Game Design Document

Inhaltsverzeichnis

[**1. Kurzfassung** 3](#_Toc64240344)

[**2. Spielkonzept** 3](#_Toc64240345)

[2.1 Story 3](#_Toc64240346)

[2.2 Spielablauf 3](#_Toc64240347)

[2.3 Mechanik 3](#_Toc64240348)

[2.4 Menü 3](#_Toc64240349)

[2.4.1 Startmenü 3](#_Toc64240350)

[2.5.2 Pausenmenü 3](#_Toc64240351)

[2.5 Logik/Implementierung 3](#_Toc64240352)

[2.5.1 Kamerabewegung 3](#_Toc64240353)

[2.5.2 Charakterbewegung 3](#_Toc64240354)

[2.5.3 Plattformbewegung 4](#_Toc64240355)

[2.5.4 Hintergrundbewegung 4](#_Toc64240356)

[**3. Artdesign & Musik** 4](#_Toc64240357)

[3.1 Hintergrundbilder 4](#_Toc64240358)

[3.1.1 Mainmenü 4](#_Toc64240359)

[3.1.2 Waldlevel 4](#_Toc64240360)

[3.1.3 Sumpflevel 4](#_Toc64240361)

[3.1.4 Höhlenlevel 4](#_Toc64240362)

[3.2 Leveldesign 4](#_Toc64240363)

[3.3 Cut Scenes Art 4](#_Toc64240364)

[3.3.1 Start 4](#_Toc64240365)

[3.3.2 End 4](#_Toc64240366)

[3.4 Hintergrundmusik 4](#_Toc64240367)

[3.4.1 Mainmenü 4](#_Toc64240368)

[3.4.2 Waldlevel 4](#_Toc64240369)

[3.4.3 Sumpflevel 5](#_Toc64240370)

[3.4.3 Höhlenlevel 5](#_Toc64240371)

[3.5 Cut Scenes Sound 5](#_Toc64240372)

[3.5.1 Start 5](#_Toc64240373)

[3.5.2 End 5](#_Toc64240374)

[3.6 SFX 5](#_Toc64240375)

[3.6.1 Schritte 5](#_Toc64240376)

[3.6.2 Mainmenü 5](#_Toc64240377)

[3.6.3 Ambiance 5](#_Toc64240378)

[**4. Technische Details** 5](#_Toc64240379)

[4.1 Hardware und Software 5](#_Toc64240380)

[4.1.1 Programming 5](#_Toc64240381)

[4.1.1 Audiotool 5](#_Toc64240382)

[4.1.3 Videotool 5](#_Toc64240383)

[4.2 Plattformen/ Zielgeräte 5](#_Toc64240384)

# **1. Kurzfassung**

Ein Jump’n’Run in dem man einem hungrigen Troll seine bestellte Pizza bringen muss indem man sich durch u.a. den verzauberten Wald auf den Weg zu ihm macht.

# **2. Spielkonzept**

## 2.1 Story

Theobert der Troll hat Hunger und bestellt Pizza in seinem Lieblingsrestaurant PizzaTown. Hier beginnt die Reise unseres Pizzalieferanten Peters, der sich durch den verzauberten Wald, vorbei am Sumpf der Verderbnis und durch die klirrende Kristallhöhle kämpfen muss.

Ob unser Theobert seine Pizza heil und unversehrt bekommt?

## 2.2 Spielablauf

Man startet mit der Startcutszene, in welcher Theobert seine Pizza bestellt. Danach kommt man in das erste Level: den verzauberten Wald. Durch diesen muss man sich kämpfen. Sollte man herunterfallen startet man wieder am Anfang des Levels. Hat man das Ende des Levels erreicht so gelangt man in das nächste. Genau dieses Prinzip gilt auch für Level 2, das Sumpflevel, und Level 3, die Kristallhöhle. Am Ende der Kristallhöhle geht man dann eine Leiter hinauf direkt vor die Tür von Theobert und liefert die Pizza ab.

## 2.3 Mechanik

Durch das Drücken von ‚a‘ und ‚d‘ kann man den Charakter nach links und rechts bewegen. Mit der Lehrtaste lässt man den Charakter springen.

Um ins Pausenmenü zu kommen muss man ‚Esc‘ drücken oder mit der Maus auf den Pausebutton.

## 2.4 Menü

### 2.4.1 Startmenü

Es gibt einen Startbutton zum Spielstart, einen Button für Setting, in welchen man die

Lautstärke für Musik und SFX einzeln anpassen kann. Zudem erreicht man über das Fragezeichen ein „How to play“. Auch gibt es einen Exitbutton und einen Button mit dem man zu den Credits gelang.

### 2.5.2 Pausenmenü

Ähnlich wie das Settingmenü. Es gibt Regler für Musik und SFX Sounds und Zugriff zu dem „How to play“. Außerdem gibt es einen Homebutton mit welchen man wieder zum Mainmenü zurück gelangt. Mit ‚Esc‘ oder dem Pfeilbutton gelangt man zurück ins Spiel.

## 2.5 Logik/Implementierung

### 2.5.1 Kamerabewegung

Dddddddd

### 2.5.2 Charakterbewegung

dddddddd

### 2.5.3 Plattformbewegung

dddd

# 2.5.4 Hintergrundbewegung

dddddddd

# **3. Artdesign & Musik**

## 3.1 Hintergrundbilder

### 3.1.1 Mainmenü

Auf dem Mainmenühintergrund ist ein Pizzalieferbote zu sehen, was den Inhalt der Story betonen soll: Es geht um eine Pizzalieferung.

### 3.1.2 Waldlevel

Eine hell erleuchtete Siedlung in den Baumwipfeln. Diese bewohnten Bäume zeigen, dass der Ort an welchem die Pizzeria liegt sehr bewohnt und einladend ist.

### 3.1.3 Sumpflevel

Eine düstere Sumpflandschaft mit einer verlassenen Hütte, um die bedrückte Stimmung zu verstärken. Die kahl werdenden Bäume als Übergang von einem gedeihenden Wald zu einer öden Sumpflandschaft.

### 3.1.4 Höhlenlevel

Eine dunkle Höhle mit hellen Accenten, um das mysteriöse einer klingenden Kristallhöhle zu verstärken. Der kühle, dunkle Stein im Kontrast zu den hellen, leuchtenden Kristallen.

## 3.2 Leveldesign

Die Artassets wurden so ausgewählt, dass sie cartoonisch wirken und dem Image einer zauberhaften Welt entsprechen.

## 3.3 Cut Scenes Art

### 3.3.1 Start

dddddddddddd

### 3.3.2 End

ddddddddddddd

## 3.4 Hintergrundmusik

### 3.4.1 Mainmenü

ddddddddddddd

### 3.4.2 Waldlevel

ddddddddddddd

### 3.4.3 Sumpflevel

ddddddddddddd.

### 3.4.3 Höhlenlevel

dddddddddddddd.

## 3.5 Cut Scenes Sound

### 3.5.1 Start

dddddddddddd

### 3.5.2 End

ddddddddddddd

## 3.6 SFX

### 3.6.1 Schritte

dddddddddddd

### 3.6.2 Mainmenü

Ddddddddddddd

### 3.6.3 Ambiance

ddddddddddddd

# **4. Technische Details**

## 4.1 Hardware und Software

### 4.1.1 Programmierung

Die Gameengine ist Unity Version 2020.2.17f1. Skripte sind in C# geschrieben.

### 4.1.1 Audiotool

Audacity

### 4.1.3 Videotool

Dddddddd

## 4.2 Plattformen/ Zielgeräte

Das Spiel ist für den PC und das Betriebssystem Windows vorgesehen.