Vision Statement

[WIP] ist ein Story basiertes Top-Down Roguelite.   
Es handelt sich um eine humanoide Katze, die in eine Wohnung einzieht, ihr es jedoch schwer fällt ihre Kartons auszupacken und tägliche Sachen zu tätigen. Weil sie täglich nicht alles schafft, was sie möchte, leidet sie an Albträumen, in denen sie sich vor Monstern beschützen muss.   
Ziel ist es in der Nacht so weit zu kommen wie möglich, damit man am Tag mehr Energie hat, um die Wohnung einzurichten, was sich für den Spieler als Verstärkung in den Albträumen widerspiegelt.  
Der Spieler wird über Maus und Keyboard gesteuert.

Vision Document

Genre

Roguelite, 2.5D Action

Platform

PC

Zielgruppe

13-40-jährige Indie Spiel Enthusiast

USP

[WIP] ist ein Spiel, dass man in einer 1/2-1 -stündigen Sitzung durchspielen soll $

Core Features

Upgrade System/Bestellsystem, Pfad Auswahl, Raumbasierter Echtzeit Kampf,

(Shop, Heilstation, Zimmer Einrichtung, Crafting System…)

Charaktere

PC: Animorphe Katze

NPC: Gegner („personifizierte“ mentale Probleme des Protagonisten)

Steuerung

Der Spieler wird über Maus und Tastatur gesteuert. WASD für die Bewegung, E für Interaktionen, Shift für Dash und Point and Click für Angriffe innerhalb eines Kampfes (Strg für Waffenwechsel).

Style

$

Story

Der Protagonist ist frisch in eine Wohnung eingezogen, hat aber nicht die mentale Kraft, um sein Eigentum einzurichten und $

Belohnungssystem

Energie