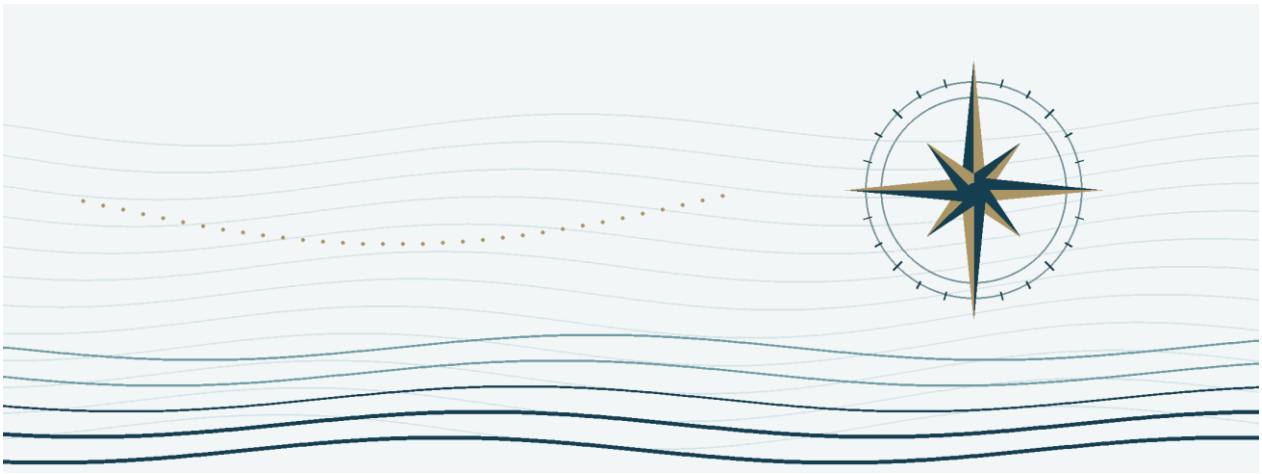
GAME DESIGN DOCUMENT

Tides of Fortune

Game Design Entwurf



Genre	2D-Pixel-Art-Piraten-RPG / Action-Adventure
Engine	Phaser mit TypeScript
Plattform	PC (Webbrowser)
Spielmodus	Singleplayer
Entwicklungsteam	5 Studierende
Entwicklungszeitraum	1 Studiensemester

Version 1.0 · Beispielentwurf

Inhaltsverzeichnis

1. Game Overview 1
5. Story 2
11. Gameplay 3
17. Game Flow 4
26. Characters and Controls 5
33. Main Gameplay Mechanics 6
34. Game World 7
35. Game Experience 8
42. Game Mechanics and Enemies 9
48. Technical Design, Scope and References 10

Projektprofil

Tides of Fortune verbindet die Erkundung einer Inselwelt mit taktischen Seeschlachten, Enterkämpfen, Handel und einem RPG-Fortschrittssystem. Der Entwurf beschreibt die Spielidee und den begrenzten Umfang eines spielbaren Prototyps für fünf Studierende in einem Studiensemester.

1. Game Overview

Tides of Fortune ist ein 2D-Pixel-Art-Adventure, in dem der Spieler die Rolle eines jungen Schiffskapitäns übernimmt. Mit einem kleinen Segelschiff erkundet er eine Inselwelt, kämpft gegen Piraten, handelt mit Waren und erfüllt verschiedene Aufträge. Die Spielwelt ist als sogenannte Pseudo-Open-World gestaltet. Der Spieler kann sich innerhalb der zugänglichen Meeresregionen frei bewegen und verschiedene Inseln besuchen. Bestimmte Gebiete sind zunächst gesperrt und werden durch das Abschließen von Quests oder das Verbessern des Schiffs freigeschaltet.

Das Spiel besteht aus drei zentralen Spielmodi:

2. **Schifffahrt:** Der Spieler erkundet die Inselwelt aus der Vogelperspektive, entdeckt neue Orte und trifft auf andere Schiffe.
3. **Kampf:** Gegnerische Schiffe können mit Kanonen bekämpft werden. Unter bestimmten Voraussetzungen ist es möglich, ein gegnerisches Schiff zu entern.
4. **Landgang:** In Häfen kann der Spieler handeln, sein Schiff verbessern, neue Mannschaftsmitglieder anheuern und Aufträge annehmen.

Der Spieler entwickelt seinen Kapitän und sein Schiff kontinuierlich weiter. Neue Fähigkeiten und Ausrüstung ermöglichen es, stärkere Gegner zu besiegen und bisher unerreichbare Regionen zu erkunden. Das Hauptziel besteht darin, die verschiedenen Meeresregionen zu entdecken, ihre Herausforderungen zu meistern und schließlich einen mächtigen Piratenkapitän zu besiegen. Das Spiel orientiert sich hinsichtlich seiner Erkundung und Progression an klassischen Pokémon-Spielen. Die grafische Darstellung ist an Pixel-Art-Spielen wie Stardew Valley angelehnt.

5. Story

Die Handlung spielt in einer fiktiven Inselwelt, die aus zahlreichen kleinen und großen Inseln besteht. Zwischen den Inseln verlaufen wichtige Handelsrouten, die zunehmend von Piraten bedroht werden. Der Spieler beginnt seine Reise in einem kleinen Hafen mit einem einfachen Segelschiff und einer unerfahrenen Mannschaft. Zu Beginn erhält er den Auftrag, eine verschwundene Handelsladung wiederzubeschaffen. Während dieser Mission trifft er erstmals auf feindliche Piraten und lernt die grundlegenden Kampfmechaniken kennen.

Nach Abschluss der ersten Aufträge erfährt der Spieler von einem berüchtigten Piratenkapitän, der große Teile der Inselwelt kontrolliert und wichtige Seewege blockiert. Um ihn zu erreichen, muss der Spieler verschiedene Regionen erkunden, stärkere Schiffe besiegen und sein eigenes Schiff verbessern. Im Verlauf der Geschichte begegnet der Spieler unterschiedlichen Charakteren:

6. **Hafenmeister:** Vergibt Hauptquests und liefert Informationen über neue Regionen.
7. **Händler:** Verkaufen Waren und benötigen Unterstützung bei Lieferungen.
8. **Schiffsbauer:** Reparieren und verbessern das Schiff des Spielers.
9. **Dubioser Händler:** Bietet seltene Gegenstände, Schatzkarten und ungewöhnliche Aufträge an.
10. **Piratenkapitäne:** Kontrollieren bestimmte Meeresgebiete und fungieren als stärkere Gegner.

Neben der Hauptgeschichte existieren optionale Nebenquests, die zusätzliche Belohnungen und Informationen über die Spielwelt bieten. Die Geschichte wird hauptsächlich durch Dialoge und Questbeschreibungen erzählt. Auf aufwendige Zwischensequenzen wird verzichtet.

11. Gameplay

Das Gameplay basiert auf einem wiederkehrenden Spielkreislauf aus Erkundung, Kampf, Belohnung und Verbesserung. Zu Beginn einer Unternehmung befindet sich der Spieler in einem Hafen. Dort kann er sein Schiff reparieren, Ausrüstung kaufen, Waren handeln und Quests annehmen. Anschließend verlässt er den Hafen und erkundet die umliegende Meeresregion. Während der Schifffahrt können unterschiedliche Ereignisse auftreten:

12. Begegnungen mit Piraten oder Handelsschiffen
13. Entdeckung unbekannter Inseln
14. Auffinden von Schiffswracks und Schätzen
15. Zufällige Quests und Ereignisse
16. Begegnungen mit besonders starken Gegnern

Bei feindlichen Begegnungen kann der Spieler entscheiden, ob er kämpft oder versucht zu fliehen. Ein besiegtes Schiff kann versenkt oder unter bestimmten Voraussetzungen geentert werden. Durch erfolgreiche Kämpfe, Handel und Quests erhält der Spieler Gold, Erfahrungspunkte und Gegenstände. Diese Ressourcen können anschließend im Hafen investiert werden.

Fortschrittssystem

Der Fortschritt erfolgt über drei Bereiche:

Kapitän: Erhält Erfahrungspunkte und kann Fähigkeiten verbessern.

Schiff: Kann durch bessere Kanonen, Segel, Rumpfverstärkungen und größere Laderäume verbessert werden.

Mannschaft: Kann erweitert und durch erfahrenere Besatzungsmitglieder verbessert werden.

Einige Verbesserungen sind notwendig, um neue Meeresregionen zu erreichen. Der Spieler kann bereits besuchte Regionen jederzeit erneut erkunden.

17. Game Flow

Das Spiel beginnt mit einem Hauptmenü, in dem der Spieler ein neues Spiel starten oder einen vorhandenen Spielstand laden kann. Nach dem Start befindet sich der Spieler im ersten Hafen. Ein kurzes Tutorial erklärt die grundlegenden Spielmechaniken.

Beispielhafter Spielablauf

18. Hafen besuchen

Der Spieler nimmt eine Quest an, kauft Munition und repariert sein Schiff.

19. Auf See fahren

Der Spieler steuert sein Schiff durch die Weltkarte und sucht das Questziel.

20. Gegner begegnen

Ein Piratenschiff entdeckt den Spieler und greift an.

21. Seeschlacht

Der Spieler manövriert sein Schiff und beschießt den Gegner mit Kanonen.

22. Enterkampf

Nachdem das gegnerische Schiff ausreichend geschwächt wurde, kann der Spieler es optional entern.

23. Belohnung erhalten

Nach dem Sieg erhält der Spieler Gold, Gegenstände oder Handelswaren.

24. Rückkehr zum Hafen

Der Spieler verkauft seine Beute, repariert sein Schiff und verbessert seine Ausrüstung.

25. Neue Regionen freischalten

Durch abgeschlossene Quests oder bestimmte Upgrades erhält der Spieler Zugang zu weiteren Inseln. Dieser Ablauf wiederholt sich mit steigender Schwierigkeit.

Niederlagen

Wird das Schiff des Spielers versenkt oder verliert er einen Enterkampf, wird er in den zuletzt besuchten sicheren Hafen zurückgebracht. Dabei verliert er einen Teil seines Goldes und seiner transportierten Waren. Das Schiff wird beschädigt, bleibt jedoch erhalten. Bereits erworbene Upgrades und wichtige Storyfortschritte gehen nicht verloren.

26. Characters and Controls

Spielercharakter

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Schiffskapitäns. Während der Schifffahrt wird das Schiff direkt gesteuert. Bei Enterkämpfen übernimmt der Spieler die Kontrolle über den Kapitän. Der Kapitän besitzt verschiedene Eigenschaften:

27. Lebenspunkte
28. Ausdauer
29. Angriffsstärke
30. Verteidigung
31. Erfahrungspunkte
32. Fähigkeiten

Die Mannschaft wird von einer einfachen künstlichen Intelligenz gesteuert und unterstützt den Spieler bei Enterkämpfen.

Steuerung während der Schifffahrt

Taste	Funktion
W	Geschwindigkeit erhöhen
S	Geschwindigkeit reduzieren
A / D	Schiff drehen
Maus	Zielen
Linksklick	Kanonen abfeuern
1 / 2 / 3	Munition wechseln
F	Gegnerisches Schiff entern
E	Mit Hafen oder Objekt interagieren
M	Weltkarte öffnen
I	Inventar öffnen
Esc	Pausenmenü

Steuerung während eines Enterkampfs

Taste	Funktion
WASD	Kapitän bewegen
Linksklick	Nahkampfangriff
Rechtsklick	Blocken
Leertaste	Ausweichen
Q	Fernkampfangriff
E	Interagieren

Die Steuerung soll möglichst einfach und intuitiv sein. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Kombination aus direkter Action und taktischen Entscheidungen.

33. Main Gameplay Mechanics

Schifffahrt

Der Spieler bewegt sein Schiff aus der Vogelperspektive durch eine zusammenhängende Spielwelt. Das Schiff besitzt eine gewisse Trägheit und kann nicht sofort die Richtung wechseln. Unterschiedliche Schiffstypen können sich hinsichtlich Geschwindigkeit, Wendigkeit und Widerstandsfähigkeit unterscheiden.

Seeschlachten

Kämpfe finden direkt auf der Weltkarte statt. Die Schiffe besitzen Kanonen an ihren Seiten. Der Spieler muss sein Schiff daher geschickt positionieren, um den Gegner treffen zu können.

Es existieren drei Munitionsarten:

Munition	Wirkung
Kanonenkugeln	Verursachen hauptsächlich Rumpfschaden
Kettenkugeln	Beschädigen Segel und reduzieren Geschwindigkeit
Kartätschen	Schwächen die gegnerische Mannschaft

Das Ziel besteht darin, das gegnerische Schiff zu versenken oder so weit zu schwächen, dass es geentert werden kann.

Entern

Das Entern ist möglich, wenn sich beide Schiffe nahe genug beieinander befinden und der Gegner ausreichend geschwächt wurde. Beim Entern wechselt das Spiel in eine separate Szene, die das Deck des gegnerischen Schiffs zeigt. Der Spieler steuert seinen Kapitän und kämpft mit einem Säbel oder einer Pistole. Eigene Mannschaftsmitglieder unterstützen den Spieler automatisch. Wird der gegnerische Kapitän besiegt oder kapituliert dessen Mannschaft, gewinnt der Spieler den Enterkampf. Anschließend kann er das Schiff plündern.

Das Entern bietet normalerweise mehr Beute als das Versenken eines Schiffs, birgt aber zusätzliche Risiken.

Handel

In Häfen können Waren gekauft und verkauft werden. Die Preise unterscheiden sich je nach Insel, wodurch profitable Handelsrouten entstehen.

Quests

Quests können unterschiedliche Ziele besitzen, beispielsweise das Besiegen eines Piratenschiffs, den Transport von Waren oder die Suche nach einem verschollenen Schiff.

34. Game World

Die Spielwelt besteht aus mehreren handgestalteten Meeresregionen. Es wird keine unendliche prozedurale Weltgenerierung verwendet. Stattdessen entsteht eine feste Karte, die gezielt gestaltet werden kann. Die Regionen unterscheiden sich durch Landschaft, Gegnerstärke, Handelsangebote und besondere Ereignisse.

Region 1 – Anfängerarchipel

Die Startregion besteht aus drei kleineren Inseln. Hier lernt der Spieler die grundlegenden Mechaniken kennen. Es gibt einfache Piratengegner, sichere Handelsrouten und erste Quests.

Region 2 – Schmugglerküste

Diese Region enthält gefährlichere Piraten, versteckte Buchten und einen Schwarzmarkt. Der Zugang wird durch den Abschluss einer Hauptquest freigeschaltet.

Region 3 – Sturmmeer

Das Sturmmeer enthält gefährliche Gewässer, stärkere Gegner und wertvolle Handelswaren. Um diese Region sicher zu erreichen, benötigt der Spieler bestimmte Schiffsverbesserungen.

Region 4 – Verbotene See

Die letzte Region enthält besonders starke Gegner und den finalen Piratenkapitän. Sie wird erst gegen Ende der Hauptgeschichte zugänglich.

Weltinteraktion

Während der Schifffahrt kann der Spieler verschiedene Objekte entdecken und untersuchen. Beispiele sind Schiffswracks, Schatztruhen, versteckte Inseln und besondere Begegnungen. Die Weltkarte ist zunächst teilweise verdeckt. Durch das Erkunden werden neue Bereiche sichtbar. Für den ersten spielbaren Prototyp wird nur ein kleiner Teil dieser Welt umgesetzt.

35. Game Experience

Das Spiel soll dem Spieler vor allem das Gefühl vermitteln, als Kapitän einer eigenen kleinen Piratenmannschaft eine unbekannte Inselwelt zu erkunden. Die wichtigsten Spielerlebnisse sind:

Entdeckung: Der Spieler soll neugierig sein, welche Inseln, Charaktere und Geheimnisse sich hinter dem nächsten Meeresabschnitt befinden.

Fortschritt: Durch neue Ausrüstung und Fähigkeiten soll sich das Schiff kontinuierlich stärker anfühlen.

Freiheit: Der Spieler kann entscheiden, ob er seine Zeit mit Handel, Kämpfen, Quests oder Erkundung verbringt.

Taktik: Während Seeschlachten soll die richtige Positionierung und Munitionswahl entscheidend sein.

Belohnung: Erfolgreiche Unternehmungen ermöglichen Verbesserungen und eröffnen neue Spielmöglichkeiten.

Grafikstil

Das Spiel verwendet einen einheitlichen 2D-Pixel-Art-Stil. Die Spielwelt wird aus einer Top-down-Perspektive dargestellt. Für die Erstellung der Spielwelt werden Tilesets verwendet, die beispielsweise Wasser, Inseln, Strände, Vegetation und Gebäude enthalten. Charaktere und Schiffe besitzen einfache Animationen.

Sounddesign

Die musikalische Gestaltung soll eine maritime Abenteueratmosphäre erzeugen. Geplant sind unterschiedliche Hintergrundmusiken für die Schifffahrt, Kämpfe und Hafenbesuche. Ergänzend werden Soundeffekte für Kanonenschüsse, Treffer, Wasserbewegungen, Schwertkämpfe und Menüinteraktionen verwendet.

Benutzeroberfläche

Während der Schifffahrt werden wichtige Informationen eingeblendet:

36. Rumpf- und Segelzustand
37. Aktuelle Munition
38. Gold
39. Mannschaftsstärke
40. Minimap
41. Aktives Questziel

Die Benutzeroberfläche soll übersichtlich bleiben und möglichst wenig von der Spielwelt verdecken.

42. Game Mechanics and Enemies

Gegnerarten

Im Spiel gibt es unterschiedliche Schiffe und Gegner mit eigenem Verhalten.

Piratenschiffe

Piraten greifen den Spieler an, wenn er sich in ihrer Nähe befindet. Sie versuchen, eine günstige Schussposition zu erreichen und ihre Kanonen einzusetzen.

Handelsschiffe

Handelsschiffe sind überwiegend friedlich und bewegen sich entlang festgelegter Handelsrouten. Werden sie angegriffen, versuchen sie zu fliehen oder sich zu verteidigen.

Marineschiffe

Marineschiffe überwachen bestimmte Regionen. Sie können feindlich auf den Spieler reagieren, insbesondere wenn dieser regelmäßig friedliche Handelsschiffe überfällt.

Elitegegner

Elitegegner besitzen stärkere Schiffe, bessere Ausrüstung und anspruchsvollere Angriffsmuster.

Bossgegner

Bossgegner sind besondere Piratenkapitäne, die im Rahmen der Hauptgeschichte besiegt werden müssen. Sie können neue Regionen oder wichtige Belohnungen freischalten.

Gegner-KI

Die Gegner-KI basiert auf einfachen Zuständen:

43. Patrouillieren
44. Spieler entdecken
45. Spieler verfolgen
46. Angreifen
47. Fliehen oder kapitulieren

Beim Entern besitzen die gegnerischen Charaktere ebenfalls eine einfache KI. Sie suchen ein Ziel, bewegen sich darauf zu und greifen an.

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad steigt mit dem Fortschritt des Spielers. Spätere Regionen enthalten stärkere Gegner und anspruchsvollere Kämpfe. Durch Verbesserungen am Schiff und am Kapitän kann der Spieler diese Herausforderungen bewältigen. Die Schwierigkeit soll motivierend sein, ohne übermäßige Frustration zu erzeugen.

48. Technical Design, Scope and References

Technische Umsetzung

Das Spiel wird mit dem JavaScript-Framework Phaser entwickelt. Als Programmiersprache wird TypeScript verwendet. Die grafische Spielwelt wird mit einem Tilemap-Editor wie Tiled erstellt und anschließend in Phaser eingebunden. Die verschiedenen Spielmodi werden durch separate Szenen umgesetzt.

Komponente	Technologie
Spiel-Engine	Phaser
Programmiersprache	TypeScript
Tilemap-Erstellung	Tiled
Grafikstil	2D-Pixel-Art
Versionsverwaltung	Git
Zielplattform	Webbrowser
Spielstände	Lokale Speicherung

Projektumfang

Da das Spiel innerhalb eines Studiensemesters von fünf Studierenden entwickelt werden soll, wird der Umfang bewusst begrenzt. Die erste Version soll folgende Inhalte enthalten:

49. Eine befahrbare Meereskarte
50. Drei unterschiedliche Inseln
51. Ein steuerbares Spielerschiff
52. Einfache Schiffsbewegung und Kollisionen
53. Mindestens einen gegnerischen Schiffstyp
54. Kanonenkämpfe mit unterschiedlichen Munitionsarten
55. Einen optionalen Enterkampf
56. Einen steuerbaren Kapitän
57. Automatisch kämpfende Mannschaftsmitglieder
58. Eine interaktive Hafenansicht
59. Ein einfaches Handelssystem
60. Schiffreparaturen und Upgrades
61. Eine Hauptquest und mindestens eine Nebenquest
62. Eine zunächst gesperrte Insel
63. Ein einfaches Speichersystem
64. Ein Rettungssystem nach Niederlagen

Weitere Funktionen wie umfangreiche Fraktionssysteme, zahlreiche Schiffstypen, komplexe Crew-Verwaltung und zusätzliche Meeresregionen können später ergänzt werden.

Vergleichbare Spiele

Das Spiel orientiert sich an verschiedenen bestehenden Spielen, übernimmt jedoch nicht deren vollständige Mechaniken.

Pokémon: Inspiration für die Erkundung einer zusammenhängenden Welt und die schrittweise Freischaltung neuer Gebiete.

Stardew Valley: Inspiration für den Pixel-Art-Stil, die Spielwelt und das Fortschrittssystem.

Sid Meier's Pirates!: Inspiration für Schifffahrt, Handel, Piratenkämpfe und Hafenbesuche.

Sea of Thieves: Inspiration für Piratenabenteuer, Schiffsgefechte und das Sammeln von Beute.

Projektziel

Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines spielbaren 2D-Piraten-Adventures, das die grundlegenden Elemente einer erkundbaren Spielwelt mit taktischen Seeschlachten, Enterkämpfen und einem einfachen RPG-Fortschrittssystem kombiniert. Der Schwerpunkt liegt auf einem funktionierenden und unterhaltsamen Gameplay-Kreislauf. Die Umsetzung soll modular erfolgen, sodass zusätzliche Spielinhalte und Mechaniken bei Bedarf später erweitert werden können.

Ende des Game Design Documents – 10 Seiten beziehungsweise 10 inhaltliche Abschnitte.

Hinweis: Die Seitenaufteilung ist hier inhaltlich dargestellt. Beim Übertragen in Word oder ein anderes Textverarbeitungsprogramm kann der tatsächliche Seitenumfang je nach Schriftgröße und Formatierung abweichen. Die Inhalte sind als direkt verwendbarer Beispielentwurf gedacht.