

Escape Lockdown

DESIGN DOCUMENT

Von KTC für das 2025 Pirate Software Game Jam

Introduction	2
Game Summary	2
Inspiration	2
Player Experience	2
Platform	3
Development Software	3
Genre	3
Target Audience	3
Concept	3
Gameplay overview	3
Theme Interpretation (Sacrifice Is Strength)	4
Primary Mechanics	4
Secondary Mechanics	5
Art	6
Theme Interpretation	6
Design	6
Audio	7
Music	7
Sound Effects	7
Game Experience	8
UI	8
Controls	8
Development Timeline	8

Einleitung

Spielzusammenfassung

Escape Lockdown ist ein Spiel, in dem man aus einem isolierten Gebäude ausbrechen.

Inspiration

The Escapist

In The Escapist ist man in einem Gefängnis und muss versuchen auszubrechen. Man kann Tools verwenden, um seinen Weg freizubekommen.

https://de.wikipedia.org/wiki/The_Escapists

Project Zomboid

Das düstere Setting und der leichte Horror, den man beim Spielen verspürt, habe ich als Inspiration genommen. Die Idee, dass man einen eigenen Sichtfeld hat, fand ich auch sehr geeignet.

https://de.wikipedia.org/wiki/Project_Zomboid

Player Experience

In Man muss strategisch Tools nutzen und strategisch vorgehen, um an Wachen vorbeizukommen, oder diese überwältigen. Hauptziel ist es, aus dem Bunker zu entkommen. Man selbst ist während des Entkommens die Waffe, weil man die Wachen ausschalten kann, aber nach dem Entkommen auch 😊.

Plattform

Das Spiel ist hauptsächlich für Windows entwickelt, aber Linux sollte auch problemlos funktionieren. Brwoser wird auch unterstützt, weshalb es in der Theorie auch auf Mac laufen sollte.

Development Software

- Godot 4.3 für die Programmierung
- Paint und GIMP für Bilder xD

Genre

Singleplayer, Puzzel, Casual, Psychischer Horror, Quick-Time-Events

Zielgruppen

Man kann das Spiel intuitiv spielen. Die Zielgruppen sind alle Personen ab circa 16 Jahren, weil man Wächter „erledigen“ kann.

Konzept

Gameplay-Übersicht

Als Spieler kann man Items in Objekten, wie Truhen, Möbeln und weiteren finden, welche man verwenden kann, um seinen individuellen Ausbruch ausführen zu können.

Themen-Implementierung (You are the Weapon)

Man selbst ist die Waffe – in dem Sinne, dass man als Spieler nicht weiß, warum man in einem Bunkerkomplex eingesperrt ist. Man muss versuchen, aus dem Bunker auszubrechen und kann dabei Wachen

ausschalten. Der Grund, warum man eine Waffe ist und warum man sich im Bunker befindet, wird erst beim Gewinnen vom Spiel klar.

Primary Mechanics

Mechaniken

Türe

Ein Objekt, welches manchmal verschlossen ist und einmalig aufgeknackt werden muss, oder sofort geöffnet werden kann.

Schlüsselloch

Man kann durchschauen, um zu überprüfen, ob Wächter hinter der Tür lauern.

Auftreten von Türen

Weil der Spieler die Waffe ist, kann er verschlossene Türe auftreten. Weil dies laut ist, bekommen alle Personen dies im Raum mit.

Schlösser

Man kann Schlösser mit einer Haarklammer öffnen. Dabei muss man ein Minispiel gewinnen, um das Schloss zu öffnen.

K.O. schlagen von Wächtern

Weil man als Waffe so stark ist, kann man Wächter mit der bloßen Faust K.O. schlagen.

Secondary Mechanics

Mechanic
<u>Set Spikes</u>
When a player cell walks on top of a set spike, after moving off of it, it will then become a regular spike trap

Art

Theme Interpretation

Da ich in Kunst immer schon eine Niete war, verwende ich einfach simple Farben und versuche irgendwie ein Pixel-Art zusammenzukleistern. Jedoch versuche ich eher auf eine gerine Kontrastdifferenz einzugehen und alles relativ düster zu halten.

Design

Eine bunte Mischung von allem, jedoch größtenteils freestyle, ohne zu viele Gedanken zu machen.

Audio

Music

Irgendeine open source free to use musik, jedoch bin ich eher auf Soundeffekte eingegangen, um den psychischen Horror zu stärken.

Sound Effects

Größenteils von Freunden gemacht, die gerne in irgendwelche Mikrofone brüllen.

Game Experience

UI

Ein Minecraft-ähnliches Inventar, das genauso wie ein typisches 2000er Game aussieht.

Controls

Keyboard

Arrow keys / WASD

Gamepad

Not yet