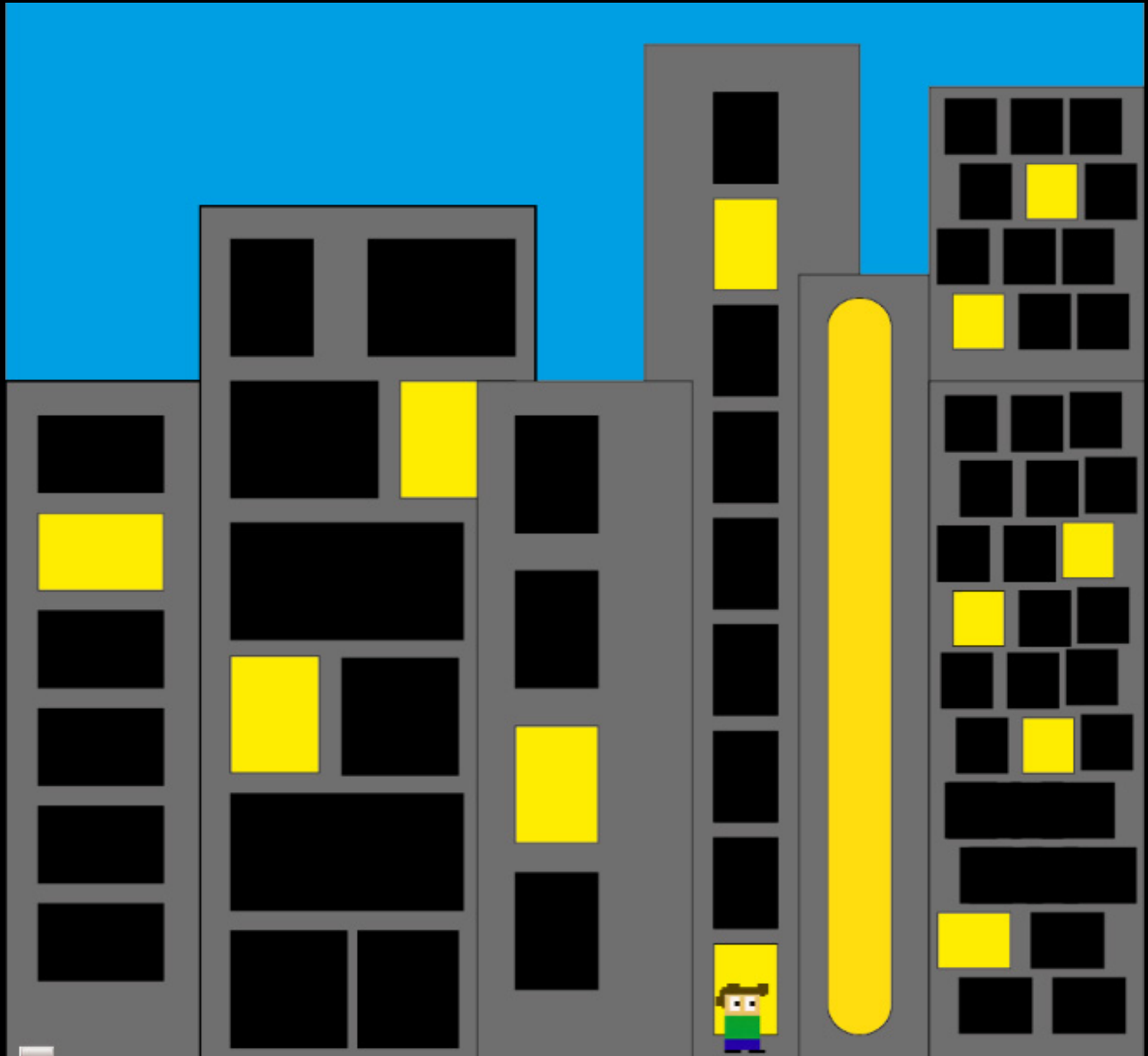


# Game Design Dokument: Super Drug Me

---



von:  
Kevin Thölken  
David Melamed  
Fergan Künler  
Evan Kaulitzky

## Ziel des Projekts

Das Ziel des Projektes, ist es ein Jump 'n' Run, alla „Super Mario“ zu erstellen. Dabei sollen die typischen Powerups in Form einer bekannten Droge dargestellt werden. Das Spiel Soll eine Satire üblicher Genrevertreter sein.

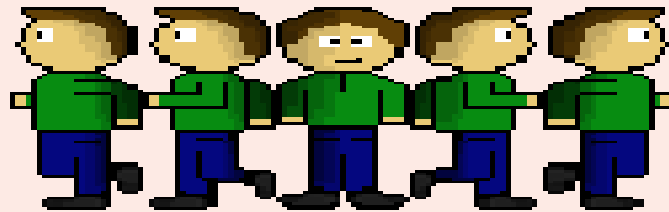
Das Spiel soll in der Endversion ein deutliches Appell enthalten, da man bei Konsum von zu vielen Drogen „Game Over“ geht.

Dabei haben wir uns überlegt, dass wir auf fremde Quellen vollständig verzichten. Wir machen also von den Charaktersprites, über die Hintergründe, bis zur Musik, Alles selber.

Das Spiel selber soll ein Platform Jump 'n' Run werden. KI gesteuerte Gegner soll es dabei vorerst nicht geben, verlieren kann man, indem man in einen Abgrund fällt, oder zu viele „Drogen“ benutzt.

## Aufgabe:

Eigene Avatar designen

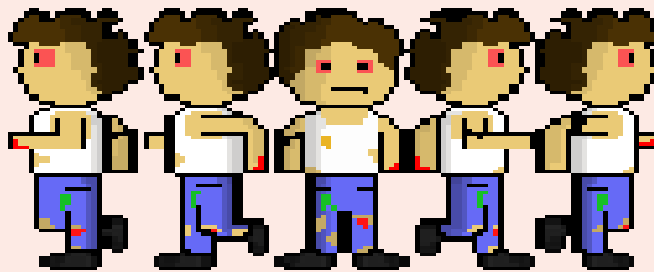


## Erklärung

Als erstes muss der sogenannte „Avatar“, also der Protagonist des Spiels entworfen werden. Wir entschieden uns, einen einfachen Studenten als Hauptfigur zu nehmen. Der Avatar muss in fünf verschiedenen Posen gezeigt werden, damit man Bewegungsanimationen erstellen kann.

## Aufgabe:

### Avatar auf Drogen



## Erklärung

In diesen Spiel sind die Powerups Drogen, was für unseren Helden bedeutet, das er einen berauschten Spritze braucht. Die Augen dieses Helden sind rot und die Kleidung ist schmutzig.

## Aufgabe:

Sounds erstellen

## Erklärung

Für unser Projekt entschieden wir eigene Sounds mit Instrumenten aufzunehmen und in das Spiel zu bringen.

## Aufgabe:

Power Ups erstellen



## Erklärung

Diese sind das Kernstück des eigentlichen Spiels. Sie sollen verschiedene Drogen darstellen und dem Spieler so verschiedene Vor- und Nachteile einbringen. Bei zu häufigem Konsum geht das Spiel jedoch zuende.

## Aufgabe:

### Levels Designen

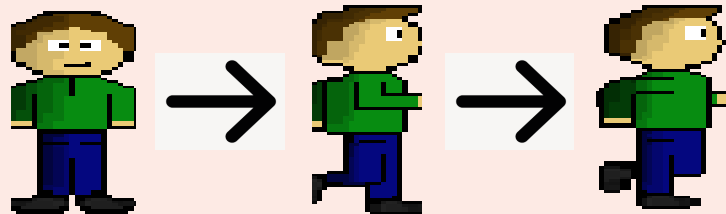


## Erklärung

Die eigentlichen Levels müssen aus Blöcken designt werden. Die Herausforderung hier liegt vor allen daran, dass es einerseits herausfordernd sein soll, aber andererseits auch nicht zu schwer oder gar unschaffbar.

## Aufgabe:

Avatar steuerbar machen



## Erklärung

Der Avatar soll natürlich auf die eingaben des Spielers reagieren. Damit er das kann, müssen einzelnen Tasten funktionen zugewiesen werden und die passenden Animationen verknüpft werden.



## Aufgabe:

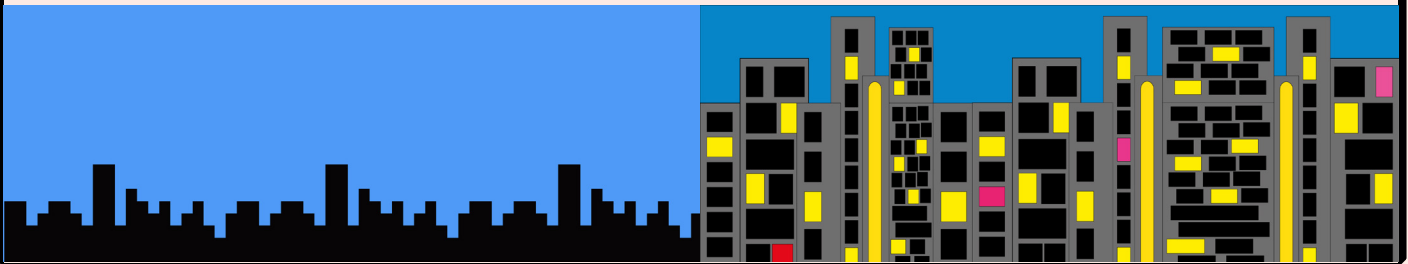
Hintergrundmusik erstellen

## Erklärung

So wie auch die Sounds entschieden wir die Musik nicht aus einer Datenbank zu nehmen, sondern selbst aufzunehmen und zu bearbeiten. Dabei nahmen wir bekannte Songs wie z.B. „House of rising Sun“

## Aufgabe:

Hintergrundbilder erstellen



## Erklärung

Dies sind die Bilder die man hinter den eigentlichen Levels sieht. Die Szenerie soll eine Großstadt sein, aus der man sich von Level zu Level entfernt. So befindet man sich im ersten Level noch direkt in ihm, ist im Zweiten bereits nur noch die Skyline als Schatten zu sehen.

## Aufgabe:

Blöcke erstellen



## Erklärung

Dies sind quasi die Bausteine aus denen die Level bestehen. Der Held läuft auf ihnen und sollte er mal keinen halt auf ihnen finden (z.B. bei einem Abgrund) stirbt er.

## Aufgabe:

???

## Erklärung

???

## Aufgabe:

???

## Erklärung

???