

1. **Gruppen-Name:** Donnerbalken

Spielname: Silent Dust

2. **Gruppenmitglieder:**

| | |
|---------------|-----------------------------|
| Dennis Prigge | dprigge@stud.hs-bremen.de |
| Justus Cöster | jcoester@stud.hs-bremen.de |
| Max Kück | kmax001@stud.hs-bremen.de |
| René Neumann | reneumann@stud.hs-bremen.de |

3. **Handlung**

Ein Side-Scroller Puzzle Jump'n'Run, in dem Gegenstände gesammelt werden, Gegner ausgewichen oder bekämpft werden, ohne dabei Waffen zu nutzen. Es wird einige Level geben, welche sich aber themenmäßig unterscheiden. So hat das Spiel eine ansteigende Schwierigkeit. Als Beispiel werden Gegner oder Rätsel immer schwieriger, mehr Fallen werden verwendet oder auch das Spielgeschehen wird immer schneller.

4. **Motivation**

Da solche Spiele das Interesse einer großen Zielgruppe anspricht, in der wir uns auch befinden, wollten wir ebenfalls ein ähnliches Spiel entwickeln, allerdings mit neuen Spielelementen und neuen Ideen.

5. **Spielwelt**

Die Spielwelt wird düster und dystopisch aussehen, trist und traurig. Die meisten Spiele dieser Art sind freundlich, hell und einladend, während Silent Dust genau das Gegenteil sein wird. Es werden allerdings farblich hervorstechende Elemente geben, um Events zu verdeutlichen.

6. **Steuerung**

Gesteuert wird standardmäßig mit der Tastatur. Eventuell wird es eine Touchscreensteuerung geben, aber dies ist nicht als primäre Steuerung geplant.

7. **Fokus**

Der Fokus liegt im Gameplay, da das überzeugen muss. Es gibt bereits eine Menge solcher Spiele, daher muss das Gameplay originell sein und sich von der Masse abheben. Dazu zählen zum Beispiel versteckte Wege, Referenzen zu bekannten Medien. Neben dem bekannten Gameplay, wird die Atmosphäre eine große Rolle spielen.

8. **Besonderes**

Wie bereits erwähnt, soll das Spiel originell werden, da das Grundprinzip des Spiels bereits oft umgesetzt wurde. Ernsthaftigkeit und Atmosphäre sind die Keywords dieses Projekts.