

Game-Design Document (living document)

1. Idee / Philosophie
2. FAQ
 1. Worum geht es in dem Spiel (1 Absatz)
 2. Warum dieses Spiel ? (Motivation)
 3. Wo spielt das Spiel ? (Spiele-Welt)
 4. Wie wird das Spiel gesteuert ?
 5. Was ist der Fokus ?
 6. Was ist neu / anders ?
3. Feature Set
 1. Allgemeine Features (Level, Dungeon, Welt,...; 2D vs 3D)
 2. Gameplay (User Experience)
 3.

Game-Design Document

4. Die Spiel „Welt“

1. Schlüsselfeatures: Was macht die Welt aus ?
2. ...
3. Details
 1. Orte
 2. Fortbewegung
 3. Maßstab
 4. Objekte
 5. Wetter ?
 6. ...
4. Layout

Game-Design Document

5. Spielfiguren / Charaktere

1. Spieler
2. Gegner

6. User Interface

1. System-Steuerung
2. Spieler-Steuerung
3. ...

7. Spiele Logik-Elemente

1. Gegner AI
2. Waffen
3. Puzzle

Game-Design Document

8. Grafik Elemente

1. Landschaften
2. Hintergründe
3. Sprites

9. Sound / Musik

1. Hintergrundmusik ?
2. Sound-Effekte
3. ...

10. Level

1. Story
2. Elemente
3. Layout