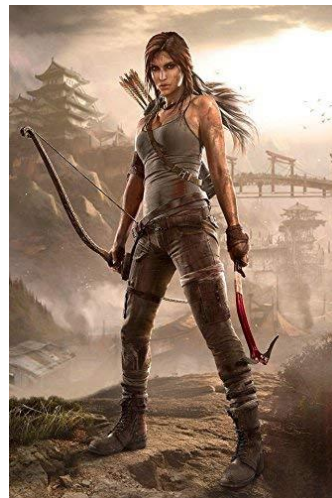
## 5. Charaktere:

### 5.1. Fantasy:

Der Spieler spielt einen der beiden zur Auswahl stehenden mittelalterlichen Helden. Die Hauptmotivation dieser Charaktere liegt in dem Erlangen von Gold, das am Ende des Dungeons/Spiels auf sie wartet. Es handelt sich also eher um ein banales und simples Ziel. Das liegt vor allem daran dass keine besondere oder komplexe Story im Vordergrund stehen soll. Der Spieler soll vor allem wegen der im Dungeon stattfindenden Story und dem Gameplay am Spiel gehalten werden. Die Randstory bleibt für das Spielgeschehen eher irrelevant. Stattdessen fokussiert sich der Spieler auf die Aufgaben und NPCs im Spiel selbst.

### 5.2. Moodboards:

#### 5.2.1. Bow Girl:



Oben links: Celeste von „Celeste“, oben mitte: Katniss Everdeen von „Die Tribute von Panem“, oben rechts: Lara Croft von „Tomb Raider“, unten links: Ygritte von „Game of Thrones“, unten rechts: Ashe von „League of Legends“

## 5.2.2. Shield Boy:



Oben links: Braum von „League of Legends“, oben rechts: römischer Gladiator, unten links Giant Door Shield von „Dark Souls 3“, unten rechts Captain America von „Captain America“

## 5.3. Concept Art:



Shield Boy Konzept (oben) und Bow Girl Konzept (unten)

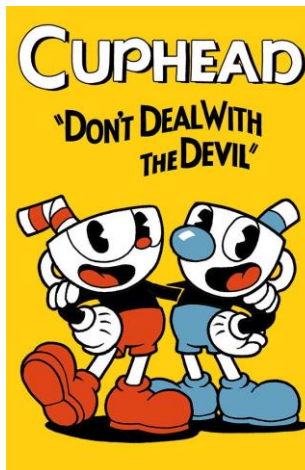
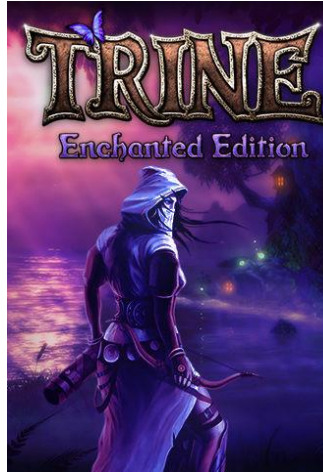
## 6. Vermarktung:

### 6.1. Geschäftsmodell:

Das Spiel ist vor allem für den PC ausgelegt. Da es jedoch auch möglich ist das Spiel am PC mit dem Controller zu spielen, wäre je nach technischer Umsetzung des Koop ein Port auf Konsolen wie die Nintendo Switch möglich. Nach dem Fertigstellen des Spiels könnte man je nach finalem Umfang ebenfalls über zusätzlichen Content in Form von DLCs nachdenken. Je nach Erfolg könnte das Spiel auch als Neugründung einer IP gelten und Folgetitel nach sich ziehen. Das Spiel wendet sich an alle Altersklassen ab 12 Jahren. Es richtet sich eher an Core und weniger Casual Gamer, die gerne mit ihren Freunden spielen und sich an einem Spiel mit einem gewissen Schwierigkeitsgrad und Komplexität erfreuen. Nichtsdestotrotz soll das Spiel auch für weniger erfahrene Spieler, z.B. durch verschiedenen Schwierigkeitsgrade zugänglich gemacht werden. Die Konkurrenz bei Koop-Spielen ist natürlich vorhanden aber nicht besonders groß. Des Weiteren sind Core Gamer meist auf der Suche nach neuen Herausforderungen und Spielen.

## 6.2. Competitors:

PC:



Konsole:

