**Voodoo**

**G**ame **D**esign **D**ocument

[Overview 3](#_Toc511119233)

[Project Description 3](#_Toc511119234)

[Game Facts 3](#_Toc511119235)

[Team 3](#_Toc511119236)

[Elevator Pitch 3](#_Toc511119237)

[Theme, Genre and Setting 3](#_Toc511119238)

[Core Gameplay Mechanics 3](#_Toc511119239)

[Influences 3](#_Toc511119240)

[Story 4](#_Toc511119241)

[Characters 4](#_Toc511119242)

[Gameplay 5](#_Toc511119243)

[Core Game Loop 5](#_Toc511119244)

[Detailed Gameplay Mechanics 5](#_Toc511119245)

[System Design 6](#_Toc511119246)

[Scaling and Proportions 6](#_Toc511119247)

[Actions/Controls 6](#_Toc511119248)

[Interactions 6](#_Toc511119249)

[HUDs/Menus 6](#_Toc511119250)

[Camera 6](#_Toc511119251)

[Level Design 6](#_Toc511119252)

[Edge Cases 6](#_Toc511119253)

[Assets needed 7](#_Toc511119254)

[2D 7](#_Toc511119255)

[3D 7](#_Toc511119256)

[Sound 7](#_Toc511119257)

[Code 7](#_Toc511119258)

[Animation 7](#_Toc511119259)

[Change Log 7](#_Toc511119260)

[Glossary 8](#_Toc511119261)

[Index 8](#_Toc511119262)

[List of Figures 8](#_Toc511119263)

Change Log

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Changed by | Change |
| 10.04.2018 | Tobias Schuster | Initial creation |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Overview

## Project Description

### Game Facts

* Game Type: 3D Puzzle Platformer
* Game Mode: Singleplayer
* Genre: Supernatural Adventure
* Platform: PC
* Engine: Unity

### Team

* **Producer**: Sonja Köck
* **Programmer**: Artjom Schmittke
* **Design**: Tobias Schuster
* **Art**: Michelle Mohn  
   Jesse Haines  
   Marlou Nolting  
   Levin Lang

## Elevator Pitch

The mysterious Thule organisation of the Nazi regime experimented on Voodoo. During their experiments one voodoo doll came to life, unnoticed by the Nazis. Fascinated by a picture of the outside world, the doll tries to escape the clutch of its captivators.

## Core Gameplay Mechanics

## Influences

# Story

## Characters

## Storytelling

### Values Universe (Werteuniversum)

### Emotions through mechanic (Emotionen aus der Spielmechanik)

### Theme/Dominant Idea (Beherrschende Idee)

### Setting

### Konfliktebene

### Konflikt in der Game Mechanik

# Gameplay

**LEVELAUFBAU**

Level aus quadratischen „Chunks“ aufbauen

Objekte immer in festem Verhältnis zum Chunk

Definierte „Puzzle“-Elemente die verschieden angeordnet werden können

**FEATURE-LIST**

* Basic Movement: Laufen, Springen (nicht sehr hoch), klettern
* Übersicht über Level erhalten (Hellsichtigkeit), durch Loa Simbi
* Personal Item (Haare) + Nadeln finden (Jump/Kletterpassagen)
* Guard anvisieren und Kontrolle übernehmen (Telltale Mechanik)
* Fähigkeiten an Fetisch freischalten (Hellsicht, Possession, Klettern?, Schieben?)
* Als Guard: Türen öffnen
* Als Guard: schwere Objekte verschieben
* Als Guard: Puppe aufheben und bewegen (werfen, ablegen, etc.)
* Stealth: Guard versucht Puppe zu fangen, wenn er sie sieht.

**GAMEPLAY-REFERENZEN**

Moss (Movement)

The Walking Dead (Possession/Zombie-Attacke)

**ARTSTYLE-REFERENZEN**

Necropolis

Zelda (Wind Waker / Breath of the Wild)

Team Fortress (2)

MUST-HAVE

Haare im Level verteilt (An Mütze, Bürste, etc.)

Level überblicken mit Loa-Geist

Guard patroulliert/fest positioniert;

Haare einsammeln um Guard zu kontrollieren

Öffne Türen/Schiebe Kisten mit Guard

NICE-TO-HAVE

Minigame um Kontrolle zu gewinnen

* Button klicken im richtigen Moment?

Guard fängt Nok ein, wenn entdeckt (Stealth-Elemente)

Nok nehmen und woanders absetzen

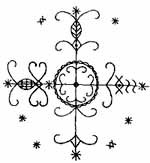
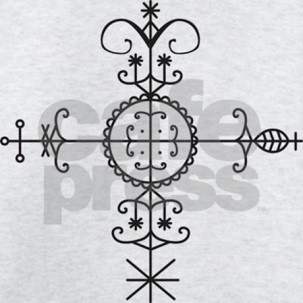
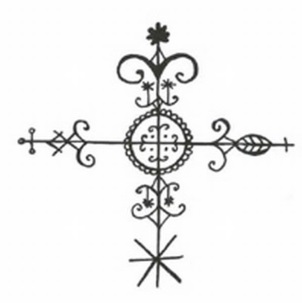
**Flow & Lesbarkeit muss gewährleistet sein!**

Fetisch um Energie aufzuladen/Checkpoint

Nadeln um bestimmte Fähigkeiten einzusetzen/aktivieren

Verschiedene Loa einsetzen um bestimmte Kräfte zu nutzen

Hellsichtigkeit: Loa Simbi

Veve: 

## Core Game Loop

* Betritt Raum
* Finde persönlichen Gegenstand
* Kontrolliere Gegner
* Räume Hinderniss aus dem Weg
* Verlasse Raum

## Detailed Gameplay Mechanics

### Possession Mechanic

#### Goal:

The mechanic must convey the feeling of breaking through a barrier.

#### Player skills:

Endurance & Timing

#### Inputs:

Button A: Endurance (Pressed repeatedly)

Button B: Timing

#### Atomic Parameters:

#### Signs & Feedback:



# System Design

## Scaling and Proportions

## Actions/Controls

## Interactions

## HUDs/Menus

## Signs & Feedback

## Camera

## Level Design

## Edge Cases

# Assets needed

## 2D

## 3D

## Sound

## Code

## Animation

# Glossary

## Index

## List of Figures