



Daniel Neufeld, Lars Hinnerk Grevsmühl, Fabian Eichinger

GAME DESIGN DOCUMENT

Game Design Overview

Genres: First-Person Puzzle, Spot-the-difference, Techniksimulation

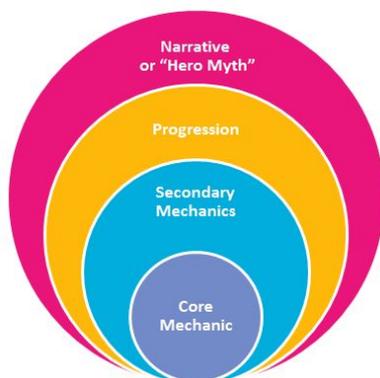
Gameplay angelehnt an: Papers Please (2013, 3909 LLC), Garry's Mod (2004, Facepunch)

Setting: KFZ-Reparaturbetrieb, fiktive DDR im Jahr 2003

Inspiziert durch Papers Please, Das Leben der Anderen (2006, Wiedemann & Berg)

Trabi Trouble ist ein First-Person Spiel in dem man als Automechaniker und frisch zugelassener Verkehrssicherheitsexperte PKWs auf ihre Verkehrssicherheit prüft. Im Spiel führt man an den Autos verschiedenen KFZ Tests durch, und entscheidet ob sie den Check bestehen, durchfallen oder ein möglicher Betrugsversuch vorliegt.

Detailed Game Design



Narrative: Bürokratie und Überwachung in der DDR

Progression: Geld verdienen, Werkstatt updaten

Secondary: Urteil über Fahrzeug fällen

Core: Fahrzeug untersuchen

MOZELL, Wil (2015): Simple Game Design Methodology - The "Core Diagram", in: Designing Around a Core Game Mechanic

Phasen

Das Gameplay ist in Tage eingeteilt. Jeder Tag beginnt mit einigen Minuten in der Arbeitsphase, in denen der Spieler so viele Autos wie möglich bewertet. In der Arbeitszeit verdient der Spieler Geld, welches ihm nach der Arbeitszeit gutgeschrieben wird. Danach

folgt die Upgrade-Phase, in der der Spieler Upgrades für seine Garage kaufen kann und mögliche Strafschulden abbezahlen kann.

Technische Fahrzeugtests

Der Spieler muss Fahrzeuge auf technische Mängel überprüfen. Findet er einen Mangel, so darf er dieses nicht zulassen, sonst drohen negative Konsequenzen.

Abgastest

Der Spieler muss überprüfen, dass Abgase einen in den Fahrzeugdokumenten gegebenen Grenzwert nicht übersteigen. Das Fahrzeug stößt eine von drei Partikelkonfigurationen vom Auspuff aus, die unterschiedlichen Schadstoffgehalt darstellen. Die Konfigurationen sind visuell leicht voneinander zu unterscheiden.

Blinkerfrequenzüberprüfung

Der Spieler muss überprüfen, ob die Fahrtrichtungsanzeiger in konstantem Takt blinken.

Ölstandsüberprüfung

Der Spieler muss überprüfen, ob der Flüssigkeitsstand in einem durchsichtigen Tank unter der Motorhaube einen festen Grenzwert nicht unterschreiten. Es gibt nur vier vordefinierte Stände (leer, $\frac{1}{3}$, $\frac{2}{3}$, voll), die visuell leicht voneinander unterscheidbar sind.

Überprüfung auf illegale Aktivität

Der Spieler muss Fahrzeuge auf mögliche Betrugsversuche oder Hinweise auf Straftaten untersuchen. Findet er einen Mangel dieser Art, so muss das Auto der Stasi gemeldet werden.

Kennzeichenüberprüfung

Der Spieler muss überprüfen, dass die Nummernschilder am Auto mit dem in den Dokumenten angegebenen übereinstimmt. Das Nummernschild wird zufällig generiert.

Farbvergleich

Der Spieler muss überprüfen, dass die Karosseriefarbe mit der in den Dokumenten übereinstimmt.

Schmuggelware

Der Spieler muss den Kofferraum nach illegalen Gütern durchsuchen.

Geld

Der Spieler erhält am Ende des Tages seinen Lohn in (Ost-)Mark. Für jedes bewertete Fahrzeug (richtig oder falsch) erhält er einen festen Geldbetrag.

Schulden

Jedes falsch bewertete Fahrzeug erhöht die Chance, dass dem Spieler am Ende des Tages Strafen auferlegt werden. Diese kann er zwischen den Tagen durch sein Geld abbezahlen. Steigen die nicht bezahlte Schuld über einen Grenzwert, so hat der Spieler verloren.

Upgrades

Der Spieler kann sich von dem erworbenen Geld kosmetische Upgrades für seine Garage kaufen.

Story & Setting

Der Spieler ist in der Rolle eines Automechatronikers in der Autowerkstatt. Die Werkstatt besteht aus zwei übergeordneten Bereichen. Im Hauptraum befinden sich zum einen der Bereich mit Werkzeugschrank, Schreibtisch, Computer-Terminal, sowie den Informationsplakaten. Der andere Bereich ist der Prüfstand für das Auto. In der Werkstatt verteilt befinden sich kaufbare Objekte, die den Spieler zu mehr Leistung bewegen sollen. Eine Uhr im Interface erinnert den Spieler durchgehend an die noch verbleibende Arbeitszeit.

Die KFZ Werkstatt befindet sich in Dresden, DDR, in einer alternativen Vergangenheit in der die Republik nie untergegangen ist. Entsprechend sind alle Autos Trabanten und weitere Dekorationselemente sollten sich daran orientieren. Die Wahl eines autoritären Staates folgt auch dem Vorbild *Papers Please*. Die typischen Versorgungsengpässe der DDR können ebenfalls durch die kaufbaren Objekte thematisiert werden.

Technical Game Design - Controls & Interaction

Da es sich bei dem Spiel zum größten Teil um Informationsverarbeitung handelt, hier die Interaktionen in Reihenfolge des Informationsflusses:

1. Vorgaben

Er kann dieses per Knopfdruck aufnehmen und danach jederzeit wieder per Knopfdruck anzeigen lassen. Dieses Profil ist notwendig, um Unstimmigkeiten mit dem bestehenden Fahrzeug zu erkennen.

Die zweite Angabe von Vorgaben befindet sich an den Arbeitstischen in Form von Plakaten. Das wichtigste Plakat zeigt die täglich zu prüfenden Regeln an. Die anderen geben Richtwerte vor, die zum Beispiel Ölstand und ähnliches vorgeben. Diese können auch in

Kombinationen Vorgaben machen, zum Beispiel können sie verschiedene Abgaswerte für verschiedene Kraftstoffarten angeben.

2. Zustand

Der Spieler muss selbst den Zustand des Autos inspizieren. Einige Eigenschaften sind immer erkenntlich, wie das Nummernschild oder die Abgase des Auspuffs, andere muss er erst manuell durch Zielen des Cursors und Drücken eines Knopfes freilegen. Zum Beispiel kann er den Motorraum öffnen und dann noch die Blinkerfunktion starten. Die Bedienung orientiert sich an *Garry's Mod*.

3. Bestätigung

Nachdem der Spieler nach seinem Ermessen ausreichend geprüft hat, kann er einen von 3 Knöpfen bestätigen. Hiermit bestätigt er, ob das Auto im angefragten Zustand ist.

Zwischen den Tagen finden alle Interaktionen über ein zweidimensionales Interface statt.

Aesthetics

Das Spiel wird in einer First-Person Perspektive gespielt. Der Grafikstil lehnt sich an "The Witness" an und stützt sich auf detaillierter Geometrie mit leichter bis keiner Texturierung. Die Geometrie wird auch wie dort in einer Mischung aus highpoly Polyart und simplistischem Stil gehalten. Zur Hervorhebung der Tests bietet sich die Farbe Orange an. Sowohl für die Blinkertests als auch für die brennenden Abgase ist Orange bereits fixiert, sie sollte also soweit wie möglich auch bei allen anderen Tests verwendet werden. Der Rest der Umgebung wird farbloser als die Autos gestaltet, um die Aufmerksamkeit aufs Wesentliche zu lenken. Es ist nicht so sehr notwendig, wie in the Witness Visual Clutter zu vermeiden, da unsere Spielmechanik ja nicht auf dem Erkennen von Mustern in der Umgebung aufbaut, trotzdem hilft eine einfach zu lesende Spielumgebung.

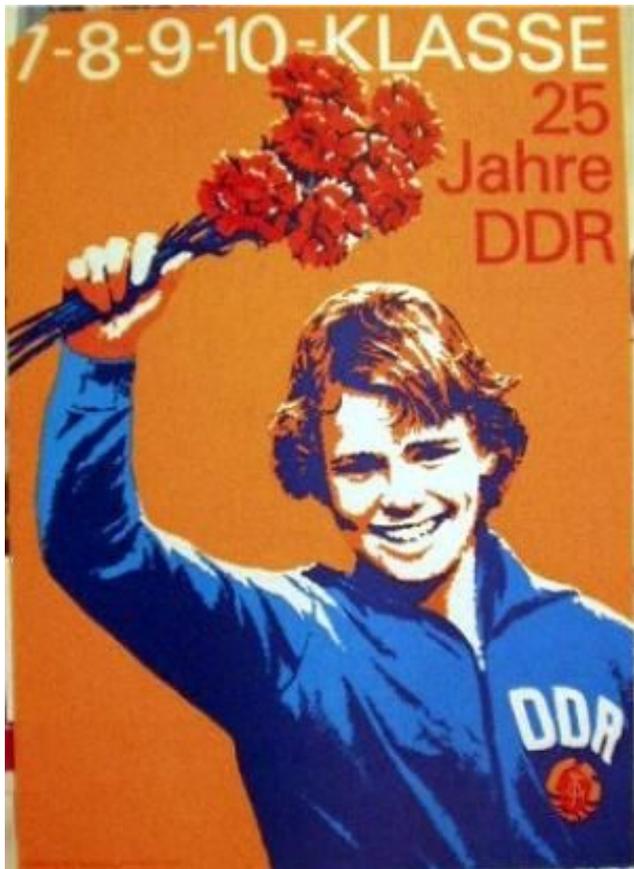
Es gibt keine Hintergrundmusik, jedoch kann ein Radio, das Volksmusik aus der DDR spielt, als Upgrade gekauft. Interaktionen in der Spielwelt werden von authentischen Sound-Effekten begleitet.

Moods



VEB IFA VERTRIEB		PKW - BESTELLUNG		1)	1
		- VERÄNDERUNG		2)	1
Name:		Vorname:		Registriert in:	
Anschrift (Postfach & optional):		Geburtsdatum:		Geburtsort:	
Fahrerlaubnis-Nr.:		Kategorie PKW (Fahrer, Typ):		Umsatzsteuer auf PKW (in %):	
Anzahl anwerkbare Plätze:		Strom:		Umsatzsteuer:	
Anmerkungen: <small>1) KUNDENBESTELLUNG / 2) VERÄNDERUNG / 3) SONSTIGES</small>					



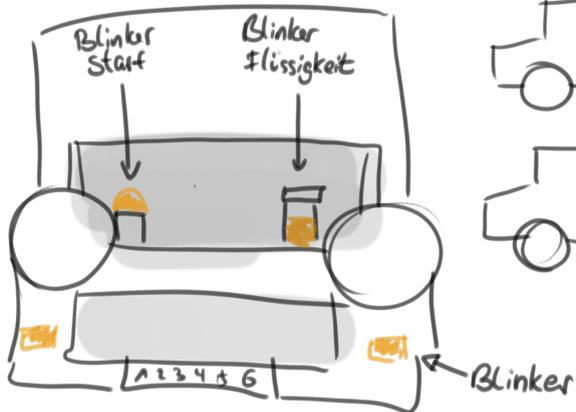
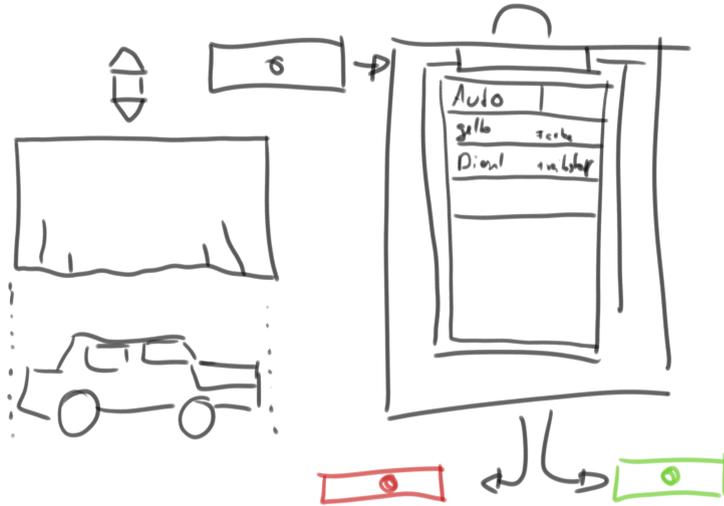




Referenzen



Sketches



Appendix

Ursprünglicher Core Gameplay Loop

