Minigame

"Legend of Momo"

Modulnummer:	GPR4100
Modulname:	Projektarbeit "Minigame"
Abgabedatum:	27.11.2020
Abschluss:	Bachelor of Science Games Programming
Abschnitt:	September 2020
Name:	Christopher Zelch
Campus:	Frankfurt
Land:	Deutschland
Wortanzahl:	
anderen als die angeg Wortlaut oder dem S	dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine gebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die den sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen den unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.
Pfungstadt, 27.11.202 Ort, Datum	2///
unbeschränkte Recht	mt dem SAE Institut das nicht exklusive jedoch zeitlich und örtlicl ein, die vorliegende Arbeit zum Zweck der Ausbildung, sowie de Idungsinhalten, zu speichern und für Personen des SAE Institut
Pfungstadt, 27.11.202	0 Unterschrift Student/in

Game Design Document

Name of the game: Legend of Momo

Stakeholders:

• **Dev:** Christopher Zelch

Overview

Project scope

• Budget: I'm a poor student.

• Timeline: 27.11.2020

Elevator Pitch

Legend of Momo is a RPG, with build in aspects from Legend of Zelda and Animal Crossing. You need to kill enemy's on your way through the World of Akkarion and find new gear to get better and better to finally kill Prince Eric Fernandez.

Monetization

I'm not allowed to sell this game.

Story

In Legend of Momo you are a small pioneer who is making his way through the world of Akkarion, you need to find better gear to kill enemy's on your way to become better. Aspects like fishing and finding fruits, will help you to overcome many encounter and are fun to do anyway. Items are shown in your inventory. Killing monster is necessary to get more health, because they have a small percentage to drop heart container. You may find some keys to open secret places. You are able to sleep in your bed to restore health, if you finally become strong enough you can try to kill Prince Eric Fernandez.

Game elements

- 👤 Characters
 - 1. Momo
 - 2. Prince Eric Fernandez
- K
 Locations
 - 1. Hometown
 - 2. Forest
 - 3. Lake
 - 4. Dungeon
 - 5. Monster Dungeon
 - 6. Palace
- 🍸 Levels / missions
 - 1. Finding the key for the palace
 - 2. Killing Prince Eric Fernandez

• **©** Objects

- 1. Chests
- 2. wooden Sword
- 3. iron Sword
- 4. diamond Sword
- 5. Apple
- 6. Pear
- 7. Running Shoes
- 8. Fishing Rod
- 9. Heart Containers
- 10. Coins
- 11. Fish Bones
- 12. Boots

Assets

• 🔓 Art

- 1. LimeZu itch.io
- 2. Elthen's Pixel Art Shop itch.io
- 3. Shikashi's Fantasy Icons Pack v2 itch.io
- 4. ArMM1998 OpenGameArt.org

Sound

1. Dark Fantasy Studio

Animation

1. ArMM1998 OpenGameArt.org