

Hochschule Fresenius

Fachbereich Wirtschaft & Medien

Studiengang: GameDesign & Management

Studienort: Wiesbaden

GameDesignDocument

## **Nordic Parallel**

Matthias Fleck, Sara-Marie Bernitt, Isabell Kunze

Matrikelnummern:

Matthias:400302564 ; Sara:400371772 ; Isabell: 400399607

4. Fachsemester

Fach: Game Development

Dozent: Meckel

Abgabedatum: 21.07.2025

## Einleitung:

Dieses Projekt ist im Rahmen einer Gruppenarbeit erstellt worden. Unsere Hauptmerkmale waren Story, Level Design und 3D-Modelling. Unser Spiel spielt in einem alt nordischen Setting. Hier wird das Thema der nordischen Mythologie aufgegriffen und handelt im entferntesten Sinne in der Zeit der Wikinger. Das Spielgenre ist Horror und es handelt sich um ein Sammel- Entdeckung- Rätsel- Spiel. Unsere Zielgruppe bezieht sich allgemein auf alle Personen, die gerne Horrorspiele spielen oder Interesse an nordischer Mythologie und intensiver Storyline haben.

## Logline:

Nachdem eine junge Wanderin beim Erkunden einer im Wald liegenden Ruine das Bewusstsein verliert, wacht sie nach geraumer Zeit in einer Parallelwelt voller nordischer Mythologien auf. Hier muss sie nun Hinweise sammeln und Rätsel bewältigen, um in ihre Welt zurück zu kehren.

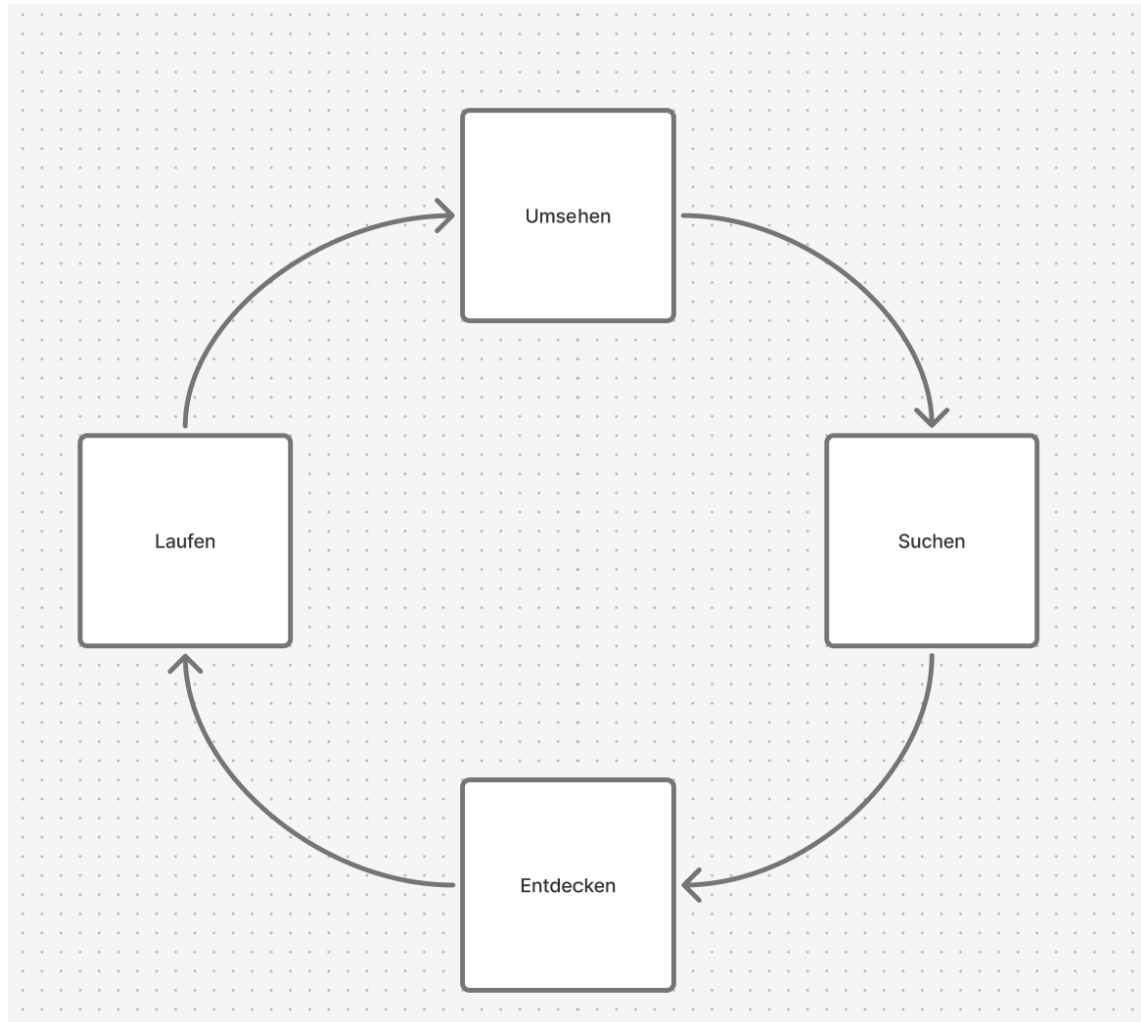
## Core Concept:

Wie bereits erklärt handelt es sich bei unserem Spiel um ein Horrorspiel. Unser Spiel ist Singleplayer und in Third-Person. Es handelt um Parallelwelten und allgemein wird das Thema Nordische Mythologie aufgefasst und viele Figuren dieser finden sich in unserem Spiel wieder.

## Design Pillars:

Ein wichtiger Fokus in unserem Spiel ist die Entdeckung. Wir wollen, dass der Spieler neugierig und interessiert unsere Welt erkundet. Er soll sich ständig fragen „Was bedeutet das?“ „Kann ich es verwenden? Brauch ich das?“. Wir wollen keine richtigen Kämpfe haben, sondern unser Spieler soll mit Geschick und gelernten Anwendungen die Gegner überlisten und so besiegen können. Außerdem ist uns die Atmosphäre besonders wichtig. Wir wollen, dass die düstere Stimmung an den Spieler heran kommen. Er soll das Gefühl von Beobachtung und Verfolgung bekommen. Dabei muss er in der Ruhe bleiben, damit er keine Hinweise übersieht.

## Core Game Loop:



## Mechanics:

Unser Spiel würde man als „Walking Simulator“ beschreiben. Unsere Hauptmechaniken sind Sprinten und Schleichen, sowie Entdecken und Suchen. Wir haben eine Flashlight-Mechanic und eine Enemy AI mit Chase-Sequenz. Noch dazu hat mein Inventory, welches man bedienen kann.

## Target Platform und Zielgruppe:

Unser Spiel soll auf PC und Konsole laufen. Das heißt man würde das Spiel mit Maus und Tastatur, sowie Controller spielen können. Die Zielgruppe ist wie bereits erwähnt alle Personen, die Interesse an Horrorspielen und auch nordischer Mythologie haben. Außerdem wäre unser Spiel ab 16 Jahren, da es keine direkten Gewaltdarstellungen gibt, allerdings könnten Horrorsequenzen oder auch eventuelle Jump-Scares jüngere Personen verstören oder allgemein Angst hervorrufen. Noch dazu ist es uns wichtig, dass dieses Spiel für alle Geschlechter vorgesehen ist. Wir möchten keine stark sexualisierten Charaktere haben, sodass sich jeder Spieler wohl fühlt und Spaß an dem Spiel hat.

## Basic Story:

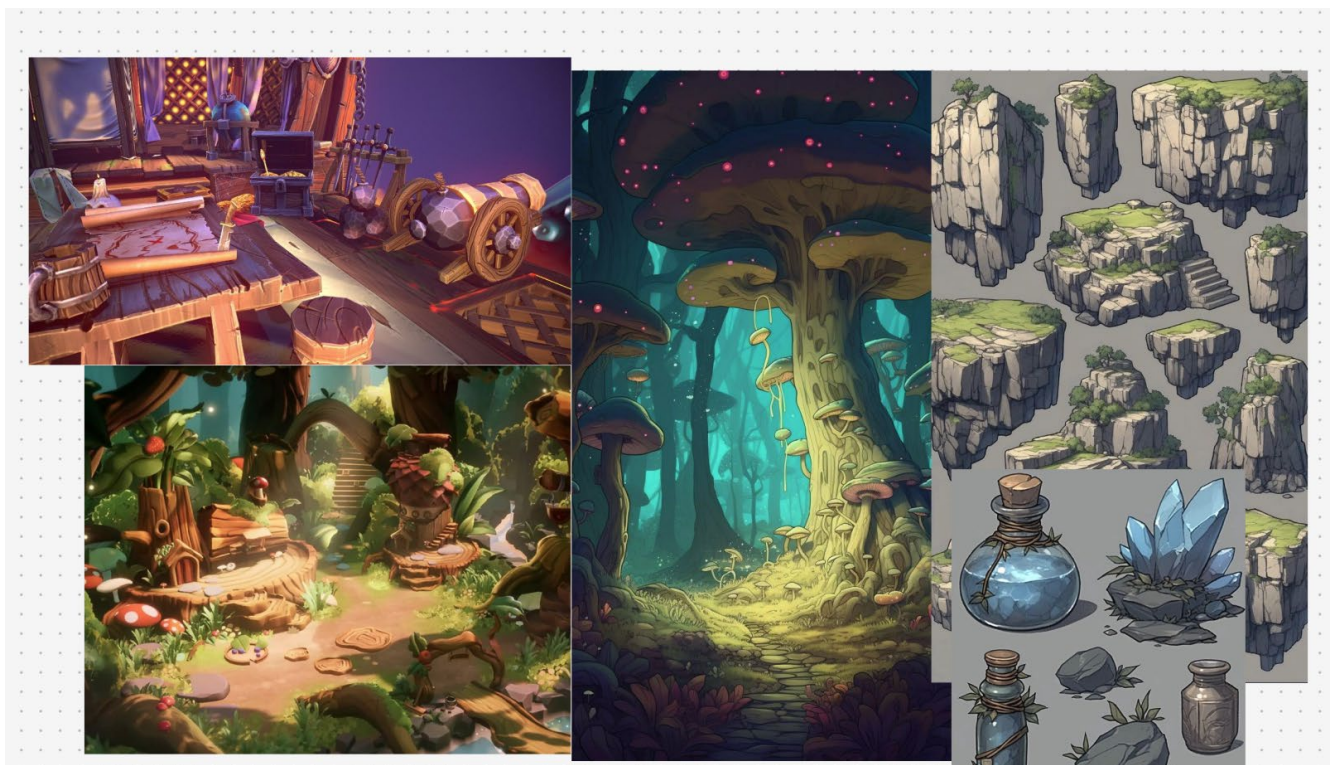
Da in unserem Spiel die Storyline ein essenziell wichtiger und größerer Teil ist, haben wir auch hier probiert sie über den Prototypen hinaus zu entwickeln:

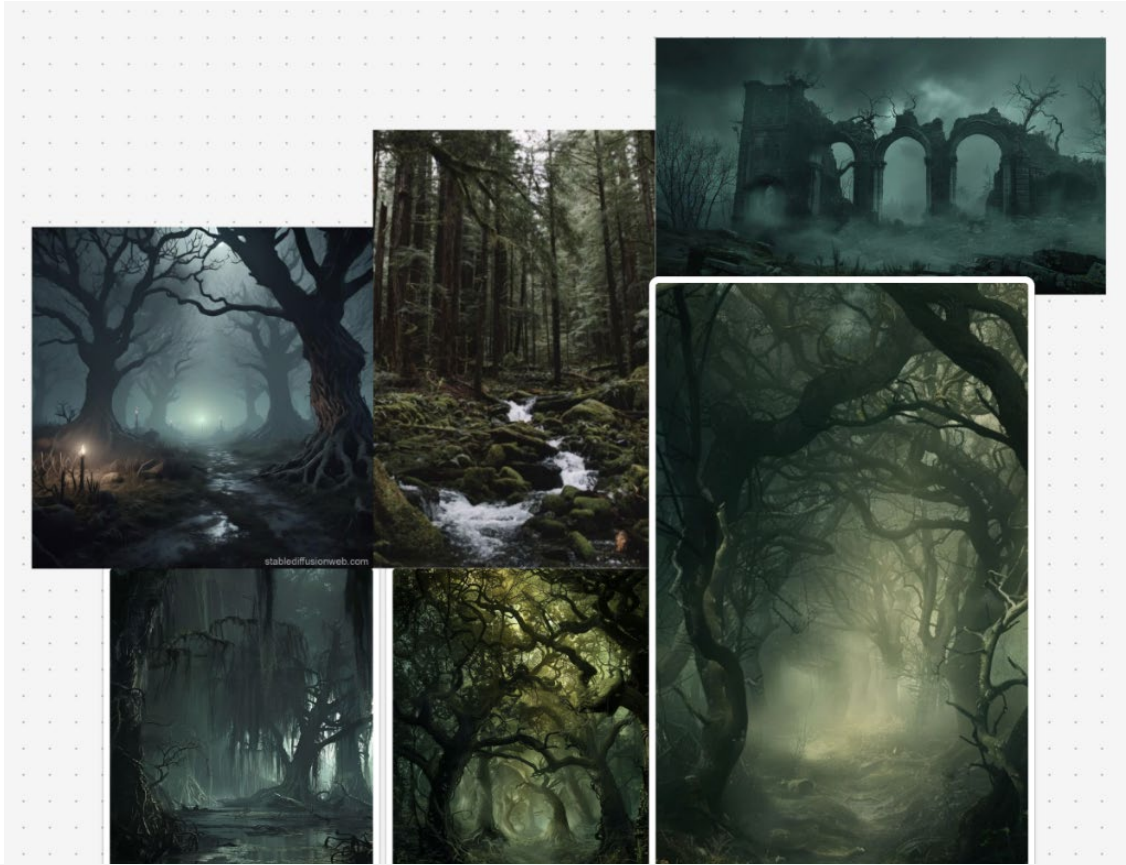
Unsere Storyline beginnt damit, dass Liv, die Protagonisten, schon in frühen Kindheitstagen sehr großes Interesse an Mythologie allgemein hat. Dieses Interesse bekam sie durch ihre Mutter, die ihr immer Geschichten dazu erzählt hat. Liv ist ein sehr naturfreudiger Mensch und geht allgemein auch gerne Wandern und erkundet gerne neue Orte. An einem Tag entscheidet sie sich einen neuen Wanderpfad nach zugehen. Sie erklimmt den Berg und entdeckt beim Wandern eine alte Ruine. Sie geht in die Ruine und sieht an den Wänden unregelmäßige Schriften. Sie erkennt nicht was daran steht. Wenn sie nun in der Mitte der Ruine ist, wird ihr langsam schwindelig. Sie fühlt sich als hätte man ihr die Luft aus den Lungen gerissen. Sie hat das Gefühl sie würde ersticken. Sie verfällt in Panik, doch die Luft bleibt ihr weiterhin aus. Nach kurzer Zeit wird sie ohnmächtig. Jetzt beginnt das Gameplay. Einige Zeit später wacht sie in der gleichen Ruine wieder auf. Sie fragt sich was passiert ist und jetzt kann sie auch wieder normal atmen. Sie sieht, dass der Raum der Ruine irgendwie anders aussieht und nun muss sie sich auf den Weg nach draußen machen. Sie sucht den Weg aus der Ruine und entdeckt an den Wänden, dass die vorher unvollständigen Texte nun vollständig sind. Es verwirrt sie, da sie nun erkennt, dass es sich hierbei um Warnungen handelt. Sie findet den Weg raus aus dem Labyrinth der Ruine und draußen sieht sie,

dass es mittlerweile dunkel ist. Sie schaut sich um mit der Taschenlampe und entdeckt den Troll. Sie denkt sie träumt bis sich der Troll anfängt zu bewegen und sie fängt an zu rennen. Hier nach würde unser Prototyp enden. Die Story allgemein würde jetzt noch so weitergehen, dass sie ein altes Haus findet mit weiteren Hinweisen. Sie würde weiter suchen und irgendwann auch auf ein Dorf treffen. Allgemein sucht sie nun weitere Hinweise durch Schriften / Bücher / Notizen / Erzählungen um einen Weg nach Hause zu finden. Bei diesen Suchungen trifft sie auf Schriften, einer Frau mit dem gleichen Namen wie sie. Die Schriftstellerin ist eine Vorfahrin von Liv, der das Gleiche passiert ist. Nun sucht unsere Liv gezielt nach Schriften ihrer Vorfahrin. Dabei lernt sie, dass sie sich in einer Parallelwelt von ihrer eigenen befindet. Diese Welt ist ähnlich aufgebaut wie die richtige Welt, jedoch spielt sie viele Jahre zurück und noch dazu kommen viele bössartige Kreaturen aus der nordischen Mythologie. Dazu zählen Trolle, Kobolde, bössartige Einhörner, Feen und auch eine Riesenschlange. Schlussendlich erfährt Liv auch, dass die Schriften aus der Ruine Warnungen sind, die ihre Vorfahrin hinterlassen hat.

### Visual Style:

Unser Spiel geht bei dem Artstyle in Richtung Stylized und allgemein soll es auch eine düstere Wirkung haben. Hier sind unsere Moodboards, welche wir erstellt haben für den Artstyle allgemein, die Umgebung mit Ruine in der unser Prototyp spielt und eine ungefähre Idee wie unser Charakter sowie der Troll aussehen sollte.







## Musik:

Für unsere Musik würden wir etwas langsamen, düsteres, melancholisches oder tiefes nehmen. Die Musik ist ein wichtiger Bestandteil in einem Horrorspiel, dadurch wird die Atmosphäre geschaffen. Diese soll dem Spieler Angst machen und ihm das Gefühl von Beobachtung und Verfolgung geben.

### Similar Games:

Ein ähnliches Spiel zu unserem ist „Through the Woods“. Es hat ein ähnliches Thema und ist auch ein nordisches Horrorgame. Hierbei haben wir uns viel Inspiration und Ideen geholt. Allgemein war unser Schwerpunkt nun Horror und Fantasy, da wir in der Gruppe auch gemerkt haben, dass das die beiden Themen sind, die uns allen gefallen und wo wir alle unsere Interessen drinnen haben.

### Development Timeline and Major Milestones:

Allgemein waren wir an die Zeiten des Semesters und an das Enddatum der Abgaben gebunden. Wir hatten mehrere Meilensteine über das Semester verteilt. Es begann erstmal mit Ideen für unsere Moodboards und den Artstyle. Danach ging es weiter mit heraussuchen von Assets, die wir in unserem Projekt benutzen wollen. Noch dazu haben wir die Rollen verteilt, wer welchen Bereich macht. Als nächstes fingen dann die ersten Tests an. Es wurde der Charakter getestet, es wurde mit Blender experimentiert, wegen Animationen und übertragen. Das erste Blocking wurde fertiggestellt. Dann gab es Probleme mit der Übertragung des Levels. Es wurde nochmal ein paar Dinge geändert und die Rollen minimal überarbeitet. Dann ging es weiter damit die Level fertig zu blocken und dann zu bauen. Es ging weiter mit Testing und Bugs wurden überprüft. Währenddessen hat Sara den Troll gemodelt und auch dieser wurde noch hinzugefügt und angepasst, sowie auf Bugs getestet. Zum Schluss gab es dann noch das endgültige Playtesting.

### Nächste Schritte:

Als nächste Schritte wäre geplant noch weiter das bisherige auf Bugs zu überprüfen und danach könnten weitere Levelteile gebaut und überlegt werden. Im Gespräch standen bereits Dörfer und auch Häuser, welche dann entdeckt werden könnten.

### Learnings:

Allgemein können wir von einer sehr guten Gruppenarbeit sprechen. Wir hatten untereinander keine Komplikationen oder Streitereien. Generell waren wir uns relativ schnell bei sehr vielen Dingen einig und konnten daran ansetzen und weiter machen. Wir hatten eine angenehme und gute Gruppendynamik. Wir haben auch untereinander probiert uns so gut wie möglich zu entlasten. Beispielsweise hat Matthias sehr viel in der Engine gemacht, dafür hat Isabell dann das GDD geschrieben. Sara hat dafür dann das Read Me File geschrieben und wir haben so darauf geachtet, dass jeder genug Zeit für alles hat und nicht maßlos überfordert ist. Neben dieser Gruppenaufgabe hatten wir in einem weiteren Modul noch eine andere Gruppenarbeit zu dritt. Wir haben auch in Kombination dazu probiert uns gegenseitig zu entlasten. Das heißt beispielsweise hat einer aus der Gruppe in dem Projekt mal etwas mehr gemacht, dafür der anderen in dem anderen Projekt. Wir könnten alle immer miteinander reden und jeder konnte an allen Dingen jederzeit Kritik oder andere Überlegungen äußern. Es wurde probiert alle Stärken und alle Themen, die uns interessieren einzubringen.

Wichtig für uns war es, dass jeder sein Lieblingsthema einfügen konnte. Matthias und Sara haben beide starkes Interesse in Horror, Isabell hingegen ist mehr interessiert an Fantasy. Wir konnten allgemein ein sehr gutes Mittelmaß finden. Die Idee für das Projekt entstand übrigens bei einer 2 Stunden Diskussion im Parkhaus...

Schlussendlich wäre das Einzige, was man bei einer weiteren Gruppenarbeit etwas anders machen könnte, wäre dass man sich regelmäßiger für kurze Gespräche über Anruf trifft. Dadurch würde man weniger den Überblick über alles verlieren und könnte in kleineren Etappen arbeiten. Natürlich kam in diesem Semester auch noch extreme private Bindungen dazu, die einfach die ganze Arbeit oftmals unterbrochen haben und man oftmals Stillstände hatte, die diesem geschuldet waren.