**Game Design Document (GDD)**

**1. Spielübersicht**

* **Arbeitstitel:** *Cube’s Journey* (Arbeitstitel – kann später geändert werden)
* **Genre:** 2D Action / Adventure / Plattformer
* **Spielmodi:**
  + **Story:** Hauptstory mit Missionsstruktur
  + **Freeplay:** Offene Welt, in der du eigenständig erkunden, kämpfen und entdecken kannst
  + **Multiplayer:** Kooperativer Freeplay-Modus für zwei Spieler
* **Zielplattform:** Desktop-PCs (Die technischen Details und Plattformen werden später festgelegt, aktuell basiert das Projekt auf Unity und Aseprite für die Grafik)

**2. Story und Setting**

* **Hintergrundgeschichte:**  
  Der Cube, ein liebenswerter, süßer Squircle mit einem Gesicht, entpuppt sich als außerirdischer Besucher. In der Intro-Sequenz fliegt er aus dem All, überblickt einen dichten Wald und landet schließlich im Wasser, bevor er an Land erwacht.  
  **Ziel:** Zunächst die Umgebung kennenlernen, um danach den Weg zurück in seine Heimat (ein abgelegenes, gebirgiges Terrain) zu finden. Im Laufe der Geschichte entwickelt sich eine emotionale Bindung an den Ort, die in späteren Kapiteln zu neuen Entscheidungen führt.
* **Erzählweise:**
  + **Visuelle Storytelling-Methoden:**
    - Animierte Zwischensequenzen in Schlüsselmomenten
    - Symbolische und visuelle Hinweise, die ohne Text auskommen (zum Beispiel Mimik des Cubes, Umgebungsanimationen und dynamische Szenenübergänge)

**3. Gameplay-Mechaniken**

* **Gravitation:**
  + Die Gravitation bleibt konstant und wird nicht variiert – sie bildet die Basis für alle Bewegungen im Spiel.
* **Physikalische Effekte:**
  + Die Größe des Cubes wird nur selten verändert – dieser Effekt kommt gezielt zum Einsatz, um besondere Momente oder Herausforderungen zu unterstreichen, steht aber nicht im Mittelpunkt.
* **Rätselmechanik:**
  + Rätsel werden durch logisches Denken und das geschickte Nutzen der Umgebung gelöst – ohne dass Größe des Cubes als Puzzle-Lösung dient.
* **Charakterverhalten:**
  + Der Cube behält stets sein charakteristisches Gesicht, das in verschiedenen Spielsituationen Emotionen und Reaktionen visuell ausdrückt (z. B. durch Animationen und Mimik, die Angst, Freude oder Überraschung signalisieren).

**4. Level-Design und Umgebung**

* **Allgemeine Map-Struktur:**
  + Einheitliche Events: Egal ob im Storymodus oder in Freeplay, ein X-Spawner erzeugt stets dieselben Gegner oder Objekte, wodurch sich die Spielerfahrung konsistent anfühlt.
  + **Progressive Unlocks:**
    - Neue Bereiche (Wälder, Höhlen, Berge) werden durch das Erreichen bestimmter Meilensteine oder abgeschlossener Missionen freigeschaltet.
    - Visuelle und animierte Hinweise (z. B. Reaktionen des Cubes, Veränderungen in der Umgebung) signalisieren dem Spieler, dass sich etwas Neues öffnet.
* **Spezifische Umgebungen:**
  + **Höhlen:**
    - Einsatz von „Fog of War“, sodass der Spieler nicht durch Wände sieht.
    - Unterschiedliche Themen, z. B. Kohleminen oder verlassene Tunnel.
    - Herausforderungen wie zusammenfallende Bereiche und Minispiele zur Orientierung.
    - Gegner und Monster, die in diesen Umgebungen für zusätzliche Spannung sorgen.
  + **Oberflächenwelt:**
    - Wälder und Gebirgslandschaften mit zufälligen Elementen (Tunneleingänge, Leitern in der Wildnis) zur Verbindung der verschiedenen Bereiche.

**5. Kampf- und Interaktionssystem**

* **Kämpfe:**
  + Erste Ideen beinhalten spontane, dynamische Begegnungen im 2D-Umfeld, die ohne textbasierte Anweisungen auskommen.
  + Ziel ist es, den Kampf trotz der simplen 2D-Perspektive spannend und abwechslungsreich zu gestalten.
* **Interaktionen:**
  + Rätsel werden durch clevere Nutzung der Umgebung gelöst.
  + Umweltbasierte Herausforderungen (z. B. eingestürzte Höhlen, die ein Minispiel zur Orientierung bieten) fordern den Spieler visuell und mechanisch heraus.

**6. Spielmodi**

* **Story-Modus:**
  + Führt den Spieler durch die narrative Reise des Cubes – von seinem Absturz bis zur Entdeckung seiner neuen Umgebung – ausschließlich durch visuelle Mittel und Animationen.
* **Freeplay-Modus:**
  + Ermöglicht freies Erkunden und Kämpfen in der Welt, wobei die wiederkehrenden Map-Events (z. B. das erstmalige Betreten einer Höhle) weiterhin auftreten.
* **Multiplayer-Modus:**
  + Ermöglicht kooperative Erkundung und Interaktion im Freeplay-Modus mit einem zweiten Spieler.
  + Gemeinsame Erlebnisse und geteilte Missionsereignisse sorgen für ein synchrones Spielerlebnis.

**7. Kunst, Sound und Atmosphäre**

* **Artstyle:**
  + „Rhuiger“ Artstyle: Eine markante, einzigartige visuelle Darstellung, die stark auf Licht, Schatten und Partikeleffekten basiert, um Atmosphäre und Dynamik zu erzeugen.
* **Audio:**
  + Musik: Zentrale Bedeutung, um die Stimmung zu unterstreichen und den emotionalen Bogen der Story zu begleiten.
  + Soundeffekte: Wichtige Elemente, die das Gameplay (z. B. bei Kämpfen, Umgebungsinteraktionen oder dem Betreten neuer Bereiche) unterstützen.

**8. Anpassungs- und Personalisierungsmöglichkeiten**

* **Cube-Design:**
  + Farbvariationen
  + Unterschiedliche Skins
  + Anpassbare Augen, Brillen, Rucksack, Hut
  + Erweiterungen in zukünftigen Updates, um den Cube noch individueller zu gestalten

**9. Technische Umsetzung (ohne detaillierte Technologien)**

* **Engine:** Unity (für die 2D-Plattformer-Umgebung und die physikalischen Effekte)
* **Tools:** Aseprite für die Erstellung von Pixel-Art und Animationen
* **Hinweis:** Die spezifische Technologieauswahl (z. B. Netzwerk-Frameworks für Multiplayer) wird zu einem späteren Zeitpunkt detailliert geplant.

**10. Ziel und Ausblick**

* **Demo-Version:**
  + Enthält: Tutorial, Intro und zwei Startmissionen, um den Spieler in die Mechaniken und die Story einzuführen – alles visuell und ohne Textdialoge.
* **Main Game:**
  + Umfasst alle Elemente bis zum Kapitel, in dem der Cube sich in seiner neuen Umgebung vollständig integriert fühlt.
  + Zukunftspläne: Erweiterung um ein weiteres Kapitel, das den Wiederspielwert und die emotionale Bindung erhöht.
* **Kernziel:**  
  Ein Spiel zu entwickeln, das durch seinen charmanten Charakter, konsistente physikalische Mechaniken und eine emotionale Story, vermittelt ausschließlich durch visuelle Mittel, überzeugt – mit genügend Freiraum für zukünftige Erweiterungen und innovative Ideen.