**Game Design Document für "Odyseey : Lost"  
  
Inhaltsverzeichnis**  
  
**1. Design Document History**  
 Version 1.0  
  
**2. Game Übersicht**  
  
**2.0 Game Philosophie**  
  
**"Fun"**  
  
Das Spiel soll dem Spieler eine witzige Geschichte erzählen, welche verpackt ist in ein Jump&Run-Game, welches mit Hindernissen und Rätseln bestückt ist.  
  
**2.1 Game Concept**  
  
Das Spiel handelt von zwei Astronauten, welche durch ein Wurmloch in ein anderes Universum gezogen wurden und nun versuchen, zurück in das uns bekannte Sonnensystem zurückzukehren, dabei müssen sie Gefahren, Rätsel und Hindernisse gemeinsam überwinden.  
Der Artstyle soll cartoonish sein, gemischt mit einem Schuss Irsinn und denkwürdigen Humor und Situationskomik.  
  
Besonderes Merkmal des Spiels soll der 2-Player-Coop-Modus sein.  
  
**2.2 Die Steuerung**  
  
Es handelt sich um einen lokalen Multiplayer.  
Die Steuerung ist einfach gehalten und wird über das" Keyboard" gesteuert.  
Die Schwierigkeit des Spiels soll nicht vom diesem selbst ausgehen sondern, wie sich die Spieler bewegen und verhalten zueinander, so das, dass Zusammenspiel einen wichtigen Bestandteil des Schwierigkeitsgrades ausmacht.  
  
**2.3. Main Focus des Spiels**  
  
Es soll ein Jump&Run-Game mit dem Fokus auf den 2-Player-Coop-Modus werden, sowie dem Überwinden von Hindernissen und Rätseln.  
  
**2.4. Besondere Merkmale**Es gibt den einzigartigen Coop-Modus, welcher nur in diesem Spiel zu finden ist.  
Beide Spieler sind voneinander abhängig, was durch die Story erklärt wird und diese Abhängigkeit beider Spieler führt zu skurilen und witzigen Situationen.

**2.5. Die Zielgruppe**  
  
Die Zielgruppe soll, aufgrund des oftmals schwarzen Humors sowie der derben Sprache, als auch wegen teilweiser Gewaltdarstellung bei 12+ liegen.  
  
  
  
  
**2.6. Größe der Spielwelt**  
  
Die Größe der Spielwelt beträgt momentan 1 Scene als Spielwelt, welche jedoch erweitert werden kann, eventuell bis zu 3 Scenen.  
  
Die Spielzeit kann bei ~ 8 Stunden liegen.  
  
**2.7. Der Schwierigkeitsgrad**

Der Schwierigkeitsgrad ist momentan nur abhängig von der Kreativität & Geschicklichkeit der Spieler.  
  
**2.8. Game Features**  
  
Coop-Modus.  
Gute 2D Graphik.  
Endloser Spielspass, durch endloses Level.  
  
**3. Die Story des Spiels und der Welt**  
  
Die beiden Astronauten Grayson Dutsch und Katy Miller befinden sich auf einer Standartmission, die sie beide schon unzählige Male durchgeführt haben. So sollten eigentlich keine unvorhergesehenen Gegebenheiten auftauchen. Doch dieses mal geht alles schief, was nur schief gehen kann. Ein schwarzes Loch zieht die beiden Astronauten in sich hinein und spuckt sie an einem unbekannten Ort wieder heraus. Inmitten dieser fremden Welt müssen Grayson und Katy zusammenarbeiten, um einen Weg zu finden wieder nach Hause zu kommen...  
  
**4. Maincharaktere**  
  
**4.1 "Grayson Dutsch"**  
  
**4.2 "Katy Miller"**  
  
**5. Creatures & NPC's**  
  
**6. Story Ablauf**Hängt von der Anzahl der Scenen ab ( Im Grunde die Story, Siehe "3. Die Story des Spiels und der Welt" ).  
Die Story wird durch die beiden Charaktere getragen.  
Cutscenes im Comicstyle sollen die Story bildlich erzählen. Dabei sollen Soundeffekte und Musikstücke, die Stimmung und Situation untermalen.  
  
**7. Spielaufbau und Struktur**  
  
Das Spiel ist in eine 2D Scene aufgebaut und es können verschiedene Scenen zusätzlich eingebaut werden.  
Hindernisse im Spiel sollen als Rätsel dargestellt werden.   
Das Spiel besitzt "Keylocations" welche nur mit speziellen Gegenstände gelöst werden können.  
Diese Gegenstände sind versteckt oder liegen hinter Rätseln.  
  
Es sind gezeichnete Scenenbilder, welche wie bei anderen Jump&Run-Games verwendet werden.  
Das Spiel ist geprägt von Rätseln welche über die gesamte Scene verteilt sind, sowie auch Hindernisse, welche die Spieler auf andere Art überwinden müssen.  
  
  
  
**7.1. Objekte & Items**  
  
Es gibt verschiedene Objekte wie Jetpack, Sauerstoffgeräte, etc. welche verschiedene Nutzen für die Spieler haben und dabei helfen können, die vor ihnen liegenden Rätsel zu lösen.  
Eventuell gibt es Objekte, welche wie "Schlüssel" gesucht werden müssen unter Zeitablauf, um ein Rätsel zu lösen.  
Die Level sind so aufgebaut, dass es mehrere Ebenen gibt auf die man springen kann.  
Dabei gibt es versteckte Objekte und "HiddenObjects" ( Bsp.: Rosa Einhorn )  
  
**7.2. Ziele des Spiels**  
  
Das Ziel des Spiel ist es, die Astronauten sicher zurück nach Hause zu bringen.  
 **8. Game Mechanics**

Zu den "Game Mechanics" gehören Jump&Run Einlagen, sowie viele verschiedene Rätsel-Hindernisse.  
  
**9. Game Engine  
  
9.1. Die Unity 3D Engine**Die Unity3D Engine erlaubt die Entwicklung von Computerspielen und anderer interaktiver 3D-Grafik-Anwendungen.  
Die Umgebung läuft auf den Betriebssystemen Windows & Mac OS X & Linux.  
Zielplattformen können neben PCs auch Spielkonsolen sein.  
  
**9.2. Betriebssysteme ( Unity Engine )**Unity erlaubt uns die Entwicklung des Spiels auf folgenden Plattformen für PC : Windows, Mac OS X & Linux.  
  
**9.3. Kosten und Lizenz ( Unity Engine )**Der Hersteller bietet 2 Produkte an, dass kostenlose Unity Personal und die Vollversion Unity Professional.  
Beide Versionen enthalten die Entwicklungsumgebung, Zugriff auf die Dokumentation, Tutorials, Beispiele und Unterstützung über Forum und Wikipedia.  
Weiterhin wird zwischen der auslaufenden Version 4 und der Version 5 unterschieden.  
  
Da Unity Personal geringere Kosten hat als die Visionaire Engine, wäre es die Engine unserer Wahl um das Spiel zu entwickeln.  
  
**10. Die Screens  
  
\*\*\*Wird addiert \*\*\*  
  
11. Liste der Cutscenes  
  
\*\*\* Wird addiert \*\*\*  
  
12. Musik und Soundeffekte  
  
12.1. Die Musik  
  
12.2. Die Soundeffekte  
  
13. Development Items and Scope****13.1. Story**  
  
**13.2. Gamemechanics**  
  
**13.3. Levels & Locations  
  
13.4. Game Screens  
  
13.5. Cutscenes**  
**13.6. Maincharakter, NPC's & Creatures  
  
13.7. Items, Objects & Visual Effects  
  
13.8. Musik & Sound Effekte  
  
13.9. Graphics & Animations  
  
14. Möglicher Content...**