



Game Design Document

Spielname:	Pro
Semester:	2
Modul:	MINF
Gruppe:	B
Laborgruppe:	ALTF4
Gruppenmitglieder:	Kevin Kügler, Jan Schult
Emails:	kekuegler@stud.hs-bremen.de jschult@stud.hs-bremen.de
Datum:	08.07.2015

Worum es geht

Der Spieler steuert einen Soldaten, welcher gegen unterschiedliche Arten von Monstern in einem 2D-Level kämpft, welches prozedural generiert wird.

Warum

Viele Flashgames oder auch alte 2D-Platformer wie Contra, Super Mario oder Metroid sind auch heute noch immer beliebt wegen ihrer simplen Spielweise oder auch gerade wegen ihrer Schwierigkeit. Doch auch neuere Spiele wie Stick Run oder Temple Run erfreuen sich extremer Beliebtheit. Wir entschieden uns somit für ein Crossover aus klassischem 2D Platformer und Endless-Runner.

Wo

Die Spielwelt ist simpel gehalten. Es gibt keine direkte Story oder ähnliches. Ein Himmel-ähnlicher Hintergrund sowie Plattformen bilden die Grundlage des Levels. Da der Spieler theoretisch unendlich lange spielen kann, wird das Level immer weiter prozedural generiert.

Wie

Gesteuert wird mit **WSAD**, welche zur allgemeinen Navigation dienen. Schießen ist nur in Laufrichtung möglich und wird mit **Leertaste** ausgeführt. Heilen ist ebenfalls mit **H** möglich. **ESC** beendet das Spiel.

Fokus

Der Fokus liegt auf dem Multitasking bzw. der Reaktionsfähigkeit des Spielers. Da die Plattformen nach einiger Zeit verschwinden, muss der Spieler Hindernissen und Fallen ausweichen, gleichzeitig aber seine Gegner umgehen bzw. eliminieren. Fallen erschweren zusätzlich das Spiel. Fällt der Spieler außerhalb des sichtbaren Bereichs(z.B. durch runterfallen), ist das Spiel vorbei. Zusätzlich wird es dem Spieler erschwert, voranzukommen. Das Spiel besteht aus mehreren Modi: Normal, Challenge, Rush und Boss. Die Modi wechseln während des Spielens spontan/zufällig. Ebenso gibt es Medikits und andere Powerups, die das Waffenverhalten ändern.