**Voodoo**

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

[Change Log 3](#_Toc511829063)

[Vision Statement 4](#_Toc511829064)

[Story & Setting 4](#_Toc511829065)

[Brief Story Description 4](#_Toc511829066)

[Setting 4](#_Toc511829067)

[Gameplay 5](#_Toc511829068)

[Core Game Loop 7](#_Toc511829069)

[Detailed Gameplay Mechanics 8](#_Toc511829070)

[Characters 8](#_Toc511829071)

[Voodoopowers 8](#_Toc511829072)

[Fetish 8](#_Toc511829073)

[Resource – Voodoo-Essence 8](#_Toc511829074)

[Edge Cases (in einzelnen Mechaniken integrieren) 8](#_Toc511829075)

[Controls 9](#_Toc511829076)

[Characters 9](#_Toc511829077)

[Voodoopowers 9](#_Toc511829078)

[Interactions 9](#_Toc511829079)

[HUDs/Menus 9](#_Toc511829080)

[Menus 9](#_Toc511829081)

[Scene UI 9](#_Toc511829082)

[Scaling and Proportions 9](#_Toc511829083)

[Camera 9](#_Toc511829084)

[Level Design 9](#_Toc511829085)

[Assets needed 10](#_Toc511829086)

[Glossary 11](#_Toc511829087)

[Index 11](#_Toc511829088)

[List of Figures 11](#_Toc511829089)

# Change Log

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

# Vision Statement

# Story & Setting

## Brief Story Description

## Setting

# 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**

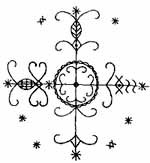
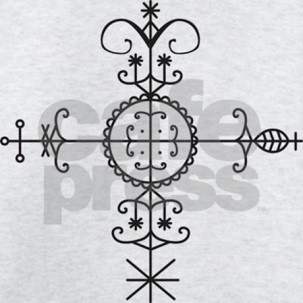
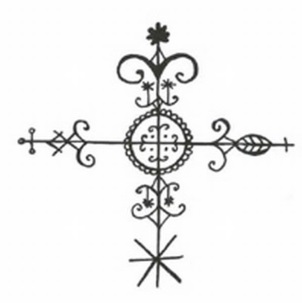
Necropolis

Zelda (Wind Waker / Breath of the Wild)

Team Fortress (2)

**Flow & Lesbarkeit muss gewährleistet sein!**

Hellsichtigkeit: Loa Simbi

Veve: 

**Must-Haves**

* Character Movement (Running, Jumping)
* Open doors with possessed guard
* Clairvoyance Voodoo-power
* Possession “mini-game”
* Hiding from Guard

**Should-Haves**

* Character Movement (climbing)
* Item sacrifice
* Guard trying to catch the doll (Game Over)

**Could-Haves**

* Pushing Objects
* Activating Switches with possessed Guard

**Nice-To-Haves**

* Guard carrying doll
* Hidden Skins/Outfits in the Level

## Core Game Loop

1. Enter Room
2. Sacrifice
   1. Look for personal item (Watch out for Guard)
   2. Get personal Item
   3. Bring item to fetish
3. Possession
   1. Activate possession
   2. Break mental barrier
4. Clear Way

## Detailed Gameplay Mechanics

### Characters

### Voodoopowers

#### Clairvoyance

#### Offering

#### Possession



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

**Description**

**Signs & Feedback**

**Edge Cases**

#### Incineration

### Fetish

### Resource – Voodoo-Essence

## Edge Cases (in einzelnen Mechaniken integrieren)

# Controls

## Characters

## Voodoopowers

## Interactions

# HUDs/Menus

## Menus

## UI

## Scaling and Proportions

## Camera

# Level Design

# Assets needed

See **Voodoo\_AssetList.xlsx**

# Glossary

## Index

## List of Figures