

SoPra
SS08

Game Design Document

Animal Farm Racing

Alexander Nutz

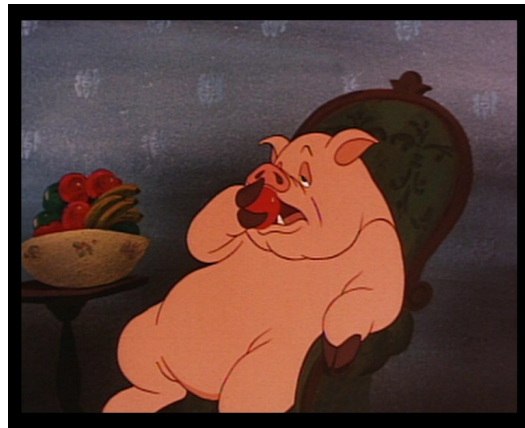
Yaser Öztürk, Sebastian Wagner, Manuela Ortlieb, Johannes A. Stork, Arthur Wahl, Alexander Nutz

Spielkonzept

Kurzbeschreibung

Rahmenhandlung:

Nachdem die Schweine die Macht übernommen und das Adjektiv "gleich" mit einem Komparativ versehen hatten, war die Stimmung auf der Farm an einem neuen Tiefpunkt angelangt. Mit dem verschwundenen Bauern war das die Massen einigende Feindbild in weite Ferne gerückt und das von der nicht allzu weit zurückliegenden Revolution noch unruhige Tiervolk musste ein neues Ziel bekommen, auf das es seine Hoffnungen und Wünsche richten konnte. Der Wohlstand der Schweine war in Gefahr.



"Rot und Spiele" mit diesem seltsam bekannt anmutenden Slogan trat Emil, seines Zeichens junges, aufstrebendes Politikschwein vor seine rosaroten Genossen.

Sein Konzept sah vor, die arbeitenden Tiere, mit etwas völlig Neuem und Unerhörtem zu versorgen:

Sinnloser Unterhaltung.

Unangenehme Fragen, wie die, wieso die Schweine so fett waren, während die anderen Tiere kaum genug Futter zum Leben bekamen, würden in den begeisterten Jubelschreien der Masse versinken. Alles Streben der Tiere nach mehr - mehr Gerechtigkeit, Freiheit, Glück - sollte mittels seines teuflischen Planes abgelenkt werden und die Aufmerksamkeit jedes einzelnen Arbeitstiers sollte auf sich die Versprechungen von Ruhm, Erfolg und Erfüllung all seiner Wünsche im

ERSTEN RENNEN DER TIERE richten.



Einordnung und Kurzbeschreibung:

Es handelt sich um ein Arcade Racer Game im Setting des Filmes "Animal Farm". Das Spiel hat einen Storymodus und ist ein Single-Player Spiel.

Es gibt unterschiedliche Levelziele, die geschafft werden müssen. Diese Ziele können normale Autorennen sein, die der Spieler gewinnen muss, jedoch wird es auch Aufträge, die erfüllt werden müssen. (siehe unten). Dies geschieht allerdings immer auf der Rennstrecke und immer mithilfe des Fahrzeugs.



Optionale Komponenten:

Autoentwicklung, das heißt, dass man das Auto mit diversen Teilen aufrüsten kann, sodass der Spieler mehr Möglichkeiten hat.

Multiplayermodus entweder Splitscreen oder Netzwerk

XBox-Unterstützung

Als Referenzen dienen die Mario Kart-Reihe von Nintendo, sowie das Super Nintendo-Spiel Rock'n'Roll Racing.

Key Features

Das Spiel unterscheidet sich von den Referenzen Mario Kart und Rock'n'Roll Racing durch die ernstere Hintergrundgeschichte, das etwas härtere Setting, sowie dem Storymodus, der dem Spieler mehr Identifikationsmöglichkeiten bieten soll.

Während es in den Referenzspielen ausschließlich darum geht, Erster zu werden, sollen bei Animal Farm Racing (AFR) zusätzlich zu herkömmlichen Rennen auch Aufträge übernommen werden können, die in die Story eingebettet sind und Abwechslung bieten.

AFR wird im Gegensatz zu anderen Rennspielen nicht nur von dem sportlichen Ehrgeiz, immer bessere Zeiten zu fahren, getragen, sondern auch von seinem packenden Storymodus, der neben einer Identifikation mit der Spielfigur, ähnlich wie in einem Rollenspiel (die Spielfigur wird durch ein einfaches Fähigkeitensystem im Laufe der Zeit stärker), auch die Neugier auf immer neue Entwicklungen der Geschichte weckt und Raum für abwechslungsreiche Aufgaben innerhalb der Rennen bietet, so dass eine einzigartige Spielerfahrung geboten wird.



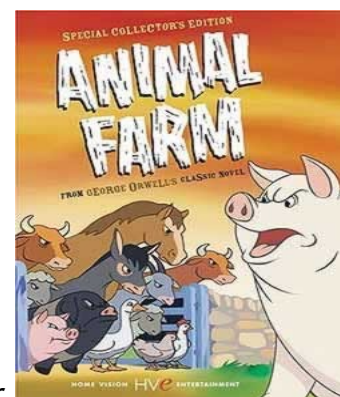
Technische Merkmale

Spielerinterface

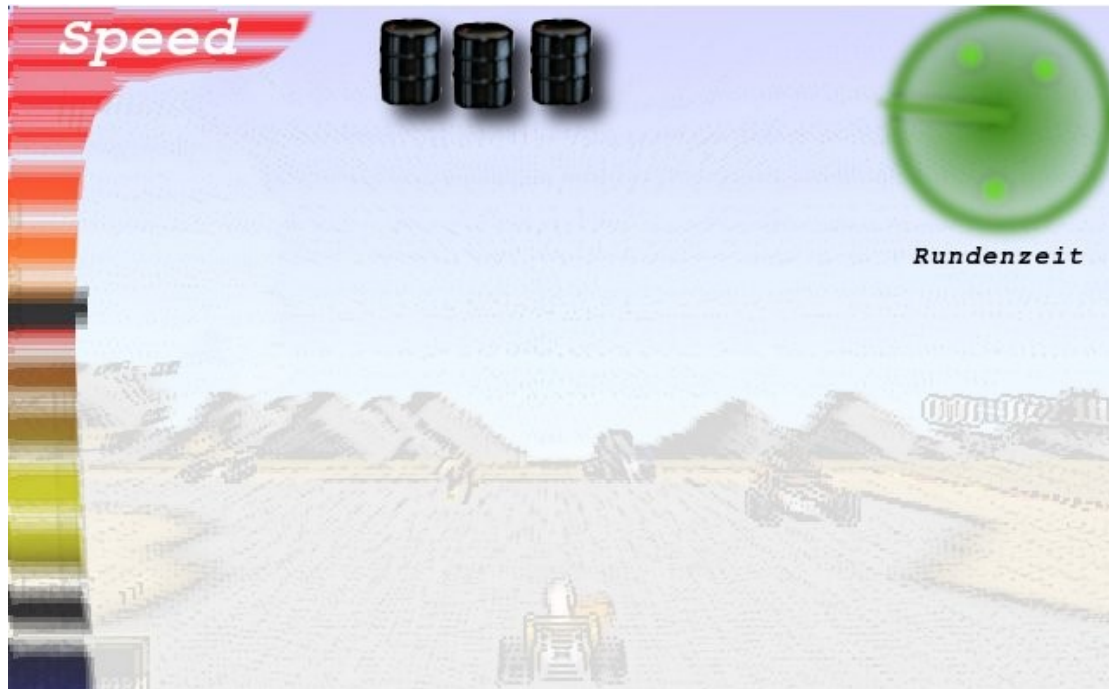
Das Look-And-Feel soll in einem "realistischen" Comic-Stil gehalten werden - das Interface während des Rennens soll aus einigen wenigen Anzeigen für verwendbare Items bestehen.

Als Inspiration dient die 50er Jahre Zeichentrick-Verfilmung (Titel: Aufstand der Tiere) des Stoffes. Auch Musik und Sounds aus dem Film werden eventuell verwendet werden, um eine passende Atmosphäre zu schaffen.

Die Steuerung wird sich an Arcade-Racern orientieren und soll leicht verständlich sein aber durchaus etwas Übung erfordern, um gemeistert zu werden (Beispiel Super Mario Kart für das Super Nintendo). Sie soll kein analoges Eingabegerät erfordern.



Die Kamera wird wie in diesem Genre üblich, schräg hinter dem Fahrer platziert werden und soll verstellbar sein, so dass der Spieler daraus seine persönliche Lieblingseinstellung verwenden kann.



Technische Spezifikationen

Es wird 3D-Grafik zum Einsatz kommen. Die Physik soll nicht in erster Linie realistisch sein, sondern den Spielspaß fördern.

AFR soll auf einem Windows-PC der Pentium4-Generation betrieben werden können. Optional sollen z.B. Shader zuschaltbar sein, die die Optik zusätzlich aufwerten.

Ein Netzwerk- oder Splitscreen-Modi ist angedacht, aber nicht fest eingeplant. Genauso verhält es sich mit der XBox-Unterstützung. Dies sind optionale Features.

Es gibt Interaktionen zwischen den Fahrern (z.B. schießen), die über Kollisionen hinausgehen.

Da es sich um ein Single-Player-Spiel handelt wird es Computer-Gegner geben, die eine KI besitzen.

Optionen und Aktionen

Das Speichern erfolgt im Storymodus automatisch, immer dann wenn ein Rennen oder eine Mission beendet ist oder ein Teil der Geschichte erzählt

wurde. Das heißt es gibt für jeden Spieler einen Speicherplatz, der geschrieben wird, wenn (a) ein Level geschafft wurde, (b) ein Level nicht geschafft wurde oder (c) wenn der Spieler verliert.

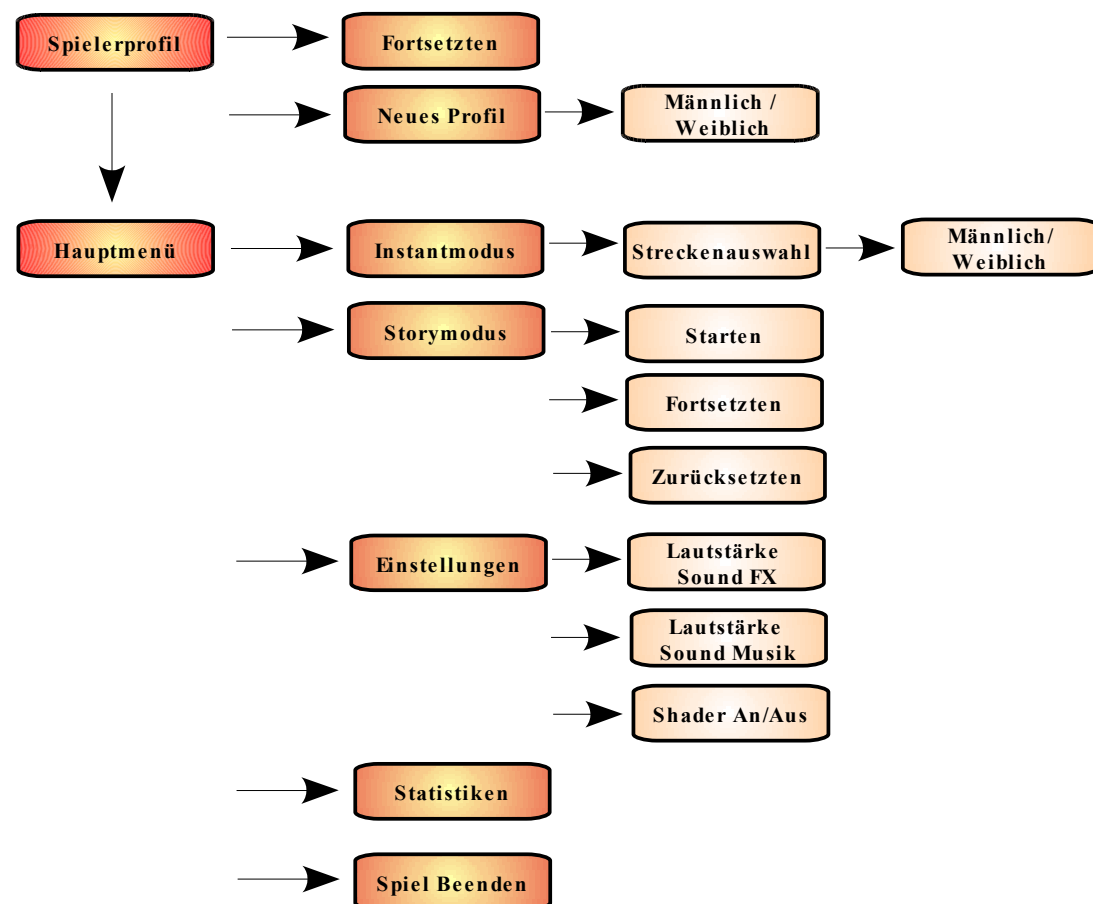
(a) Es wird gespeichert, sodass der Spieler in der Geschichte weiterkommt. Die neue Strecke wird für den Instantmodus freigeschaltet.

(b) Es wird nichts geändert. Spieler beginnt vom letzten Speicherpunkt.

(c) Es wird ein Leben abgezogen. Ist keines mehr übrig, so muss der Spieler das Spiel von vorne beginnen.

Es wird einen Instant-Modus geben, sodass auch Rennen außerhalb des Storymodus gefahren werden können. Diese Strecken werden dann durch die Story freigeschaltet.

Der Menübaum:



Spielstruktur

Im Spiel wird der Spieler durch den linearen Storymodus geführt, in dem er pro Rennen gewisse Missionen erfüllen muss, um weiter zu kommen. Damit das Spiel nicht einfach wird, hat der Spieler auch nur eine begrenzte Anzahl

von Leben. Wenn er also sehr schlecht abschneidet, so wird ihm eines abgezogen. Im schlimmsten Fall ist das Spiel dann vorzeitig vorbei.

Alle Level/Rennstrecken befinden sich im näheren Umkreis der Farm, es wird nicht sehr viele verschiedene geben, jedoch wird die Zielsetzung von Rennen zu Rennen variieren. Diese kann von "Erster werden" bis "überleben", oder "Töte Fahrer Y" reichen.

Es wird wahrscheinlich 4 oder 5 Rennstrecken geben, diese werden meist nur einmal gefahren. Manchmal aber auch ein zweites Mal unter einer anderen Voraussetzung. Das ist von der Story abhängig.

Zwischen den Rennen wird die Geschichte weitererzählt. Dies geschieht in Zwischensequenzen. Nach dem Rennen werden auch die Fähigkeitspunkte vergeben. Optional wird dann auch das Auto weiterentwickelt.

Statistiken

Aufgrund des Arcade-Charakters und der Storylastigkeit des Spiels werden Statistiken keine große Rolle spielen.

Während des Rennens werden deswegen nur sehr wenige Statistiken eingeblendet, denkbar wären Rundenzeiten, sowie verfügbare Items/Waffen (bzw. Munition)/Power-Ups, die Anzahl der Leben und die Platzierung. Je nach Realisierbarkeit wird auch eine Minikarte oder ein Radar zum Einsatz kommen.

Nach den Rennen werden Rundenzeiten eingeblendet. Außerdem darf die gewonnene Erfahrung entweder wie in einem Rollenspiel auf eines von drei (oder eventuell mehr) Fahrerattributen (Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Lenkung) verteilt werden oder diese Attribute steigern sich automatisch.

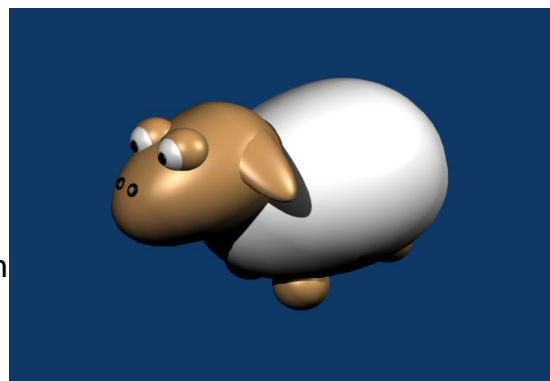
Der Spieler hat eine begrenzte Anzahl von Leben. Sollten diese aufgebraucht sein, so muss er das Spiel von vorne beginnen.

Im Instant-Modus soll es auch eine Topliste geben, in denen der Spieler je nach Rundenzeit platziert wird.

Spielobjekte

Charaktere

Sämtliche Charaktere werden Tiere der Farm sein. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Schafes, das wie alle anderen Tiere auf der Farm durch die Schweine unterdrückt wird. Der Spieler hat die Wahl zwischen einem männlichen und einem weiblichen Schaf. Die Entscheidung für ein Geschlecht soll aber nur optisch von



Bedeutung sein.

Ein weiterer wichtiger Charakter wird der Moderator sein, der die Rennen ankündigt und kommentiert. Er ist ein Propagandabeauftragter der Schweine und wird in den Sequenzen zwischen den Rennen bzw. Missionen zu sehen sein. Seine Ansprachen, werden als Text auf dem Bildschirm zu sehen sein.



In der Geschichte sollen die Tiere auch gewisse Charaktereigenschaften haben, die Schweine sind beispielsweise sehr klug, das Pferd (namens „Boxer“) ist stark, der Esel ist zäh und der Hund ist schnell und treu im Sinne der Schweinepropaganda, die die Arbeitertugenden hochhalten wollen.

Als Gegner auf der Strecke oder auch als Nebencharakter in den Missionen werden dann auch andere Tiere auftauchen, die in Orwells Animal Farm auftauchen.

Besondere Objekte

Es wird typische Rennstrecken mit normalem Untergrund (wie Asphalt) geben, sowie auch Untergrund, der das Auto bremst. Beispielsweise Gras, Stroh und Dreck. Teilweise wird die Strecke durch Hindernisse abgegrenzt sein, also z.B. Zäune oder Leitplanken, die der Spieler nicht befahren kann oder eben durch einen der ungünstigeren Böden.

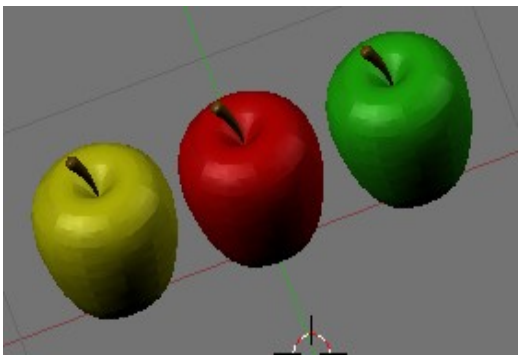
Des weiteren gibt es Hindernisse, die der Spieler nicht überfahren kann. Diese werden teilweise neben oder auch auf der Strecke fest positioniert. Das können z.B. Strohbälle, Holzkisten, Mülltonnen, Balken oder andere Gegenstände, die man auf einem Bauernhof finden kann, sein.

Außerdem gibt es Objekte, die getroffen werden müssen, um ein Level zu schaffen. Dazu zählen z.B. das Scheunentor oder die Stützen des Hauses.

Optionale Objekte:

Solche Objekte sind z.B. Gräben, in die die Fahrer fallen können. In diesem Fall wird der Fahrer mit Zeitverzögerung zurück auf die Strecke gesetzt. Auch Rampen wird es vielleicht geben. Durch Befahren dieser Rampen sollen beispielsweise seltene Power-Ups erreicht werden können.

Zu den eben genannten Power-Ups zählen Öl, Whisky und Äpfel.



Diese können auf der Strecke aufgesammelt werden und dann eingesetzt werden, um den Gegner oder im schlimmsten Fall sogar sich selbst zu schaden oder sich einen Vorteil zu verschaffen. Wenn ein Fahrer das Öl einsetzt, wird es seiner Position auf der Strecke platziert. Das nächste Fahrzeug, das diese Stelle befährt, wird sich drehen oder zur Seite wegrutschen, was dazu führt, dass das Fahrzeug deutlich gebremst wird. Der Whisky führt dazu, dass man Hindernisse auf der Strecke wie ein Geist ohne Schaden durchfahren kann und der Apfel liefert dem Fahrer einen Energieschub, sodass er bei Einsatz einen Beschleunigungsschub erhält.

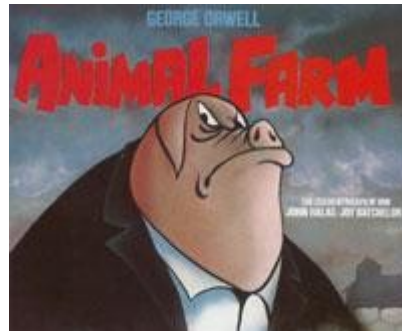
Als letzte optionales Element wird es vielleicht eine Abkürzung (z.B. durch das Haus) geben, um sich unter bestimmten Voraussetzungen einen Vorteil verschaffen zu können.

Screenplay

Einleitung der Geschichte

Intro: (im Propagandastil)

Die Schweine, bzw. ihr Führer Napoleon haben sich (natürlich) als Dank für die Treue Mitarbeit aller Tiere des Bauernhofs bei der Revolution gegen die Menschen, etwas noch nie Dagewesenes ausgedacht. Ab sofort soll allen Farmtieren jeden Monat erstaunliche Momente der Spannung und „Unterhaltung“ geboten werden. Diese neuste Errungenschaft der revolutionären Vordenker um den Führer Napoleon soll in die Geschichte eingehen als



„DAS ERSTE RENNEN DER TIERE“.



Dieses Intro wird vom Moderatorschwein Emil in der entsprechenden Erzählform gesprochen und als Text auf dem Bildschirm zu lesen sein.

Optional wird es (wie ein kleiner Film) animiert sein und es einen Kameranenschwenk zuerst über die Farm, dann zum Publikum und zur Rennstrecke geben.

Aufgrund seiner Einfältigkeit und Linientreue wird das Schaf X, also der Spielercharakter für das Rennen nominiert.

Im Laufe der Geschichte wandelt sich seine Einstellung aber, denn es beginnt sich seines Verstandes zu bedienen und selbstständig zu denken. Dabei entdeckt es nach und nach die schrecklichen Geheimnisse des Systems. Zum Beispiel, dass das Pferd Boxer an den Schlachter verkauft wurde.

Der Moderator ist ein charismatisches Schwein, das es versteht, die Massen zu manipulieren und ihnen die „schweinische“ Version der Geschichte vermittelt.

Optional wird es einen bestimmten Auftraggeber geben, der die Spezialaufträge während der Rennen verteilt. Dieser ist ein Gegner Napoleons und des Systems (möglicherweise Schneeball, das Schwein im Exil).

Mehr zu den Charakteren bei den Spielobjekten > Charaktere.

Storyboard



Intro

1. Strecke (Level 1)

Gewinnbedingung, um nächste Strecke zu erreichen: Erster werden

2. Sequenz vor dem Rennen: Vorstellung der Fahrerattribute. Dann Speicherpunkt.

Normales Rennen gegen andere Tiere. Man darf nicht letzter werden, sonst scheidet man aus (Verlust eines Lebens, falls kein Leben mehr übrig Game Over).

Wird man nicht letzter und auch nicht erster, so kann man das Rennen wiederholen.

Sequenz nach dem Rennen:

- falls ausgeschieden und Leben übrig - zurück zum letzten Speicherpunkt.
- falls ausgeschieden und Game Over - dann Spiel vorbei.
- falls erster: Geschichte geht weiter. Das Schaf wird berühmt. Fähigkeiten werden vergeben. Speicherpunkt.

2. Strecke (Level 2)

optionales Rennen (Level 2 a)

Geschichte: Schweine sind auf das Schaf aufmerksam geworden. Es ist ihnen ein Dorn im Auge. Sie hetzen die fahrenden Gegner gegen das Schaf auf.

Gewinnbedingung, um die geheime Mission zu erhalten: Schießrennen gewinnen
(*das sollte nicht allzu schwierig sein gegen den Computer zu gewinnen*)

Sequenz vor dem Rennen: Geschichte. Erklärung der Spielregeln. Speicherpunkt.

Beim Schießrennen geht es darum, dass jeder Fahrer nur begrenzt oft von den Gegnern getroffen werden darf, sonst scheidet man aus. Immer wenn eine Runde (in der richtigen Fahrtrichtung) geschafft ist, erhält man neue Munition. Sieger ist, wer am Ende übrig bleibt.

Sequenz nach dem Rennen:

- falls ausgeschieden, neuer Versuch, also zurück zum letzten Speicherpunkt
- falls Sieger: weiter in der Geschichte.

(Level 2b)

Gewinnbedingung, um das nächste Level zu erreichen: Öffne die Scheune

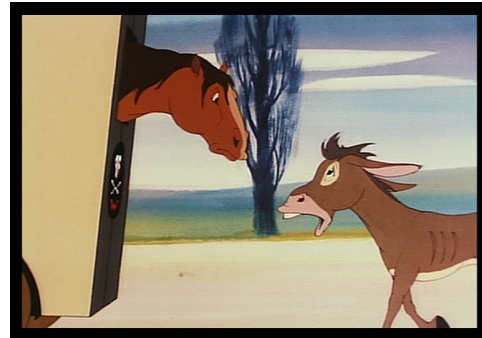
Sequenz vor dem Rennen: (Falls Schießrennen stattgefunden hat: Grund für erneutes Rennen - Schweine behaupten, dass das Schaf betrogen hat. Deswegen wird das Rennen wiederholt). Schaf erhält seine erste Mission vor dem Rennen.

3. Das Schaf soll die Scheune öffnen (durch abschießen). Gleichzeitig sind die Gegner von vorn wieder auf der Strecke. Die Scheune muss also geöffnet werden und man darf bis das geschafft ist nicht ausscheiden.

4. Sequenz nach dem Rennen:

- falls man ausgeschieden ist verliert man ein Leben bzw Game Over siehe (Level 1)
- falls geschafft. Schaf fährt in die Scheune. Dort trifft es auf den durch die harte Arbeit an der Windmühle sehr schwachen Boxer. (Boxer erzählt etwas passendes zu seinem Charakter). Schaf wird immer misstrauischer gegenüber dem System der Schweine. Fähigkeiten werden vergeben. Optional Auto aufrüsten. Speicherpunkt.

Geschichte: Schweine verkünden, dass Boxer auf einem anderen Hof in Rente gegangen ist, der eigens für solche Tiere eingerichtet wurde....



5. Strecke (Level 3) optional

Gewinnbedingung: Erster werden, nicht abstürzen

Sequenz vor dem Rennen: Schweine wollen das Schaf beseitigen. Beim Abdrängrennen geht es also darum, dass es eine Y-Kreuzung gibt, an der die Gegner versuchen das Schaf hinunter zu stürzen. Olaf erzählt dem Schaf was wirklich mit Boxer passiert ist. Speicherpunkt.

Sequenz nach dem Rennen:

- falls abgestürzt, ein Leben verloren bzw. Game Over (siehe Level 1)
- falls nicht erster, aber überlebt zurück zum Speicherpunkt
- falls gewonnen, dann geht die Geschichte weiter. Olaf wird umgebracht, wobei die Schweine von einem Unfall sprechen, das Schaf bekommt große Angst und hegt größeren Hass gegen das System. Fähigkeiten werden verteilt. Optional Auto aufrüsten. Speicherpunkt.

6. Strecke (Level 4)

Gewinnbedingung, um das nächste Level zu erreichen: Rette die Hühner und werde nicht letzter.

Sequenz vor dem Rennen: Falls nicht Level 3, dann erzählt Olaf erst jetzt, was wirklich mit Boxer passiert ist.

Die Schweine, die immer noch hinter dem Schaf her sind, beschließen die Regeln zu ändern, um den Druck auf die anderen Fahrer zu erhöhen. Das heißt: Rennen auf Leben und Tod, in denen mindestens einer stirbt nach dem Motto: „Den letzten beißen die Hunde“, wobei hier die Hunde nicht nur zubeißen.



Das Schaf erhält die Mission die Hühner zu retten. Speicherpunkt.

Sequenz nach dem Rennen:

- falls Letzter, ein Leben verloren bzw. Game Over (siehe Level 1).
- falls nicht Letzter, aber Hühner nicht gerettet, dann zurück zum letzten Speicherpunkt.
- falls Mission erfüllt und nicht Letzter, Geschichte geht weiter. Falls das Level 3 nicht statt gefunden hat, dann wird Olaf jetzt umgebracht.

Das Schaf beschließt, dass es so nicht weitergehen kann und möchte etwas gegen die Schweine unternehmen, weiß aber nicht was.

Fähigkeiten werden verteilt, optional Auto aufrüsten und ein Speicherpunkt.

7. Strecke (Level 5, Ende)

Gewinnbedingung, um das Spiel zu meistern: Bringe das Haus zum Einsturz (Zentrum der Macht der Schweine)

Sequenz vor dem Rennen: Die Schweine hecken einen Plan aus, um für das Schaf auch im Falle eines Sieges zu töten (als Unfall getarnt).

Um den Schein zu wahren und ihren Plan auszuführen, lassen sie ein weiteres Rennen veranstalten. Das Schaf erhält eine Mission, nämlich dass es das Haus zum Einstürzen bringen soll. Der Rebell verspricht, dass so die Schweine besiegt werden können. Speicherpunkt.

Sequenz nach dem Rennen:

- falls Mission nicht erfüllt, Platzierung egal: Die Falle der Schweine schnappt zu und das Schaf stirbt. (Verlust eines Lebens, Game Over)
- falls Mission erfüllt: Spiel beendet. Die Tiere auf dem Bauernhof sind geschockt, nachdem das Haus zusammengebrochen ist. Die Schweine jedoch verlassen die Farm (nicht ohne sich mit großen Sprüchen zu verabschieden), um sich ein neues Haus zu suchen. Der Rebell hat sich gerächt, ohne sich die Hände schmutzig zu machen. Die Falle der Schweine wurde auch deaktiviert - das Schaf überlebt also. Die Tiere wollen von nun an nur noch aus Spaß Rennen fahren ohne die tödliche Bedrohung. (Instant-Modus)

Optional wird die Story um andere Missionen/Rennen erweitert.