



# The Seedling

---

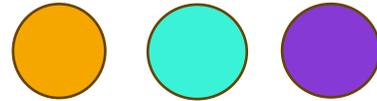
2.5D Roguelike Action Game

# Plot

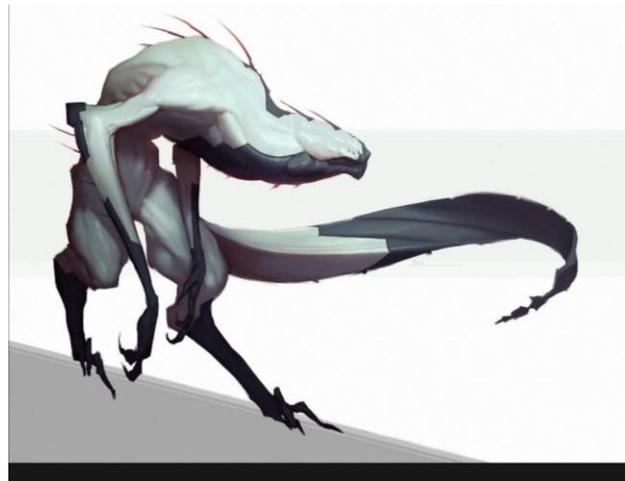
- Eine hochentwickelte Zivilisation, die auf "mysteriöse Art" untergegangen ist
- Protagonist ist Seedling, ein kleiner Roboter
- Seedling wurde dazu erschaffen, im Falle eines Notfalls The Mother - einen Großen Computer - mithilfe der 3 lebenswichtigen Elemente neuzustarten
- The Mother ist dafür verantwortlich, die Zivilisation wieder neu aufbauen zu können

# Gameplay

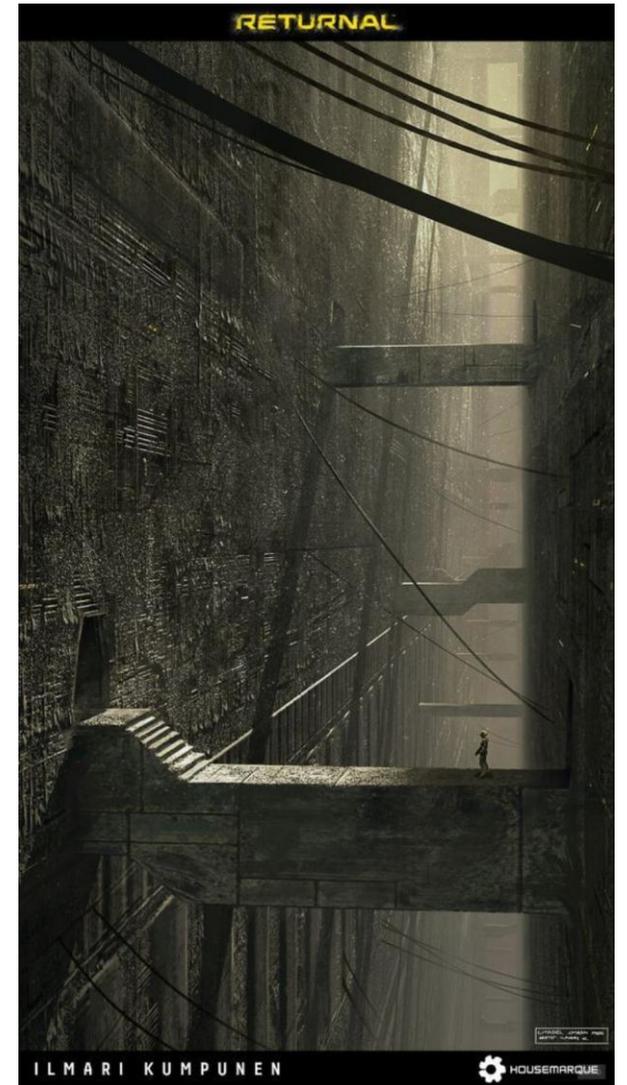
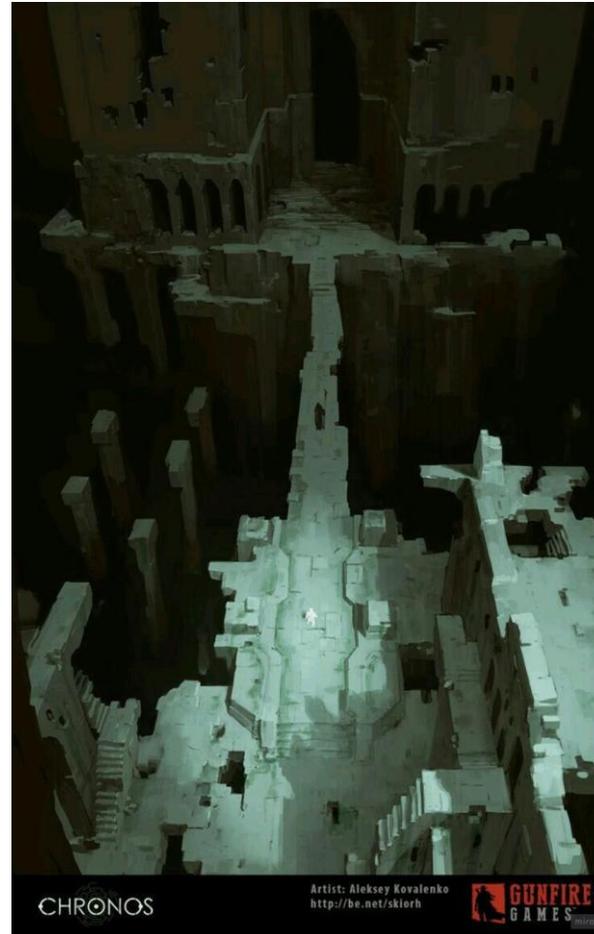
- Kämpfe mit der Kraft von bis zu 3 Elementen die sich unterschiedlich auswirken.



- Räume werden besiegt in dem alle Gegner geschlagen werden.
- Zufallsbasierte Generation von Level-Maps.
- Engine: Unity



08.05.2025





# Aufteilung

Katja: Scene-Ladung, Spritesheets, Enviroment, Kamera

Lemuel: Programmierung Bewegung + Angriffe + Enemy AI,  
Sound

Nico: UI, Animationen (Logik/Einbau), Sound

# Mindestziel

- 1 Level mit allen Elementen, die geplant sind
- Geschichte durch das Level erzählt
- Boss-Fight

# Optimalziel

- 3 Level (pro Element ein Level)
- Boss Fight mit zwei Phasen
- Dialogfeldern
- Controller-Support (auf PC mit Xbox/Playstation-Controller)