

Hochschule Fresenius

Fachbereich Wirtschaft & Medien

Studiengang: GameDesign & Management

Studienort: Wiesbaden

GameDesignDocument

The Daily Mess

Isabell Kunze

Matrikelnummern:

Isabell: 400399607

5. Fachsemester

Fach: Schwerpunkt; Spielbasierte und interaktive Systeme

Dozent: Meckel

Abgabedatum: 19.01.2026

Einleitung:

Dieser Prototyp wurde in Einzelarbeit erstellt. Hauptsächlich wurde sich hierbei auf die Mechaniken des Prototyps fokussiert. Das Setting des Prototyps ist eine WG aus fünf Hauptcharakteren, wobei man in diesem Prototyp nur einen Charakter spielt, den Lich. Die WG befindet sich in einer Monsterwelt, welche London sehr nahe kommt. Das Spiel ist eher humorvoll und trotzdem stecken auch reale Themen drinnen, wie Rassismus und Diversität.

Logline:

In diesem Spiel durchlebt man den Alltag in einer Monster-WG. Zu jedem neuen Tagesanbruch wählt man einen der fünf Hauptcharaktere aus und wird dann mit den jeweiligen Bedürfnissen und Problemen der ausgewählten Kreatur konfrontiert. Die Probleme und Bedürfnisse sind einerseits menschlicher Natur und gleichzeitig auch Kreaturen spezifisch.

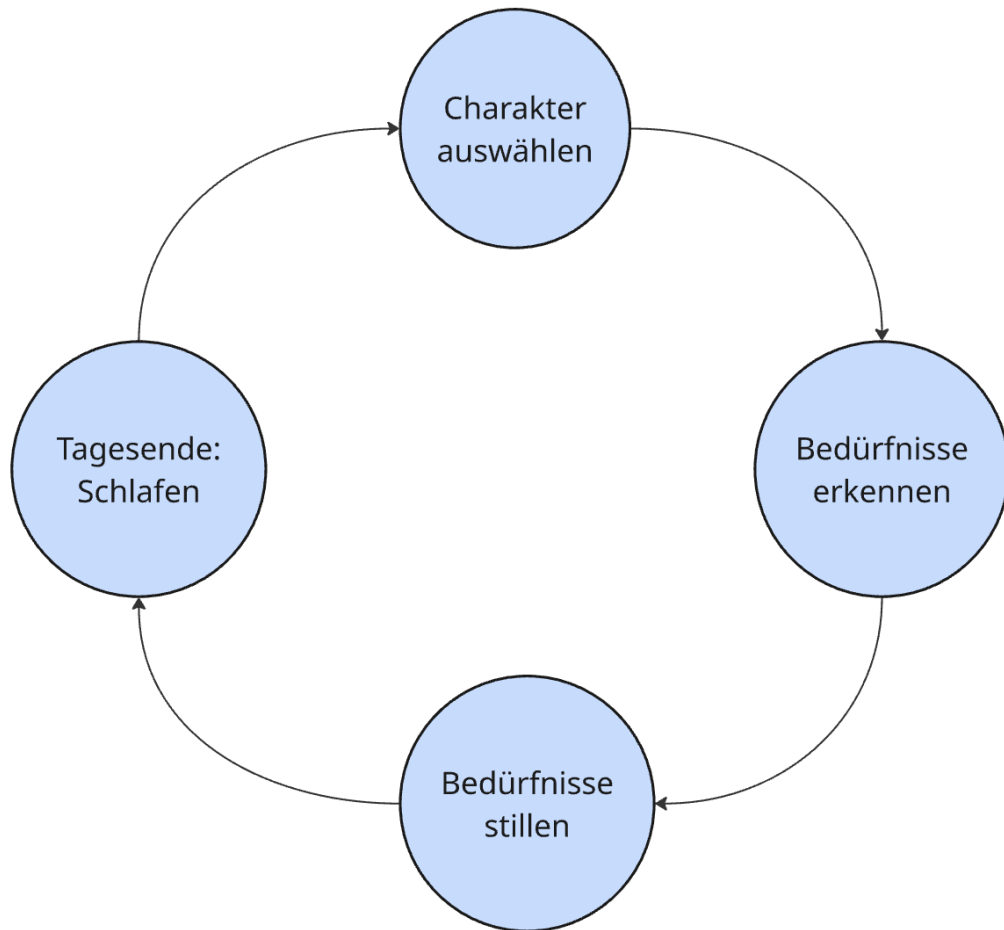
Core Concept:

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Mischung aus Alltagssimulator, Hidden-Object-Game und Storygame. Das Spiel dreht sich um alltägliche Situationen, welche vor allem innerhalb und außerhalb einer WG auftreten. In der WG treten mehrere unterschiedliche Persönlichkeiten aufeinander und allgemein wird vor allem das Thema Diversität im „Monster-Universum“ aufgegriffen.

Design Pillars:

In diesem Spiel liegt der Fokus weitgehend auf der Story. Die Story umfasst das Miteinander der Charaktere und gleichzeitig werden viele reale wichtige Themen angesprochen. Die Monster erfahren innerhalb ihrer Welt „Monster-Rassismus“ und gleichzeitig wird über Diversität gesprochen. Noch dazu wird das Thema Alltag angesprochen. Hierbei steht der Fokus erstmal auf dem Monster-Alltag. Wie sieht der Alltag unserer Charaktere aus? Wie unterschiedlich ist er zu dem unserer Spieler? Diese Fragen sollen mit diesem Spiel beantwortet werden. Am Ende des Spiels sehen die Spieler vielleicht auch die Parallelen zu der realen Welt, einerseits im Bezug auf WG-Alltag und andererseits auch auf ernste realen Themen wie Rassismus und Diversität.

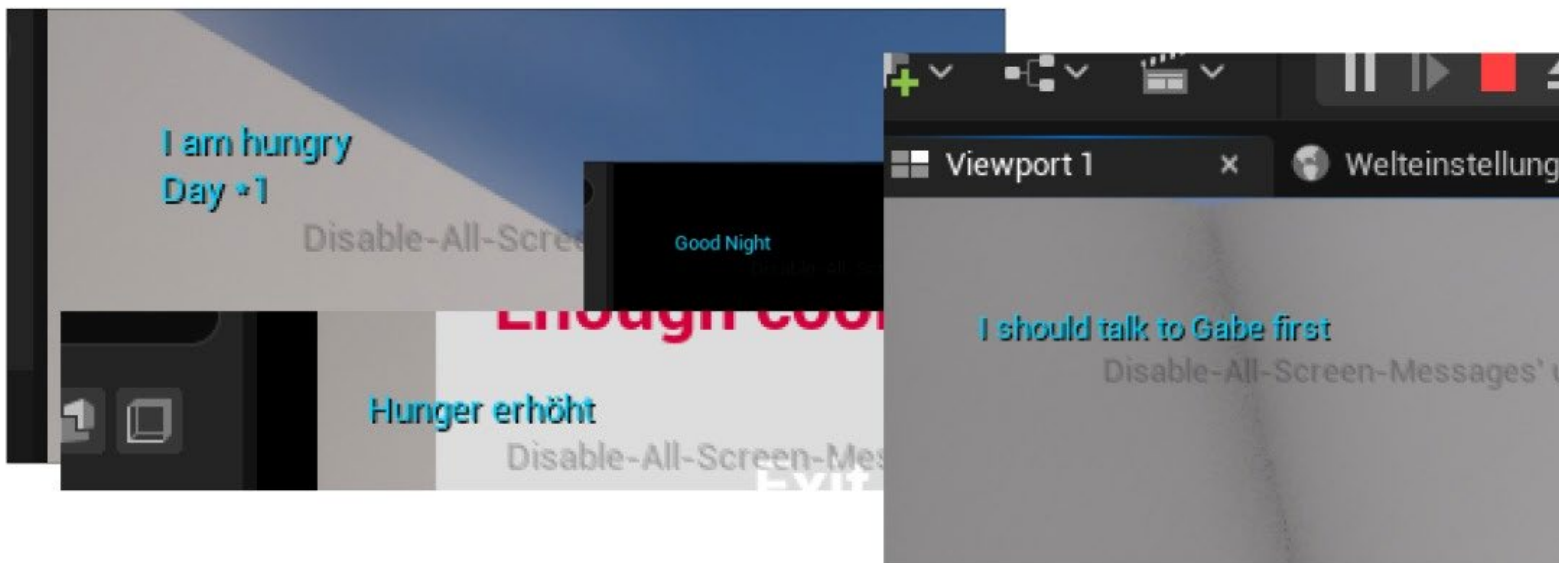
Core Game Loop:



Mechanics:

Dieses Spiel hat mehrere unterschiedliche Mechaniken. Zu Beginn kommt man durch anklicken eines Ofens von einer 3D Ansicht in eine 2D Ansicht. Hier muss man dann dich anklicken des Kühlschranks und dessen Inhalts ein Gericht kochen. Wenn das Gericht gekocht wurde, bekommt man entweder die Option es zu essen, sofern es richtig gemacht ist, oder man muss es wegwerfen. Danach verlässt man die 2D Ansicht wieder und kann dann weitere WG-Aufgaben bewältigen. Dazu zählt sich mit anderen WG-Mitwohnern unterhalten oder man erfüllt seine letzte Tages-Aufgabe => Schlafen gehen.

Abgesehen von den Aufgaben, die der Spieler selbst bewältigt, kommen auch noch im Hintergrund laufende Mechaniken dazu. Wenn der Spieler beispielsweise das Küchen-Minispiel richtig gemacht hat, dann wird der Hunger-Stat hochgezählt und der Charakter fühlt sich besser, wurde das Küchen-Minispiel nicht bestanden, dann erfährt der Spieler erst nach / während er schlafen geht, dass der Charakter noch hungrig ist und dadurch weniger gut gelaunt. Eine weitere Mechanik wäre, dass die einzelnen Tage hochgezählt werden, die man gespielt hat, dazu kommt dann auch noch, dass man am Ende des Tages sich einen neuen Charakter auswählen kann, welchen man für den nächsten Tag spielen möchte. Bevor der Charakter schlafen gehen kann, ist er auch noch dazu aufgefordert sich mit einem NPC- WG-Mitglied zu unterhalten. Der Spieler wird damit konfrontiert, wenn er versucht ohne Gespräch sich schlafen zu legen.



Target Plattform und Zielgruppe:

Grundsätzlich läuft das Spiel für den PC, jedoch sind die Mechaniken gut angepasst, dass man es auch für die Konsole mitanbieten könnte. Das Spiel zielt mehr auf Spieler, die cozy und storybasierte Spiele spielen wollen. Spieler, die sich gerne um die Charaktere kümmern und Interesse daran haben, deren Alltag zu durchleben. Allgemein

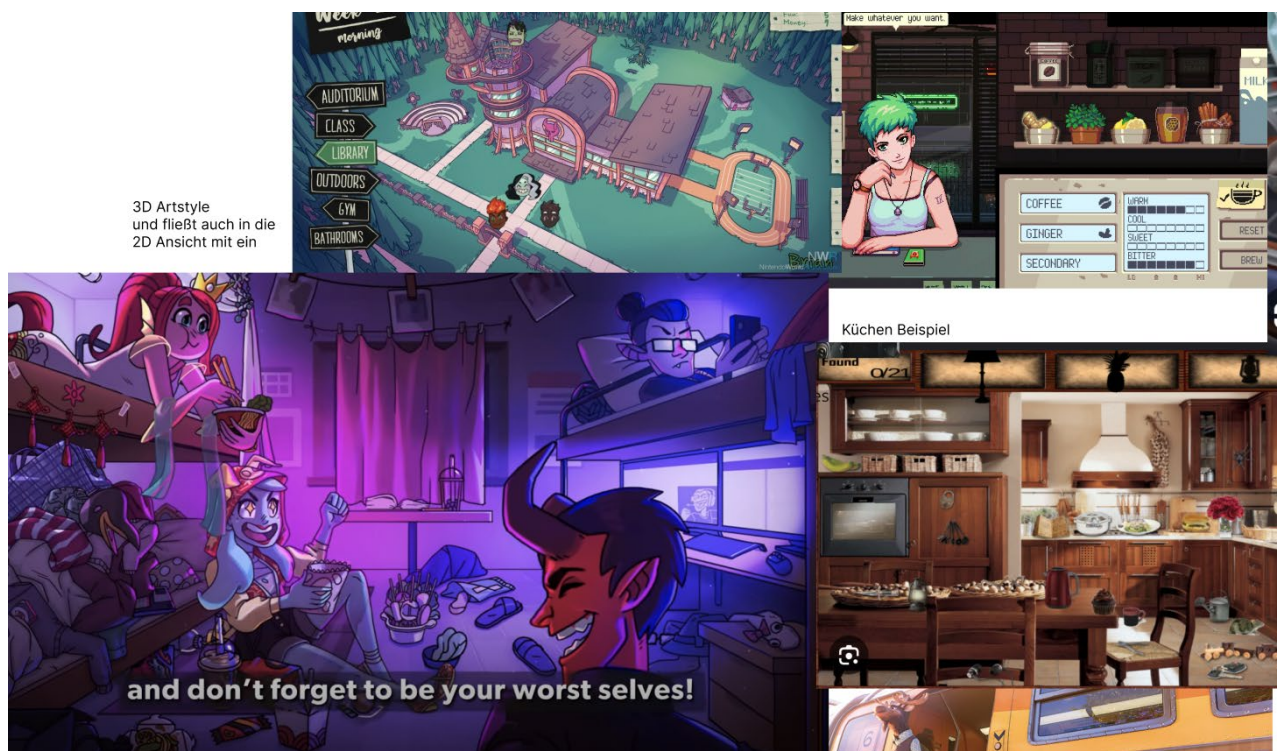
ist das Spiel für Spieler ab 16 Jahren und die vorgesehene Altersgruppe geht ungefähr bis 40 Jahre. Das Spiel soll den Spielern helfen vom Alltag abzuschalten und sich ganz darauf konzentrieren die Charakter glücklich zu machen und ihnen bei ihrem Alltag zu helfen.

Basic Story:

In der Story des Games geht es grundsätzlich um fünf Hauptcharaktere. Dabei handelt es sich um einen Lich (Untoter), eine Dryade, einen Gnoll, einen Djinn und eine Lamia. Diese fünf Hauptcharaktere leben zusammen in einer WG in London. Es handelt sich nur nicht um das normale London, sondern um ein London in dem nur Monster leben. Dadurch ist die Stadt auch mehr angepasst an die Bedürfnisse ihrer Monsterbewohner. Allgemein spielt jeder Charakter seine eigene Geschichte durch und durchlebt so dessen eigenes Leben und Handlungsstränge. Manchmal können sich die Handlungsstränge der Charaktere auch vermischen oder treffen generell aufeinander. Außerdem ist das Thema Rassismus und Diversität ein besonders Großes in diesem Spiel. Die Hauptcharaktere erfahren diese Thematik oder Nebencharakter sind von Problemen betroffen, welche dann auch die Hauptcharaktere betreffen.

Visual Style:

Der Artstyle des Spiels ist weitgehend farbenfroh und besonders Wert wird auf das Design der Charakter und des Environment gelegt. Es geht alles mehr in die Richtung Comic beziehungsweise weniger 3D Assets.



Musik:

Im Thema Musik würde es eher in die freundliche sanfte Richtung gehen. Etwas was glücklich sein widerspiegelt und sanft und leise im Hintergrund mitläuft. Die Charaktere können auch sprechen, jedoch in eigener Sprache, wodurch es sich nicht nach richtigen Wörtern anhört und mehr nach einfachen Tönen.

Similar Games:

Ein ähnliches Spiel zu diesem wäre „The Sims“, da es auch Alltag in Form eines Spiels wiedergibt und auch hier auf die Bedürfnisse der Charaktere eingegangen wird, sowie die zwischenmenschlichen Beziehungen. Ein weiteres ähnliches Game ist „Monster Prom“, hier werden auch Monster mit menschlichen Problemen dargestellt und auch zwischencharakterliche Konflikte treten auf.

Development Timeline and Major Milestones:

Allgemein war ich jetzt an die Abgabe des Prototypens gebunden und hatte somit eine vorgeschriebene Zeit, wann es fertig zu sein hat. Bei den Meilensteinen kommen ein paar Dinge zusammen. Im Vergleich zum letzten Prototypen den wir erstellt haben, wurde dieser dieses Mal alleine gemacht. Ich hatte anfangs starke Probleme ein passendes Thema zu finden, da dieses auch mit dem wahrscheinlichen Thema meiner Bachelorarbeit kombiniert werden muss. Allgemein war dies nun auch das erste Mal, dass ich überhaupt mit Unreal Blueprints gearbeitet habe. Ich hatte vorher generell noch keine wirkliche Erfahrung darin Mechaniken in der Engine zu bauen. Dadurch sind auch viele Bugs und Komplikationen entstanden. Es sind auch schlussendlich noch viele kleinere Bugs im Prototypen drinnen, welche ich allerdings nicht geschafft habe zu entfernen. Mir war es schlussendlich aber nun auch wichtiger das die Hauptmechaniken funktionieren und kleine Bugs, die nicht weitgehend die Hauptmechaniken beeinflussen, habe ich erstmal vernachlässigt. Den einzigen Bug, den ich noch als wichtig empfunden hätte zu lösen, es aber überhaupt nicht geschafft habe, ist dass das Hauptmenü zu Beginn startet. Ich habe dieses Hauptmenü erstellt und auch alles verknüpft, aber da ich wegen anderen vorherigen Bugs und Problemen, das Spiel zwischenzeitlich „Reseten“ muss, funktioniert das Hauptmenü leider nicht. Es erscheint jedoch das Pausemenü wenn man Escape drückt.

Nächste Schritte:

Als nächste Schritte wäre geplant noch weiter das bisherige auf Bugs zu überprüfen und danach könnten weitere Levelteile gebaut und überlegt werden. Als weitere Teile wären beispielsweise, weitere Charakterpfade und noch weitere Minigames.