Game Design Document

War Torn Lands

# Teammitglieder

* Aljoscha Börsch
* Phillip Hundelshausen
* Mareen Johanes
* Sebastian Wegener
* Florian Uhde
* David Kuri
* Katrin Hamann
* Lauritz Jilge

# Kurze Spielbeschreibung

The War-Torn Lands ist ein Actionadventuer, in der Tradition der Zelda-Reihe und Terranigma. Der Spieler betrachtet das Spiel aus einer 2D Perspektive, kann mit der Spielwelt interagieren und kämpfen. Ziel des Spieles ist es die Folgen eines Konfliktes zu beheben.

# Genre

* 2D Action Adventuer

# Erfolgskriterien

# Game Mechanics

## Core Game Play

Bewegung

item Pickup

npc / Enemey Interaktion

Dialoge

Jump Points

Kämpfe

## Game Flow

## Charakters

## Meta Game Play

Rätsel

2 Welten

Motivation

Spzial Items

Weltdesign

Pathing

## Game Play Elements

## Properties

## Game Rules

### Aktionen:

# Scenario/Setting

**Setting**

* Mittelalter
  + nicht historisch
  + ehrenvoll, bis auf zerstört
  + Magie / Alchemie
    - ALte Magie oder Technik
  + Burgen/Wälder/Dörfer
  + 2 Reiche
    - 3 Kraft
      * Spieler + Antargonist

**Scenario**

# Narrative Structure Graph

# Struktur des Spiels

# Feedback

# Sound

## Game Physics and Statistics

### Multiplayer

# Ausführliche Beschreibung des Spiels

## Story

## Belohnung / Bestrafung

## Orte

## Charaktere