Game Design Document: Dungeon Delirium

Das Erlebnis:

In „Dungeon Delirium“ liegt das Erlebnisziel auf die Erfahrung, einen Dungeon zu erforschen, Gegner zu besiegen und den Endboss zu besiegen. Dabei legen wir durch die 2D Top-Down Perspektive einen Wert auf Nostalgie durch Hervorhebung der Retro-Spieleerfahrung.

Ziel des Spiels:

Den Endboss zu besiegen ist das höchste Gebot! Dieses Ziel ist durch Spielerstärkung durch ein angepasstes RPG-System zu erreichen.

Das Spiel:

Es handelt sich um ein 2D Top-Down RPG Game mit einer breit gefächerten Zielgruppe für Jung & Alt. Dabei ist uns wichtig, dass keine Vorerfahrungen vorausgesetzt werden, jede-& jeder kann das Spiel und seien Spaß erleben.

Die Spielewelt ist ein düsterer, gefährlicher Dungeon voller Gefahren und Feinde. Dieser Teilt sich in weitere Level mit sich erhöhenden Schwierigkeitsstufen und stärken Feinden auf.

Für die richtige Atmosphäre sorgen Hintergrundmusik und Animationen.