**Game Design Document**

NAME

BESCHREIBUNG

**Letztes Update:**

20.06.2021

**Autor:**

Franz Mörike, René Kraus, Jan Pagel

**Inhalt**

Game Analyse & Konzept 3

Genre 3

Platformen 3

ZielGruppe 3

Gameplay 4

Gameplay Überblick 4

Gameplay Mechaniken 4

Kontroll Schema 5

Spiel Ästhetik & Benutzeroberfläche 5

Skripte 5

**Arbeitsaufteilung 5**

**Quellen 6**

# Game Analyse & Konzept

# Genre

- Creepy Survival Adventure

# Platformen

PC

# Zielgruppe

# Gameplay

## Gameplay Überblick

## Gameplay Mechaniken

|  |  |
| --- | --- |
| **Game Modus** |  |
|  |  |

# Kontroll Schema

Das Spiel steuert sich mit Maus und Tastatur.

|  |  |
| --- | --- |
| **Button Input** | **Umsetzung im Spiel** |
| w,a,s,d | Spieler bewegt sich in die entsprechende Richtung |
| Maus-Bewegung | Rotiert den Spieler („Umschauen“) |
| L shift | Sprinten |
| Space | Springen |
|  |  |

# Spiel Ästhetik & Benutzeroberfläche

# Skripte

**Extern importierte Skripte:**

# Arbeitsaufteilung

-Rene:

* Basic Movement - ✔️
* Mechanics – (TODO: pathfinding)
* Enemy KI – in progress ( TODO: detection mechanic, smart player proximity detection)
* Enemy Model / Animations – in progress

-Jan:

* Sprites
* Textures
* Level Design – in progress (TODO: versch. Exit points)
* Fallen „Traps“ – in progress

-Franz:

* GDD
* Health mechanic (damage / Player collides w Enemy) ✔️ (TODO: Heart pulsating)
* Github project management
* Optionen menu – in progress
* TODO: Main Menu
* Death scene

# Quellen

# TODO

* **Optional:** Bullets / shooting / stunning the enemy?
* Story
* Musik (leise, scary Hintergrundsmusik)
* Sound (Kellergeräusche, Ratten, Wassertropfen)

Grundidee:

Spieler hat sich in einem unterirdischen Labyrinth verlaufen. Dort wartet ein Untoter auf ihn und versucht ihn zu töten. Der Spieler versucht vor ihm zu fliehen.