**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:**

Erst mal 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:**

**Taskliste:**

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