

Open Games Workshop

SS'18

Game Design Document

Dr.-Ing. Wolfgang Höhl

Thomas Andreas Ossowski

Gruppe 4

1. Kernidee und Keyfeatures

Bei dem sich zu entwickelnden Spiel handelt es sich um ein Sammelkartenspiel im Pokemon Thema. Der Spieler tritt dabei in einem Duell gegen eine K.I. an. Eine Karte ist dabei durch ein aussagekräftiges Bild, sowie deren Attribute definiert. Um sich von herkömmlichen Sammelkartenspielen zu unterscheiden, werden die Karten mit Hilfe der Hololens visualisiert. Die Eingabe soll mithilfe der Hololens, i.e. mithilfe von Gaze und Gesten, ermöglicht werden.

Überblick der Keyfeatures:

- Spieler legt Karte aufs Spielfeld
 1. Spiel erkennt die aufgelegte Karte und bildet ein 3D Objekt auf die Karte
 2. Spieler kann ein Attribut mithilfe von Gesten auswählen
 3. Spiel vergleicht ausgewähltes Attribut mit der Karte der Künstlichen Intelligenz
 4. Zufall entscheidet über die Ordnung die zum einen Punkt führt
 5. Nach 6 gespielten Karten gewinnt derjenige mit der höchsten Punktzahl

2. Genre & Zielgruppe

Genre ist ein Sammelkartenspiel. Dieses Spiel richtet sich an Gelegenheitsspieler, Mixed-Reality oder Pokemon Enthusiasten bzw. diejenigen die ihre Sammelkarten gerne als 3D-Objekte dargestellt haben wollen.

3. Regelwerk

Der Spieler duelliert sich mit der Künstlichen Intelligenz mit 6 Karten die nacheinander von einem gemischten Deck gezogen werden. Nachdem die Hololens die Karte in der Erkennungsphase entdeckt hat, wählt der Spieler ein Attribut. Der Computer wählt zufällig die Ordnung, die zu einem Punkt führt. Bsp. Der Computer wählt die Ordnung „kleiner gewinnt“, was dazu führt: 1 schlägt 2. Nach insgesamt sechs Wiederholungen ist das Spiel beendet und derjenige mit der meisten Punktezahl gewinnt. Bei gleicher Punktezahl gibt es ein unentschieden.

4. Mechaniken der Spielidee

Gaze: Der Spieler fokussiert Interaktionsmöglichkeiten, mithilfe eines Cursors bzw. Eye-Tracking der Hololens.

Gestures: Der Spieler interagiert mit Schaltflächen mithilfe der Airtap Geste.



1. Finger in the ready position

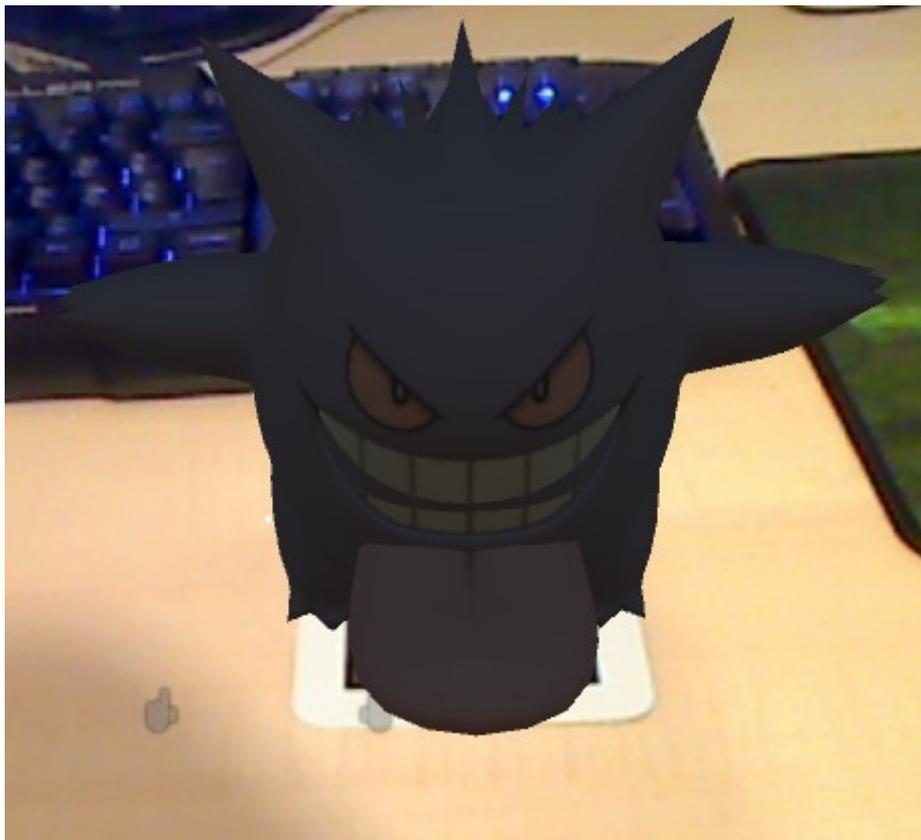


2. Press finger down to tap or click

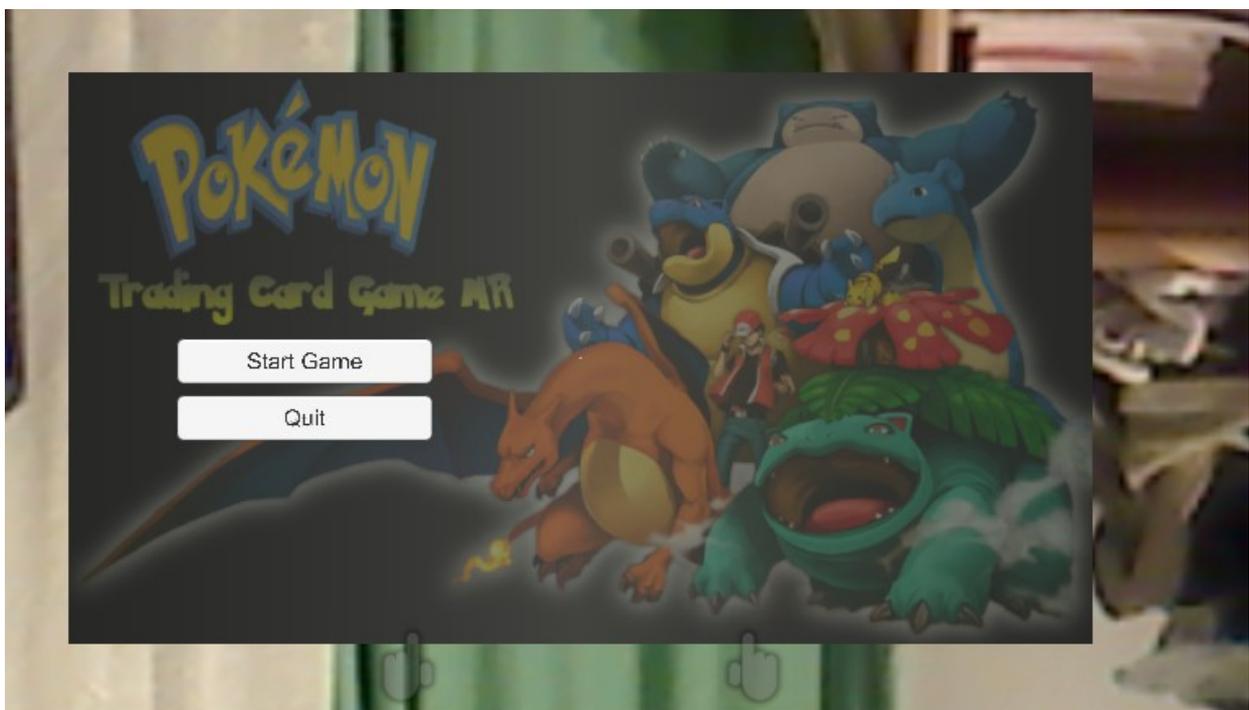
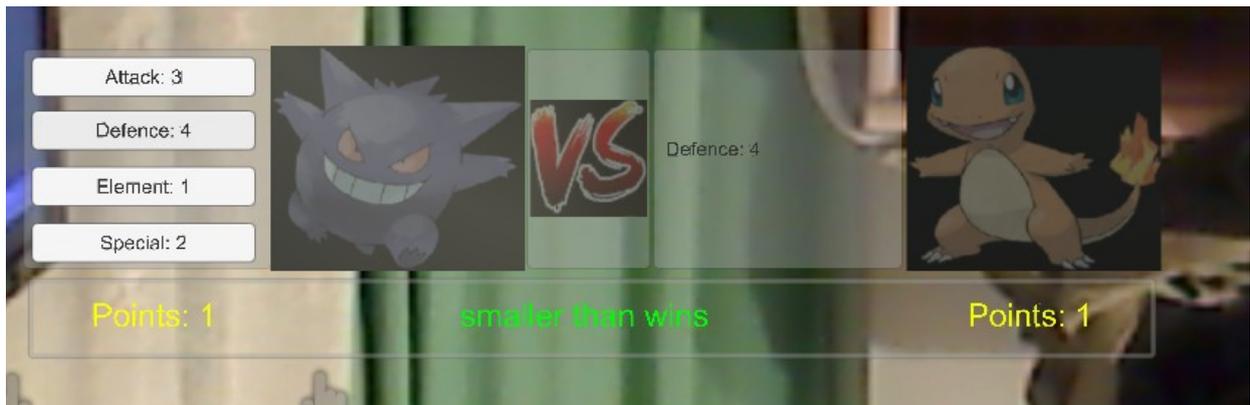
Marker Detection/Tracking: Die Karten werden mit der Bibliothek Vuforia detektiert bzw. verfolgt.

5. Ästhetik

3D-Pokemon werden auf AR-Play Cards projiziert.



User Interface:



6. Skizzen und Marker

