|  |
| --- |
| 0923 Study Week |
| Gamic The Methering |
| Game Design Document |

Inhalt

[1. Kurzbeschreibung 2](#_Toc151724099)

[2. Features und Mechaniken 2](#_Toc151724100)

[3. Referenzen 2](#_Toc151724101)

# Kurzbeschreibung

Unser Spiel handelt von einem Soldaten der Mobilen Task Force „Kanonenfutter“, der in einer Eindämmungszone gegen verschiedene SCP-Kreaturen kämpfen muss. Das Ziel ist es, alle Gegner zu besiegen und so lange wie möglich am Leben zu bleiben. Das Spiel soll ein Shooter im Vorbild von Doom sein, mit Elementen von dem Zombie-Modus in Call Of Duty.

# Features und Mechaniken

Es werden dem Spieler verschiedene leichtere Gegner den Weg gestellt und hin und wieder auch schwerere Bosse. Diese Bosse sollen die bekannteren SCP-Kreaturen sein. Der Spieler startet an einem zufälligen Punkt in der Außenwelt. Diese besteht aus einem dichten Wald, ähnlich wie der in dem Spiel „Slender – The Eight Pages“. Jedoch ist der Außenbereich in drei Zonen unterteilt, welche verschiedene Schwierigkeitsstufen haben. Von dort aus muss der Spieler den Eingang zu einem unterirdischen Labor finden. In der Außenwelt befindet sich jedoch eine Vielzahl von Gegnern, die den Zombies aus Call Of Duty ähneln. Diese sollen den Spieler mit den Kampf-Mechaniken vertraut machen. Im Labor soll der Spieler dann auf verschieden ikonische Kreaturen aus dem SCP-Universum stoßen.

Das Kampfsystem soll Loadout-Based sein. Der Spieler kann also vor Beginn des Spiels entscheiden können, was er für Waffen mitnehmen will. Jedoch sollen nicht alle Waffen von Anfang an verfügbar sein. Der Spieler soll im Laufe des Spiels neue Waffen freischalten können. Dies soll die Replay Value steigern. Auch soll es, je nach Zone, in der man startet, verschiedene Schwierigkeitsstufen geben, sodass das Freischalten neuer und stärkerer Waffen notwendig ist, um die schwereren Schwierigkeitsstufen zu meistern. Mögliche Waffen schließen ein: Shotgun, Glock 19, AR17 und ein Riot Shield (Nahkampf).

Wenn der Spieler stirbt, soll er einen anderen Character kontrollieren. Dadurch hebt sich das Spiel von den meisten Shootern ab, bei welchen einfach ein Todes-Bildschirm angezeigt wird und man es noch einmal versucht. Ein Vergleich, wie das System implementiert werden soll, ist bei der Tutorial-Mission von Battlefield 1 zu sehen.

Der Spieler soll aber auch in der Lage sein, Kämpfen aus dem Weg zu gehen, indem er an Gegner vorbei schleicht. So soll das Spiel auch pazifistisch durchzuspielen sein und man gibt dem Spieler verschiedene Optionen, wie er Kämpfe angehen kann.

# Referenzen

Das Spiel orientiert sich hauptsächlich an den beiden Spielen Doom 2016 und SCP: Containment Breach. Es sind aber auch Elemente anderer Spiele zu finden, wie die Zombies aus Call Of Duty oder der Wald aus Slender – The Eight Pages. Das Todes-System ist inspiriert aus der Tutorial-Mission aus Battlefield 1.