**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

-

# Platformen

PC

# Zielgruppe

# Gameplay

## Gameplay Überblick

## Gameplay Mechaniken

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

# Kontroll Schema

Das Spiel steuert sich mit Maus und Tastatur.

|  |  |
| --- | --- |
| **Knopf Eingabe** | **Umsetzung im Spiel** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Spiel Ästhetik & Benutzeroberfläche

# Skripte

**Extern importierte Skripte:**

# Arbeitsaufteilung

-Rene:

* Basic Movement
* Mechanics
* Enemy KI

-Jan:

* Sprites
* Textures
* Level Design

-Franz:

* GDD
* Health mechanic (damage / Player collides w Enemy) / 1-100 beating heart
* Github project management
* Optionen menu

# Quellen

# Probleme

* Camera zeigt iwie den Canvas im Spiel nicht an.