

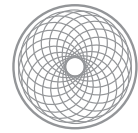
Logo

# Cybercalypse [Working Title]

Game Design Document

Erstellt von: Kai Leistner, [Platzhalter]

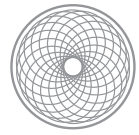
Letzte Änderung: 24.09.2012



Logo

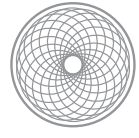
# Inhaltsverzeichnis

<b>Kurzfassung</b>	<b>1</b>
<b>Titel</b>	<b>1</b>
<b>Genre</b>	<b>1</b>
<b>Zum Game</b>	<b>1</b>
<b>Zielgruppe</b>	<b>1</b>
<b>Plattform</b>	<b>1</b>
<b>Zusammenfassung</b>	<b>1</b>
<b>Spiele Mechaniken</b>	<b>2</b>
<b>Steuerung</b>	<b>2</b>
Maus	2
Tastatur	2
<b>Kampf-System</b>	<b>2</b>
<b>Level</b>	<b>2</b>
<b>Quests</b>	<b>3</b>
<b>Gegner</b>	<b>3</b>
<b>Items</b>	<b>3</b>
<b>Story</b>	<b>4</b>
<b>Vorgeschichte</b>	<b>4</b>
<b>Plot</b>	<b>4</b>
<b>Abschnitt 1</b>	<b>4</b>
Abschnitt 2	4
<b>Charaktere</b>	<b>4</b>



Logo

<b>Quests</b>	<b>4</b>
<b>Grafik</b>	<b>5</b>
<b>Visueller Stil</b>	<b>5</b>
<b>User Interface</b>	<b>5</b>
<b>Grafiken</b>	<b>5</b>
Boden	<b>5</b>
Wände	<b>5</b>
Objekte	<b>5</b>
Ausrüstung	<b>5</b>
Charaktere	<b>5</b>
Gegner	<b>5</b>
<b>Sound &amp; Musik</b>	<b>7</b>
<b>Konzept</b>	<b>7</b>
<b>Soundtrack</b>	<b>7</b>
<b>Effekte &amp; Geräusche</b>	<b>7</b>



Logo

# Kurzfassung

## Titel

Cybercalypse [Working Title]

## Genre

Dungeon-Crawler

## Setting

Cyberpunk, Endzeit

## Zum Game

[Kurze Zusammenfassung in einem Satz]

## Zielgruppe

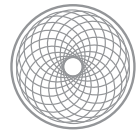
[...]

## Plattform

Multiplatform (Windows, Linux, Mac OS) in Java

## Zusammenfassung

[Story Zusammenfassung...]



Logo

# Spiele Mechaniken

## Steuerung

Die Steuerung erfolgt mittels Tastatur-Eingaben. Es ist eine Bewegung in 8 Richtungen durch den isometrischen Raum möglich. Zum spielen wird keine Maus benötigt.

## Maus

Eine Maus-Steuerung ist zur Zeit **nicht** geplant.

## Tastatur

Aktion	Taste
Bewegung / Laufen	[ W], [ A], [ S], [ D]
Aktion 1 (Angreifen, Schiessen)	[ J]
Aktion 2 (Interaktion)	[ K]
Inventar öffnen	[ I]
[Weitere Befehle]	[...]

## Kampf-System

Der Kampf läuft in Echtzeit ab und hat seinen Hauptfokus auf Schusswaffen. Je nach Waffenart und ausgerüsteter Waffe ändert sich das Verhalten und die Eigenschaften des Angriffs.

Der Spieler kann in 8 verschiedene Richtungen schießen, je nachdem wohin er sich ausrichtet.

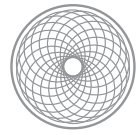
[Weitere Fähigkeiten? / Leben etc. ]

## Level

Ein Level (oder auch Dungeon) besteht aus mehreren Räumen, die miteinander verbunden sind. Ein Großteil der Raumanordnung soll zufällig generiert werden, wodurch ein höherer Wiederspielwert erzielt werden soll.

Es gibt viele einzelne Räume, die zusammengesetzt werden können und vorbestimmte wichtige Räume, wie zB den Startraum.

Verschiedene Level werden später mittels einer Übersichtskarte betretbar sein, nachdem sie freigeschaltet worden sind.

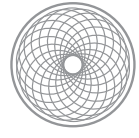


Logo

**Quests**

**Gegner**

**Items**



Logo

# Story

## Vorgeschichte

Eset eiusmod tempor incidunt et labore et dolore magna aliquam. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exerc. Irure dolor in reprehend incidunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse molestaie cillum. Tia non ob ea solvad incommod quae egen ium improb fugiend.

## Plot

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat. Et harumd dereud facilis est er expedit distinct. Nam liber te conscient to factor tum poen legum odioque civiuda et tam.

## Abschnitt 1

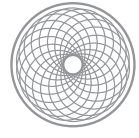
Neque pecun modut est neque nonor et imper ned libidig met, consectetur adipiscing elit, sed ut labore et dolore magna aliquam is nostrud exercitation ullam mmodo consequat.

## Abschnitt 2

Eset eiusmod tempor incidunt et labore et dolore magna aliquam. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exerc. Irure dolor in reprehend incidunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

## Charaktere

## Quests



Logo

# Grafik

## Visueller Stil

Der Grafische Stil der Spielwelt ist in der sogenannten Isometrische Ansicht gehalten. Hierdurch wird trotz zweidimensionaler Welt, ein dreidimensionaler Eindruck vermittelt. Durch das verwenden von Pixel Grafiken wird ein Retro-Look erzeugt, der sich an alte 8 oder 16 Bit spiele anlehnt.

## User Interface

Das Aussehen des User Interfaces entspricht dem Cyberpunk Setting in Kombination mit „handgepixelten“ Oberflächen um eine 16-Bit Optik zu erreichen.

Neben dem Pause Bildschirm gibt es auch ein Inventar Fenster, ein Charakter Fenster, ein Karten Fenster und ein Quest Fenster (es könnten noch weitere Fenster für mehr Funktionen implementiert werden).

[HUD Aufteilung]

## Grafiken

Alles Grafiken im Spiel (Außer das User Interface und Grafiken im Inventar) sind in Isometrischer Ansicht gehalten und überwiegend „handgepixelt“.

[Isometische Spezifikationen]

## Boden

Eset eiusmod tempor incididunt et labore et dolore magna aliquam. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exerc. Irure dolor in reprehend incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

## Wände

Eset eiusmod tempor incididunt et labore et dolore magna aliquam. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exerc. Irure dolor in reprehend incididunt ut labore et magna aliqua.

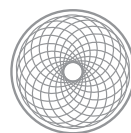
## Objekte

## Ausrüstung

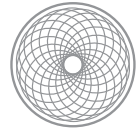
## Charaktere

## Gegener





Logo



Logo

# Sound & Musik

## Soundtrack und Konzept

Die Musik ist atmosphärisch gehalten und unterstützt die düstere Stimmung. Durch die 8-Bit Chiptunes entsteht zum einen ein „retro Gefühl“, welches die Pixel Grafik untermalt, zum anderen passt es wunderbar in das technisch dominierte Cybpunk Setting.

## Effekte & Geräusche

Die Soundeffekte sind minimalistisch gehalten, um bei häufigen hören nicht lästig oder störend zu wirken.