

Stephan Ihm

BA4

Interaktionsdesign Prof. Zitzmann
Thema: Game Design

Aufgabe 1
Konzept



TECHNISCHE HOCHSCHULE NÜRNBERG
GEORG SIMON OHM

Titel:

Trump Defense - Build the Wall

Logo Entwurf:**Kurzzusammenfassung:**

Man spielt die Rolle vom amerikanischen Präsident Donald Trump. Ziel des Spieles ist es möglichst viele Runden zu überstehen, in welchen man strategisch eine Mauer vor sich bauen muss um sich nähernde Einwanderer abzuhalten.

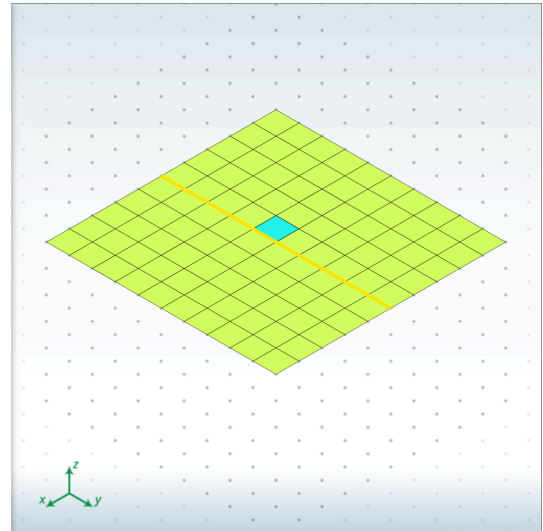
Es ist eine ironische Anspielung an das damalige Wahlkampfversprechen, eine Mauer zwischen den USA und Mexiko zu bauen um illegale Einwanderer draußen zu halten.

Perspektive:

Die Perspektive ist eine fixe isometrische Ansicht.

Der Ausschnitt ist auf ein Viereck begrenzt, auf welchem die Charaktere und Elemente platziert werden. Neue Personen tauchen von der Seite aus auf.

Trump steht fest platziert in der Mitte. Eine Linie in der Mitte des Spielfeldes, stellt die Grenze dar auf welcher die Mauerelemente gesetzt werden können.



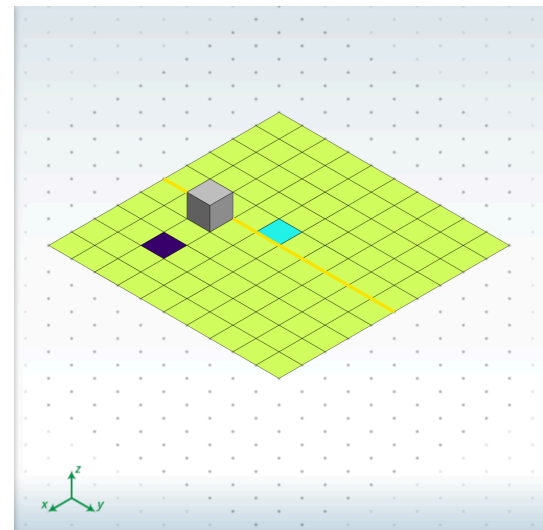
Mechanik:

Die Mechanik baut auf einem Drag & Drop System auf

Der Spieler setzt entlang der Linie ein Mauer Element, um den jeweilig erscheinenden Gegner abzuhalten.

Der Gegner übt solange Schaden an dem Mauerelement aus, bis es zerstört ist und er die Grenze passiert.

Die Plätze auf welchen ein Mauer Element gestellt werden kann, sind klar in einem Kachelgitter vorgegeben.



Features:

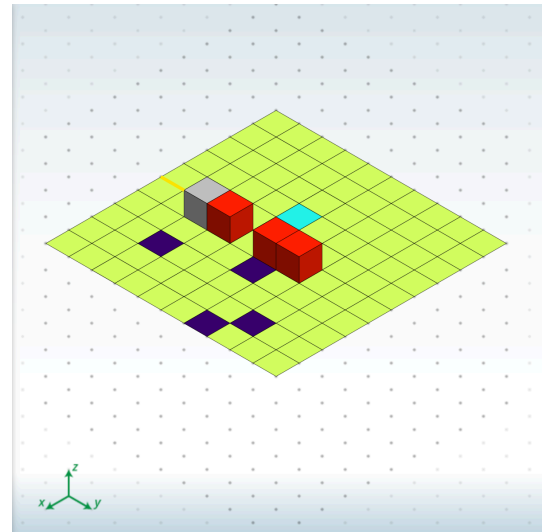
Der Spieler erhält neue Features nach vergangener Spielzeit.

Anfangs erhält der Spieler nur Basis Mauerelemente.

Nach jeder Runde erhält der Spieler neue Teile, um seine Mauer aufzurüsten.

Diese unterscheiden sich nach ihrer Abwehrstärke.

Möglich wäre es auch, dass Erhalten von neuen Elementen zu beschleunigen, indem man Münzen einsammelt für jeden erfolgreich abgehaltenen Angreifer.

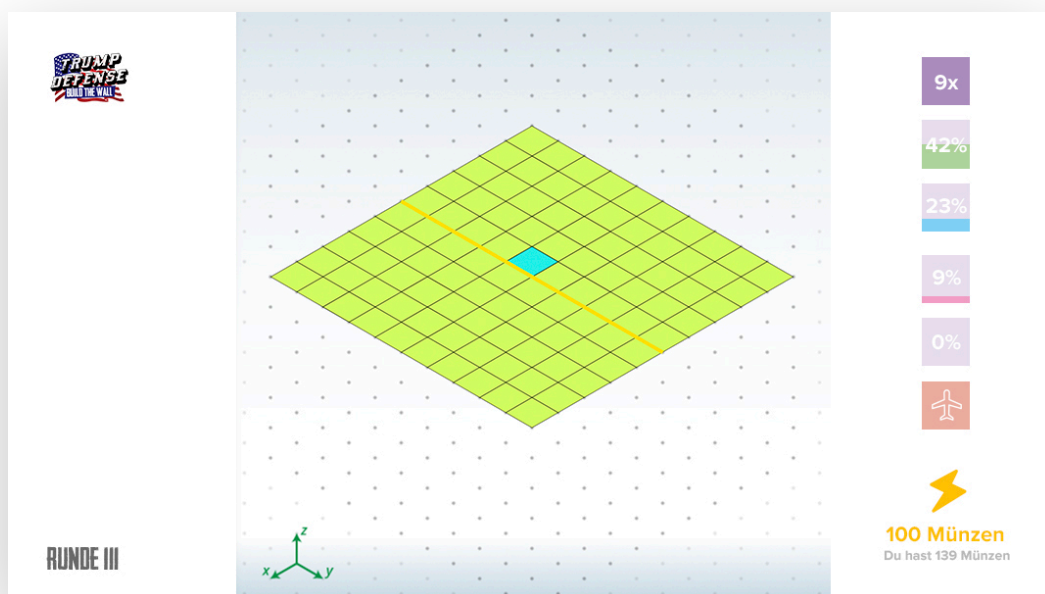


Interface:

Den Fortschritt der Mauerelemente kann man auf der rechten Seite sehen. Sie werden in Prozent angezeigt.

Ist ein neuer Typ verfügbar, sieht man die Anzahl der setzbaren Elemente.

Über ein Münzsystem kann man das „aufladen“ der freizuschaltenden Elemente beschleunigen.



Design:

Das ganze Spiel soll im pixeligen blöckchen Stil aufgebaut werden. Interaktionen sollen pixelige Rauch oder Explosionseffekte bekommen.



Sound:

Bei Events sollen type Sound Snippets von Trump verwendet werden. Bekannte Sprüche, welche schon für Aufregung sorgten.

Motivation:

Der Spieler soll durch den ständig neu dazu kommenden Content (neue Gegner) unterhalten werden. Effekte für jede Interaktion sollen ein Feedback für den Spieler sein und ihn mit den passenden Sounds und Grafiken unterhalten.

Das große Ziel ist es das „Ultra Event“ freizuschalten, welche die Runde mit einer dramatischen Cutscene beendet. Je nach Runde variiert das Event. Zum Beispiel ein Luftangriff, welcher die Grenze bombardiert.