**Game Design Document - Spieletitel**

**Autoren: René Kraus, Franz Mörike, Alexander Sigmund, Jan Apsel, Dennis Braunmüller**

**Kurs: CMN5201gpr-0322**

**Abgabedatum: 08.04.2022 (Pre-Production)**

**Spielkonzept:**

In einem industriellem *cyberpunk* Setting muss sich ein einsamer Soldat, gestrandet und umzingelt vom Feind mit seinem Panzer durch Wellen an Gegnern kämpfen… Es gibt kein Entkommen!

**USP:**

Es gibt schon unzählbar viele Dungeon-Crawler Spiele wie *Binding of Isaac*. **Spieletitel** bringt aber Panzer mit ins Spiel!

**Platform:**

Vorerst nur auf PC, vielleicht spätere Portierung auf Android / IOS.

**Zielgruppe:**

Panzerliebhaber (Ralf) und Dungeon-Crawler Fans.

**Items:**

* **Waffen:**
  + Raketen
  + Laser
  + Seeking Missiles
  + Geschütz
  + Luftanschlag
* **Upgrades:**
  + Mehrfachschuss
  + Schild
  + Schadensbonus
  + Geschwindigkeit
  + Panzerung
  + Verteidigungssystem

**Milestones:**

**Pre-Production:**

- Festigen einer grundlegenden Spielidee.

- Aufgabenverteilung nach Kompetenzen.

- Finden eines USP

- GDD erstellen

**Prototyp:**

Erster Spielbarer Prototyp muss stehen.

- Keine vollständigen Features

- kann Bugs enthalten

- soll grundsätzlichen Gameflow zeigen

**Zwischenbericht „Alpha“:**

- Einschätzung der bisherigen Fortschritte.

- Zeitmanagement für verbliebende Zeit daran anpassen.

- Anpassen von Projektentscheidungen / zielen.

**Zwischenbericht „Beta“:**

Ähnlich wie Alpha:

- Einschätzung der bisherigen Fortschritte.

- Zeitmanagement für verbliebende Zeit daran anpassen.

- Anpassen von Projektentscheidungen / zielen.

- Spiel sollte größtenteils fertiggestellt werden

**Praktische Medienproduktion:**

- Präsentation des finalen Produkts.

- Umsetzen / Berücksichtigung von Feedback

- Einhalten von Qualitätsstandarts der Industrie

- Erreichen der vereinbarten Ziele

**Projektreflexion:**

Erstellen eines Dokumentes, das beinhaltet:

- Zusammenfassung des Projektes.

- Evaluieren des eigenen Produktionsprozesses und Projektentscheidungen

- Kritische Reflexion (was hätte anders / besser laufen können und wie?)

- Wurden kreative Ideen gerecht umgesetzt?

- War das Zeitmanagement / die Aufgabenverteilung passend?

- Wie wurden Problemelösungen angegangen?

- War die Kommunikation im Team zufriedenstellend?

**Vorgaben aus dem Canvas:**

Die Projektreflexion soll folgende Punkte abdecken:

- Kreativer Hintergrund und künstlerische Richtung

- Ursprüngliche Idee und tatsächliche Umsetzung

- Ergebnisse und Erfolge des Projektes

- Kosten- und Ressourcenmanagement

- Zeit- und Projektmanagement

- Kommunikation (mit Dritten)

- Qualitätsbewusstsein

- Gut und schlecht gelaufene Dinge, Probleme und Lösungen

- Zeitaufwand und Engagement

- ca 1500 Wörter

- Formatiert (Blocksatz, Seitenzahlen...)

**Taskliste:**

* Generische Levelgenerierung (Franz)
* Steuerung / Player / Schadensmodell (Jan)
* Leveldesign (Jan / Dennis)
* Items / Upgrades (Alex)
* KI (Rene)
* Effekte (Franz)
* Animationen (Dennis)
* UI (Dennis)
* Sound (Franz)

Die Einteilung in speiellere Teilbereiche und Zeitmanagement werden mithilfe des Tools *hacknplan* verwaltet.