|  |
| --- |
| Fabled Carnage |
| Game Design Document |
|  |
| **Sofia Thoma** |
| **02.12.2019** |

|  |
| --- |
|  |

Cangelog

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | Veränderungen |
| 10.01.20 | * Korrektur Sound * Hindernisse hinzugefügt |
| 17.01.20 | * Rechtschreibung |
| 09.02.20 | * Screenflow * Screenshots |

Index

* Changelog
* Vision Statement

1. Spiel Vorstellung
2. Story & Setting
3. Game Facts
4. Patterns

* Features

1. Core Game Loop
2. Gameplay Mechanics
3. Charakter & Fähigkeiten
4. Hindernisse & Fähigkeit
5. Combo & Blutrausch

* UI

1. Menüs
2. Screenflow

* Sounds & Musik

\*rotes ist nicht implementiert

Vision Statement

***Spiel Vorstellung***

* Unser Spiel ist ein Arcade-Stilistischer Sidescoller Endless Runner.
* Der Spieler übernimmt die Rolle des Isegrims (Bösen Wolfs), welcher die Waldbewohner Jagd und dabei gegen die Zeit arbeitet, um einen Möglichst hohen Score zu erzielen.
* Dabei erlebt der Spieler klassische Arcade Elemente in einem düsteren Märchenwald

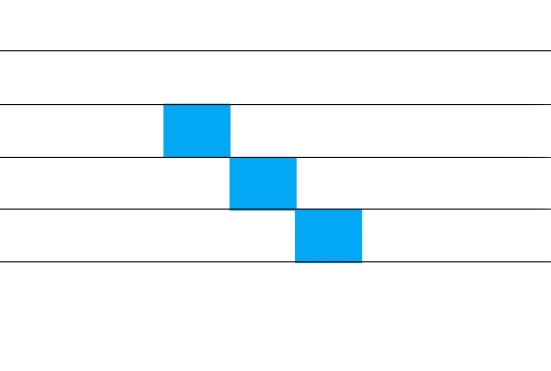
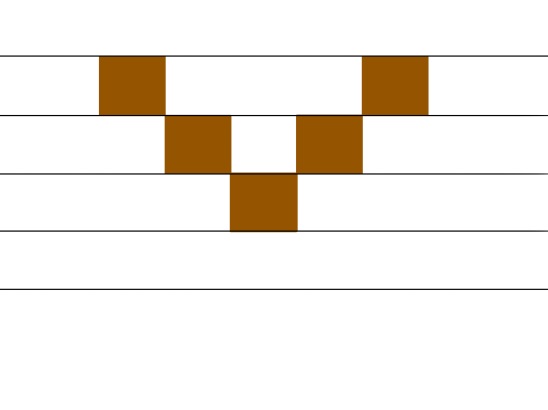
***Story und Setting***

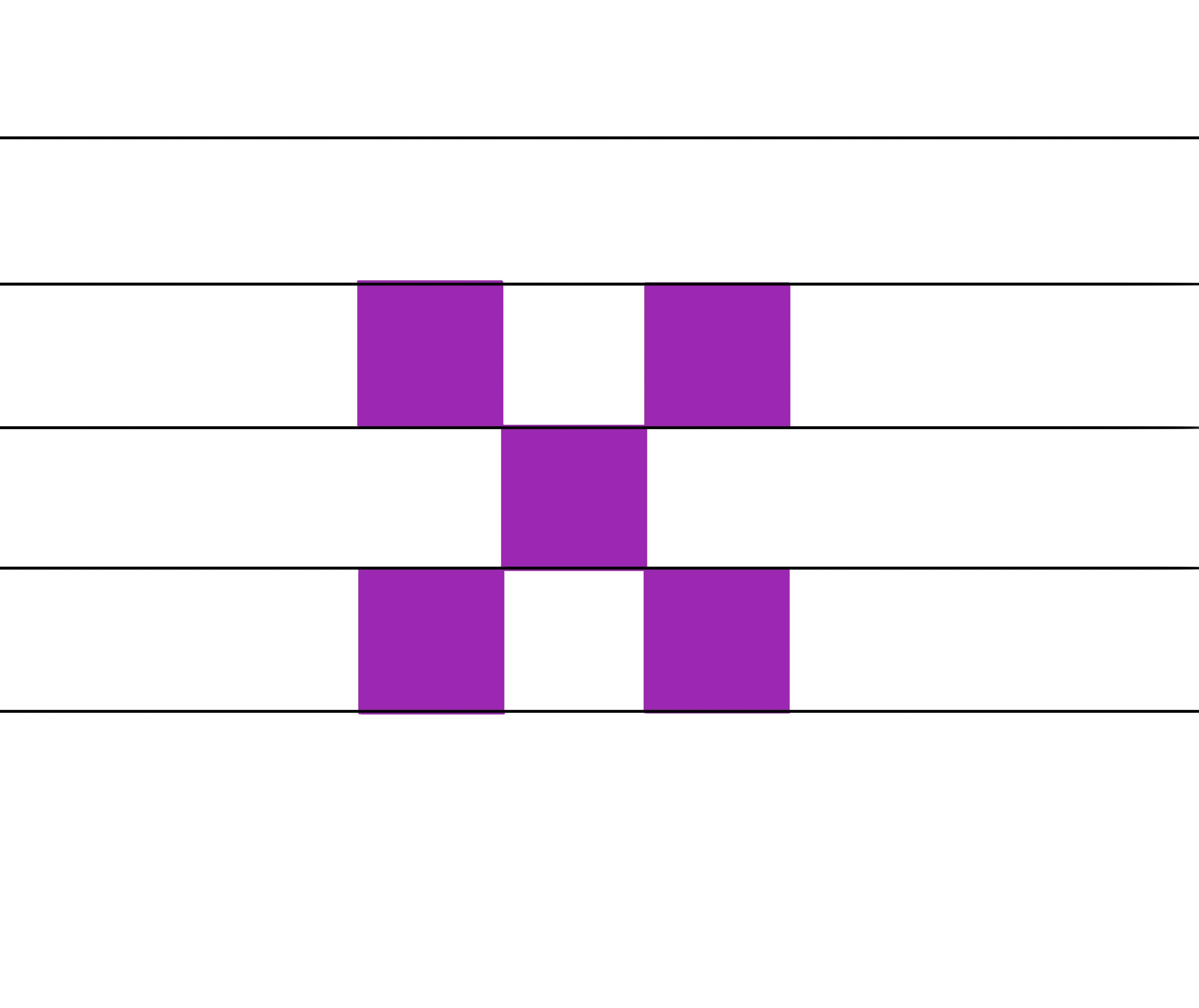
* Ein Fröhliches Dorf (Sagadorf), alle leben zusammen auch der Wolf lebt dort
* Wolf wird Infiziert von einer unbekannten Seuche und wird zur Bestie
* Die Dorfbewohner fliehen in den Wald
* Der nun Verrückte Herr Isegrim folgt ihnen in den Wald

***Game Facts***

* Typ: 2D Endless Runner
* Game Mode: Singleplayer
* Genre: Fantasy
* Plattform: Pc, Android\*
* Engine: Unity

***Patterns***

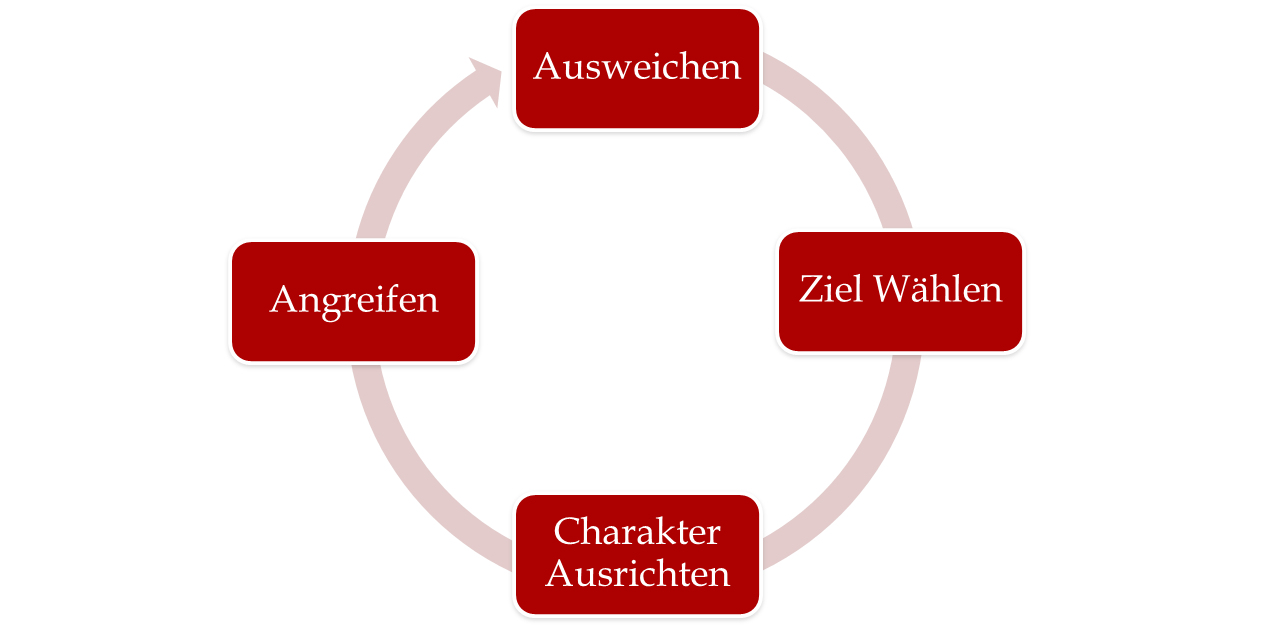




* Gegner spawnen in Patterns die vom Game Designer zu wieder erkennbare Muster gezeichnet werden
* Colour-Codes werden benutzt um sie zu implementieren

Features

***Core Game Loop***



***Gameplay Machanics***

* „Laufen“ nur **hoch** und **runter** mit Pfeiltaste hoch und runter.
* „Zielen“ = Das Wechseln auf den Verschiedenen Lanes
* „Essen“ mit "Space"-taste
* „Ausweichen“, Hindernisse ausweichen in dem man die Lanes Wechselt
* „Sterben“ => Ausdauer des Wolfes leer = Game over

***Charakter & Fähigkeiten***

* Wolf

1. „Laufen“
2. „Zielen“
3. „Essen“
4. „Ausweichen“

* Lamm

1. Kann immer gegessen werden

* Hase

1. springt nach vorne sobald er vom Wolf berührt wird und kann erst gegessen werden nachdem der Wolf ihn einmal nach vorne geschubst hat

* Igel

1. Rollt, er ist nur essbar während er nicht rollt das heißt er hat ein zeitlich eingestellte Ruhe-pausen

***Hindernisse& Fähigkeiten***

* Busch

1. Verlangsamt Spieler beim durchrennen

* Stein

1. 5 Stamina wird abgezogen
2. Combo-Counter verloren

* Loch

1. 10 Stamina wird abgezogen
2. Wolf wird nach dem Loch um ….. verlangsamt
3. Combo -Counter verloren

* Baum

1. 15 Stamina wird abgezogen
2. Wolf wird Nach dem Loch um ….. Verlangsamt
3. Combo-Counter verloren

* (Igel als Hindernis)

1. 20 Stamina wird abgezogen
2. Wolf springt einen Schritt nach hinten
3. Wolf wird um ….. verlangsamt
4. Combo-Counter verloren

***Combo & Blutrausch***

* Combo

1. nach dem Essen von mehren Tieren ohne Pause oder Verletzung gibt es Ein Combo Bonus auf dem Eigentlichen Score
2. er liegt bei zwei und geht in Zweier Schritten hoch
3. nach Ablauf der Zeit wird der Combo-Counter auf null gesetzt außer der Spieler schafft es ein Eier zu essen
4. stößt der Spieler auf ein Hindernis bzw. gegen einen Igel löst sich der Combo-Counter auf

* Blutrausch

1. **Drei** gleiche Tiere müssen gegessen werden
2. Blutrausch wird ausgelöst
3. Alle Tiere können für eine bestimmte Zeitspanne gegessenen werden
4. Sie geben alle gleich viele Punkte
5. Hindernisse können den Wolf nicht behindern
6. Nach dem Blutrausch geht das Spiel normal weiter
7. Alle Tiere während dem Blutrausch verwandeln sich in Fleisch

UI

* Menüs

1. Start Menü
2. Pause Menü
3. Sterbe Screen

***Screenflow***

* Start Menü

1. Start Button = Startet das Spiel
2. Quit Button = Beendet das Spiel
3. Credit Button = Zeigt Credits an

* Pause Menü

1. Continue Button = Weiter Spielen
2. Quit Button = Spiel verlassen

* Game Over

1. Resume Button = Zurück zum Start Menü
2. Quit Button = Spiel verlassen

Sound & Musik

***Sound***

* Game Start
* Bewegung
* Essen
* Sterben der Tiere
* Hindernisse
* Game Over
* Button Sounds
* Umgebung
* Verletzungen
* (Sammeln)

***Musik***

* Start Bildschirm

1. Fröhlich
2. Märchenhaft
3. Beruhigend
4. Mittelalterlich

* Im Spiel

1. Märchenhaft
2. Beruhigend
3. Mittelalterlich
4. Fröhlich

* Pause Menü

1. Keine Musik

* Game Over

1. Traurige Musik
2. Märchenhaft
3. Beruhigend
4. Mittelalterlich

Blutrausch

