

CoolHip&Modern GmbH

Mindhunter

Daniele Caruso, Ella Moik, James Inden, Jamila Huizinga,
My Han Smrckova, Paul Bohlmann, Rebekka Herzig, Sofya
Girenko, Vanessa Lenz
20.10.2023

Inhaltsverzeichnis

1	OVERVIEW	3
1.1	Allgemeine Dateien, Benennungen und Dokumentationshilfen.....	3
1.1.1	Dateienguide.....	3
1.1.2	Impressum.....	3
1.2	Brainstorming	3
1.2.1	Mindmap	3
1.2.2	Ideen for future development.....	3
1.3	Vision Statement	4
1.4	Eckdaten	5
1.4.1	Title: Mindhunter	5
1.4.2	Genre: Hack 'n' Slash	5
1.4.3	Plattform: PC	5
1.4.4	Zielgruppe	5
1.4.5	Setting & Story.....	5
1.4.6	Worlddesign Konzept	5
1.4.7	Art Style	6
1.4.8	Konkurrenz.....	6
1.4.9	Monetarisierung und Marketing der Konkurrenz.....	7
1.4.10	Personas	10
1.4.11	Key Features.....	13
1.4.12	USP(s).....	13
2	STORY	13
2.1	Story Vermittlung	13
2.2	Hintergrundgeschichte	14
2.3	Storyline.....	14
2.4	Hauptcharaktere.....	15
2.4.1	Aren (Playable Charakter).....	15
2.5	Nebencharaktere.....	15
2.5.1	Shop Besitzer: Kiles (NPC)	15
3	GAMEPLAY.....	16
3.1	Gegner	16
3.1.1	Pride	16
3.1.2	Sloth.....	17
3.1.3	Envy.....	17
3.1.4	Gluttony	18

3.1.5	Greed	19
3.1.6	Lust.....	19
3.1.7	Wrath.....	20
3.1.8	Euagrios.....	21
3.2	Steuerung	22
3.3	Mechaniken	22
3.4	Core Loops	23
3.5	Game Progression	23
3.5.1	Spielerführung	23
3.6	Regeln & Physik	23
3.7	Gegenstände	24
3.7.1	Währungen.....	24
3.7.2	Items (Gold).....	24
3.7.3	Upgrades (Seelen).....	25
3.7.4	Waffen	25
3.8	Sounddesign	26
3.9	UI-Design	27
3.10	Quest-Design	27
4	Leveldesign Document	28
4.1	Konzepte.....	29
4.1.1	Design 1	30
4.1.2	Design 2.....	30
4.1.3	Design 3	31
4.1.4	Design 4.....	31
4.2	Level Progression.....	32
5	Weitere Dokumente	40
5.1	Allgemeiner Speicherort (Ordner).....	42
5.2	Art Bible	42
5.3	TDD	42
5.4	Website	42
5.5	Taskboard	42
5.6	Quellen	42

1 OVERVIEW

Nicht implementiert = **ROT**

1.1 Allgemeine Dateien, Benennungen und Dokumentationshilfen

1.1.1 Dateienguide

- Bilder immer als PNG oder PDF hochladen
 - Darauf achten, dass die Hintergründe bei PNG's transparent sind!
- Andere Dokumente, wie z.B. One Pager etc., immer dazu noch als PSD oder Word Dokument hochladen (damit alle im Team es überarbeiten können bei Krankheitsfällen)
 - Fertiges Produkt dann als PDF hochladen
- Dokumente, bei welchen wir alle eine eigene Version erstellen, noch zusätzlich mit dem eigenen Namen markieren
 - Moodboard_Hans, Mindmap_Anna, etc...
 - Bei diesen Dateien müssen nur PDFs hochgeladen werden (keine PSD etc.)
- Klar definierte Namen
 - Unterscheidet zwischen Skizze, Conceptart, Icon, Environmentart, Models, Sprites, fertiges Design
 - Z.B. Conceptart_Guy oder Icon_Stiefel
 - Bei Animationen ist die Benennung etwas spezieller
 - Die einzelnen Bilder werden durchnummeriert und was/wer animiert wurde, sowie welche Aktion animiert wurde, kommen in den Dateinamen
 - Z.B. Animation_Guy_laufen_1, Animation_Lasso_greifen_5...
 - Alle Dokumente die mit Charakteren/bestimmten Items/Welten zu tun haben, haben immer den Vornamen des Charakters in sich: Skizze_Guy, Tiles_Wüste_Kaktus, etc.
- **Unity Version: 2021.3.26(f1)**

1.1.2 Impressum

CoolHip&Modern GmbH
Jajustraße 100
12345 Jaju
Email: CoolHip&Modern@online.de
Tel.: 0157/31723923

1.2 Brainstorming

1.2.1 Mindmap

https://miro.com/app/board/uXjVM-gVP7l=?share_link_id=942995802255

(Dort findet man auch die Rollenverteilung, sowie den Projektplan)

1.2.2 Ideen for future development

- Upgrade system
 - Attackdmg
 - Attackspeed
 - Speed
 - Etc.
- Vielleicht wie bei Brotato nach Questabschluss Auswahl eines Updates

- Questdesign Ideen:
 - Überlebe
 - Wenn man eine bestimmte Anzahl von einem Gegner getötet hat, erhält man ein kostenloses Item oder einen Stat-Boost
 - z.B. Töte 100 Envy und erhalte eine Sanity Pille
 - z.B. Töte 20 Pride und erhalte einen Schutzzauber
 - z.B. Töte 100 Envy und erhalte mehr Movementspeed für zwei Minuten
 - Wenn man so und so viel Geld ausgegeben hat, werden die Items geupgradet
 - Sanity Pillen geben mehr Sanity
 - Schutzzauber halten länger
 - Nachdem du eine gewisse Zeit lang überlebt hast, erhöhen sich deine Stats
- Website Text Ideen
 - Dive into the mind-twisting world of **Mindhunter**, a hack-n-slash game where you need to protect your sanity and even your very own brain from what is coming for you.
 - **Aren's Quest**: Join our hero, Aren, as he battles to protect his very mind from the clutches of the demon. Humanity's fate lays in your hands!
 - **Seven Deadly Sins Onslaught**: Confront the seven deadly sins as they manifest in different nightmarish forms. Each sin presents a unique challenge which needs to be conquered.
 - **Pick Your Weapon**: Select your weapon of choice, let it be a razor-sharp blade or a high-powered ranged firearm. Tailor your combat style to suit your own preference!
 - **Listen up**: When voices meet sound design, the result can be a delightful and unique experience!
 - **Immerse yourself**: Explore a new Dimension: our game's 2D and 3D art offers you a mind-bending experience!
 - **50 Shades of Magenta! / Retro colors**: Experience a world painted in monochrome colors and bring back nostalgic memories!

1.3 Vision Statement

Mindhunter ist ein 2.5D Hack-n-Slash Game, das durch Artstyle und Sounddesign, Cuteness und Blutrünstigkeit vereint.

Unser Protagonist, **Aren**, ist ein all around Good Boy™, doch das schützt ihn nicht vor den Angriffen eines Dämons, der die gesamte Menschheit befällt. Der Dämon, **Euagrios**, lässt Menschen in komaartige Alpträume verfallen, wo die sieben Todsünden wiederholt den Geist der Menschen angreifen. Ihr Geist wird gebrochen und die Menschen werden selbst zu Dämonen.

Doch durch Arens angeborene Tugend ist er resistent gegen die Kräfte der Dämonen und kann diese in seinem Kopf bekämpfen. Der Kampf ist scheinbar endlos, immer wieder attackieren Wellen von Gegnern Arens Verstand. Doch falls es unserem Good Boy™ gelingt, diesen Angriffen lange genug Stand zu halten, hat er die Chance Euagrios selbst zu bekämpfen.

Gelingt es ihm Euagrios zu besiegen, wird die Menschheit von dessen Einfluss befreit und alle verfallenen Menschen werden vom Einfluss der Sünden erlöst.

Unser Ziel mit Mindhunter ist es, Spieler bis an ihre Grenzen herauszufordern. Das Spiel soll nicht einfach zu vollenden sein, tatsächlich soll es beinahe unmöglich sein, den Endboss zu besiegen.

Das Spiel zeichnet sich besonders durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad, aber auch durch seinen creepy-but-cute Artstyle und sein a cappella Sounddesign aus.

Wir möchten dieses Spiel bei *CoolHip&Modern* umsetzen, weil wir im Markt einen Hype gesehen haben, von Spielen die spezifisch Hardcore Spieler ansprechen, insbesondere Hack 'n' Slash, Roguelikes und Rougelites. Genauso wie wir unsere Spieler herausfordern wollen, möchten wir uns aber auch selbst challengen, da Hack n' Slash für unser Team ein neues Genre ist, sowie Achiever für uns eine oft zweitklassige Zielgruppe ist. Diese wollen wir mit Mindhunter diesmal direkt ansprechen.

1.4 Eckdaten

1.4.1 Title: Mindhunter

1.4.2 Genre: Hack 'n' Slash

- (Roguelikeish)-> deutlich mehr Items in der Zukunft

1.4.3 Plattform: PC

1.4.4 Zielgruppe

- Achiever
 - Highscores erreichen
- Mid-/Hardcoregamer

1.4.5 Setting & Story

- Die Menschheit wird von Dämonen angegriffen und muss in Form einer Art Albtraums immer und immer wieder die Dämonen der Todsünden bekämpfen
- Verlieren sie diesen Kampf zu oft, wachen sie wieder auf und sind fortan ein Dämon
- Mischung aus Dämonen(-magie) und Wissenschaft
- Kopf von innen, Mischung aus Body horror walls and shrooms als Parasit, die die pochenden Wände etc übernehmen wollen
- Tinkertown style aber weniger Pixel-Artstyle

1.4.6 Worlddesign Konzept

- Außerhalb des Levels:
 - Das Grundkonzept basiert auf der Erde zu der jetzigen Zeit
 - Städte/Dörfer sind aufgrund einer Parasitenverseuchung (mehr dazu in der Story) zerstört
 - Zerbrochene Scheiben, abgebrannte Häuser, etc.
 - Leichen liegen an verschiedenen Ecken
 - Die Krankenhäuser laufen mit massiver Unterbesetzung
 - Menschen, die nicht befallen und nicht z.B. Pfleger oder Cops sind, schließen sich zu Hause ein
 - Auf den Straßen laufen lediglich, die vom Parasiten gesteuerten, Hüllen umher, zerstören alles, töten sich gegenseitig und andere
- Innerhalb des Levels:
 - Alles wirkt düster
 - erinnert ein wenig an eine Höhle
 - Der Boden im Level sieht aus wie eine Hirnstruktur

- In der Mitte ist das eigene Gehirn
- An den Rändern befinden sich die Spawnpunkte der Gegner
 - Kriechen aus Anus thingys
- Zwischen Rand und Hirn der Shop
- Auf der Map verteilt sind Pilz-/Korallen ähnliche Strukturen

1.4.7 Art Style

- Cartoonish
- Vibrant Colors
- Dark Toned
- Genauere Eindrücke in der Artbible sichtbar
 - [SAP4 - Mind Hunter.pptx](#)

1.4.8 Konkurrenz

Spiel	Ähnlichkeiten	Differenzen
Vampire Survivor (Poncle)	• Roguelikeish • 2,5D • Top-Down View	• Keine Todsünden • Kein Sanity • Vampiresurvivorlike • Multiplayer möglich • Shoot 'em up
DON'T STARVE TOGETHER (Klei Entertainment)	• Sanitybar (Sanity wird auch geringer durch zu lange im Dunklen sein) • Topdown Perspektive • 2,5D • Artstyle	• Multiplayer möglich • Monster und andere Kreaturen als Gegner, keine Todsünden • Genre (DST ist ein Survivalgame) • Open World
AMNESIA: THE DARK DESCENT (Frictional Games)	• Sanitybar (Sanity wird auch geringer durch zu lange im Dunklen sein oder durch das Sehen von Monstern)	• First Person Perspective • Artstyle • Setting • ATDD wird auch als „Horrorgame“ beschrieben • Keine Todsünden • Genre (ATDD ist ein Survivalgame)
Devil May Cry (Capcom)	• Genre (Hack 'n' Slash) • Unter anderem wurzeln im Christentum • Dämonen in der Story • Waffen: Schwert und Pistolen	• 3D • Keine Todsünden • Setting • Dämonen sind Gegner
Brotato (Blobfish)	• Cute Art style • 2,5D • Roguelikeish	• Keine Todsünden • Keine Sanity • Verschiedene Charaktere • Vampiresurvivorlike

LIMBO (Playdead)	• Kontrast zwischen zwei Farben (bei Limbo Farbkontrast von Schwarz und Weiß) • Gruselige Atmosphäre	• 2D • Side-Scroller • Genre
Lollipop Chainsaw (Grasshopper Manufacture)	• Genre (Hack 'n' Slash) • Der Pop-Art Art Style ähnelt Unserem • Starke Outlines	• 3D • Zombie als Gegner • Keine Todsünden • Sanity ist kein Thema
The Binding of Isaac (Edmund McMillan)	• Singleplayer • Roguelikei • Sieben Todsünden als Gegner • Body Horror Monsters • Cute Art Style - Dark Story	• Sanity Balken gibt es nicht • Kein Hack 'n' Slash • 2D • Dungeon Crawler System
Cult of the Lamb (Massive Monster)	• Singleplayer • Roguelike und Hack 'n' Slash • Waffenauswahl • Cute Art Style – Dark Story	• Dungeon Crawler System • 2D • Village Building System • Sanity Balken gibt es nicht • Kein Bezug zu Sieben Todsünden

- Simpler und oder cuter Artstyle kommen in dem Genre gut an
- 2,5D und top-down Ansicht ist nicht unüblich in einem Hack 'n' Slash
 - Spieler sind die Dimension und Perspektive gewöhnt
- Dark Stories

1.4.9 Monetarisierung und Marketing der Konkurrenz

- Konkurrenzen sind alle Premium Games
- Lollipop Chainsaw:
 - Es wurde ursprünglich als kleines Nebenprojekt zwischen Großen gemacht
 - Nur zum Spaß
 - Starker weiblicher Main Character
 - Wird sehr sexualisiert
 - Eins der ersten Games, in denen eine Frau die Gegner tötet
 - Publisher Warner Bros
 - Haben schon vorher zusammengearbeitet
 - Produziert von James Gunn
 - Als Werbung gibt es zum Teil sehr lustige Trailer
 - Es gab auch eine Liveaction Werbung, die wie eine Waschmittelwerbung aufgebaut wurde
 - Großes Casting wer Juliet spielt
 - Es ist 2012 herausgekommen
 - Zombie Spiel
 - Filme und Serien und Comics kamen heraus oder wurden wieder gehypet

- Zombieland, Walking Dead, etc.
 - Ist weltweit sehr gut angekommen
 - Große Verkaufszahlen
 - Das fertige Spiel kostet im Gamestop 29,99 Euro
- Devil May Cry:
 - Capcom
 - Triple A Studio
 - Sind Entwickler und Publisher
 - Devil May Cry ist eine Reihe
 - Späteren Teile profitieren von der Bekanntheit der Vorherigen
 - Haben über die Zeit auch Mangas und Light Novels verkauft
 - Es gab für ein paar Monate einen Anime im Fernsehen
 - Easy to learn, hard to master
 - Die ersten Resident Evil wurden davor produziert
 - Fans von der Firma hatten ein Auge auf neue Veröffentlichungen
 - Preis auf Steam 29,99 Euro für überarbeitete Computeredition
- Don't Starve Together:
 - Klei Entertainment
 - Es ist am 21.04.2016 rausgekommen
 - Release Preis: 14,99€
 - Kostenlos, wenn man Don't Starve besitzt
 - Ist die Mehrspieler Variante von Don't Starve
 - Wurde im Don't Starve Forum erstmals angekündigt
 - Auf Nachfrage der Spieler von Don't Starve
 - Besitzt kaufbare Zusatzinhalte
 - Viele Kollaborationen mit anderen Spielen/Fandoms
 - Werbezwecke
- Vampire Survivor
 - Entwickler und Publisher
 - DLC's
 - Keine Microtransaktionen
 - Aber Schätze („Casino Spaß“)
 - Toter großer Gegner = Schatztruhe
 - Neue Items
 - Preis 4,99 Euro
 - Herausfordernd
 - Für Hardcoregamer
 - Youtuber/Streamer
 - Social Media
- LIMBO

- Playdead
- Release Datum: 21.07.2010
- Release Preis: etwa 15€
 - 9,99€ auf Steam, kostenlos auf Epic Games
- Gewann einen Preis beim Independent Game Festival 2010
 - Gewann Kategorie: Innovative Grafik und Technische Perfektion
 - Fand im März statt
- Trailer auf YouTube von Playdead veröffentlicht

- Brotato
 - Entwickler und Publisher
 - Youtuber/Streamer
 - Easy to learn, hard to master
 - Social Media
 - Preis 4,99€

- Amnesia: The Dark Descent:
 - Eigenständiges Studio
 - Entwickler und Publisher
 - Horror wird angepriesen
 - Sprich für Horror Liebhaber
 - Ego Perspektive intensiviert den Horrorspekt
 - Ekelhafte Monster
 - Preis 14,99 Euro

- Binding of Isaac:
 - Entwickler und Publisher
 - Behandelt Tabu-Themen
 - Krankheit, Kindesmisshandlung
 - DLC's
 - Wurde ein wenig auf YouTube thematisiert
 - Preis 4,99 Euro

- Cult of the Lamb:
 - Publisher Devolver Digital
 - Steam Banner
 - Youtuber/Streamer
 - Social Media
 - Goodies
 - Erschaffe deinen eigenen Kult
 - Preis 22,99 Euro

Schlüsse:

- Yay's:
 - Social Media
 - Ekelhafte Monster
 - Youtuber/Streamer (ihnen z.B. Keys zum Spiel geben oder für eine Demo)
 - Erreichen viele Menschen
 - Goodies (für Gewinnspiele und kaufbar in einem Store)
 - Premium Game 5€
 - Festpreis bewegt viele dazu, es sich zu holen
 - Einmalige Ausgabe
 - Waffen kann man z.B. mit Highscores freischalten
 - Ansporn es viel zu Spielen
 - Man spricht mit Freunden über Spiele, die einen einnehmen
 - Kollaborationen mit anderen Spielen fördern, wenn es passt

- Nay's:
 - Waffen und Items, die man kaufen muss
 - Pay to win
 - In game payment im Generellen
 - Steambanner (wollen keine weiteren Ausgaben)
 - Youtube oder Twitch Werbung schalten
 - Man wird oft als „Trashgame“ betrachtet
 - Lieber mit Influencern arbeiten

- Ein günstiger Preis spornt dazu an, das Game zu kaufen
- Sollte definitiv ins Portfolio
 - wenn man auch in dem Bereich arbeiten möchte
- Social Media macht aufmerksam auf uns
 - In Bezug auf zukünftige Arbeitgeber

1.4.10 Personas

- Midcore bis Hardcore Gamer
- Achiever

- Persona1:
 - Name: Amberly Jaen Woodpeker
 - Alter: 28
 - Geschlecht: Weiblich
 - Job/Schule: Hausfrau
 - Hobbys:
 - Zocken
 - Kochen
 - Monster modellieren
 - Bartle-Quotient:
 - 80% Achiever

- 60% Killer
 - 20% Explorer
 - 40% Socializer
 - Plattform/Hardware: PC
 - Wie viel Zeit zum Spielen:
 - Jeden Abend für drei Stunden
 - Ein Tag die Woche den ganzen Tag
 - Kein Spiel am Donnerstag (Tag nur für Partner)
 - Gelegenheits-/Hardcorespieler: Hardcorespieler
 - Wie lange spielt die Person schon: seit 10 Jahren
 - Spielertyp:
 - Sie bringt viel Ruhe mit
 - regt sich nicht schnell über Dinge auf
 - Vollkonzentriert
 - Feiert jeden Erfolg mit einer Kleinigkeit (z.B. einem Schoko Bon)
 - Anderes:
 - Während sie Monster modelliert, guckt sie YouTube oder Twitch
 - Let's Player die unter anderem viele Soulslikes spielen
 - Steht auf religiöse Inhalte
 - Ihre Figuren sind z.B. oft durch griechische und ägyptische Mythologie inspiriert
 - Was wird sonst noch so gespielt:
 - It Takes Two (mit Partner)
 - Lollipop Chainsaw
 - Remnant 2
-
- Personaz:
 - Name: Edmont Smith
 - Alter: 16
 - Geschlecht: Männlich
 - Job/Schule: geht in die 10 Klasse
 - Hobbys:
 - Zocken
 - Gym
 - Schwertkampf
 - Bartle-Quotient:
 - 20% Socializer
 - 80% Achiever
 - 40% Explorer
 - 60% Killer
 - Plattform/Hardware: Konsole(X-Box) und PC
 - Wie viel Zeit zum Spielen:
 - Er spielt an 2 Tagen in der Woche nach der Schule für eine Stunde
 - 2 Stunden jeden Abend/Nacht
 - Gelegenheits-/Hardcorespieler: Hardcorespieler
 - Wie lange spielt die Person schon: Seit er mit 8 Jahren einen Nintendo DS bekommen hat
 - Spielertyp:

- eher ruhig
 - ab und an regt er sich auf, wenn etwas keinen Sinn ergibt
 - Er geht auf Unterhaltungen ein, während er spielt
 - Konsequenz
 - Anderes:
 - Liest verschiedene Game News
 - Hat vor Jahren Itch.io über einen Instagram Post von einem Entwickler entdeckt
 - Scrollt seitdem ab und an durch die Itch.io Browse Seite und zockt ein paar Spiele an
 - Er versucht stetig anderen zu helfen und das Richtige zu machen
 - Was wird sonst noch so gespielt:
 - Devil May Cry
 - Don't Starve
 - Gears of War
-
- Personaz:
- Name: Sam Lamberten
 - Alter: 22
 - Geschlecht: Nonbinary
 - Job/Schule: Studium in Genetik
 - Hobbys:
 - Zeichnen
 - Lesen
 - Zocken
 - Bartle-Quotient:
 - 5% Socializer
 - 80% Achiever
 - 65% Explorer
 - 50% Killer
 - Plattform/Hardware: PC
 - Wie viel Zeit zum Spielen: 5 Stunden in der Woche
 - Gelegenheits-/Hardcorespieler: Midcorespieler
 - Wie lange spielt die Person schon: Wurde schon als Kleinkind vor den PC gesetzt, um beschäftigt zu werden
 - Spielertyp:
 - Ein aufgeregter Spieler
 - Schreit Gegner an, um angestauten Frust rauszulassen (aber nur für sich selbst)
 - Zerstört nichts (Maus, etc.)
 - Anderes:
 - Guckt Let's Plays bei verschiedenen Streamern während des Lernens
 - Schreibt deren Arbeit über Funktionsstörungen des Gehirns
 - Was wird sonst noch so gespielt:
 - Overwatch 2
 - Resident Evil
 - Cult of the Lamb

1.4.11 Key Features

- Singleplayer (Theoretisch in zukünftiger Entwicklung auch als Multiplayer denkbar)
- Hack 'n' Slash
- Roguelikeish (more roguelike in the future)
- Fast Pace
- Sehr schwer/Skillheavy
- Verschiedene Waffen für verschiedene Playstyles
 - Schwert, Pistole etc.
- Verschiedene Gegner Design für mehr Abwechslung
 - Attacker, Supporter und Tanks
- Gegner dropen Coins
- Einzigartiges Setting
 - Befallenes Gehirn, Body Horror
- Shopbesitzer ist recurring NPC Kiles
 - Bei ihm läuft anderer Soundtrack als während des Spielens (Fahrstuhl vibes)
 - Bei ihm kann man HP, Sanity und andere Items kaufen
- Chaotic vibe
- Monochromes Farbdesign
- 2,5 D
 - 2D Character Sprites gemischt mit 3D Environment
 - In Top Down Style
- Wellensystem
- Bosskampf in der letzten Welle
 - Spiel besitzt also ein Ende in weiter Ferne

1.4.12 USP(s)

- Einzigartiges Sounddesign: Alles vom menschlichen Mund hergestellte Geräusche
 - Alles auf kinda funny -> Kontrast zwischen humoristischem Sounddesign und creepy Art-Style
- Man kann auf zwei Arten Leben verlieren (geteilte Lebensleiste)
 - More Challenging
- 2D und 3D Asset Mix generell besonders, aber in Verbindung mit Hack 'n' Slash noch untypischer

2 STORY

2.1 Story Vermittlung

- Am Anfang des Spieles erhält man eine Cut-Scene, wo die gegenwärtige Situation der Welt erklärt und Aren vorgestellt wird
 - Endet mit dem Einschlafen von Aren

- Nachdem man die finale Welle geschafft hat, erfolgt eine weitere Cut-Scene, welche die Befreiung der Menschheit von den Parasiten zeigt

2.2 Hintergrundgeschichte

- Wir befinden uns im 21. Jahrhundert, die Menschheit gedeiht und alles ist wie gewohnt.
- Menschen vollbringen gute und schlechte Taten, sind egoistisch, aber auch liebevoll, es gibt nicht nur Schwarz oder nur Weiß, alles ist im Gleichgewicht.
- Bis eines Tages mehr und mehr Menschen in ein Art Schlaf fielen, ohne erkennbare Gründe.
- Diese „schlafenden“ Menschen wurden künstlich am Leben gehalten, ernährt und mit Mineralstoffen versorgt, doch nach ein paar Stunden stellte man fest, dass dies gar nicht nötig war
- Es war, als würde die Zeit für diese in Trance gesetzten Menschen stillstehen.
- Nach knapp 14 Stunden wachte der erste Mensch auf, doch schnell stellte sich heraus, dass man nicht mehr von einem Menschen reden konnte.
- Er war wie besessen, versuchte alles um sich herum zu zerstören und zu töten und nach und nach wachten immer mehr solcher Kreaturen auf.
- Die Ärzte nannten dieses Phänomen die „Dämonenseuche“
- Ein Parasit zwackte sich in das Gehirn der Menschen ein und begann ihren Geist zu brechen.
 - Dabei blieb ihr Körper unberührt, lediglich ihre Augen wirkten stumpf und wurden dunkel.
- Immer und immer wieder durchlaufen die befallenen Menschen denselben Albtraum. Sie sind in ihrem eigenen Kopf gefangen und müssen sich gegen die sieben Todsünden behaupten.
- Aber es ist mehr als ein Traum, mit jedem Tod gegen die Sünden, verloren die Menschen einen Teil ihrer Seele, ihres Geistes, ihrer Identität.
- Je öfter sich also dieser Traum wiederholte desto näher war der Betroffene daran, dass sein Geist brach, wodurch der Dämonenparasit volle Kontrolle erlangen konnte und sich als reines Gefäß nutzen konnte.
- Die Dämonenkreaturen können nicht sprechen und reagieren auf keine äußeren Eindrücke
- Desto mehr Sünden ein Mensch in seinem Leben begangen hat, sei es auch nur eine kleine unscheinbare Lüge, desto einfacher ist es für den Dämon, diesen Geist zu brechen.

2.3 Storyline

- Doch was nun, wird die Menschheit zerstört werden?
- Unser Protagonist ist das Gegenteil eines Sünders. Klugheit, Gerechtigkeit, Tapferkeit und Mäßigung sind seine obersten Gebote.
- Doch leider wird auch er nach ein paar Wochen befallen.
- Der Kampf gegen den Dämon in einer scheinbar endlosen Zeitschleife innerhalb seines Kopfes beginnt.
- Doch Aren ist der erste Mensch, bei dem der Dämon keinen Zerfall des Geistes bemerkt. Egal wie oft er die Angriffe mit den Sünden wiederholt Aren steht genauso stark wieder auf wie vorher. Es musste daran liegen, dass er noch nie etwas Falsches getan hatte, es war unmöglich ihn zu brechen, da er die Vermenschlichung von Reinheit war.

- Doch das änderte nichts daran, dass er nun scheinbar ewig in seinem Kopf gefangen ist, und den Dämon bekämpfen musste.

2.4 Hauptcharaktere

2.4.1 Aren (Playable Charakter)

- Name: Aren (der/die Erleuchtete, androgyn)
- Alter: 14
- Aussehen:
 - Klein
 - Zierlich
 - Breites freundliches Lächeln
 - The typical cute kid from next door
 - (male/female version)
 - Extra antrogyner Name
- Geschichte:
 - Er war schon immer ein gutes Kind
 - Voller Lebensfreude und Gütigkeit, versuchte er immer anderen zu helfen und ihnen ein Lächeln auf die Lippen zu zaubern
 - Er ist der nette kleine Junge, der einer alten Dame die Einkäufe trägt, mit dem Hund des Nachbarn spazieren geht und immer alles teilt
 - Obwohl ihn eigentlich alle mögen, hat er nur einen Menschen in seinem Leben, den er wirklich als guten Freund bezeichnen würde, und zwar Kiles
 - Doch als die Dämonenseuche begann auszubrechen, wurde auch er ganz zu Anfang infiziert
 - Doch anders als die anderen infizierten, ist er immun gegen die Zerstörung des Dämons
 - Trotzdem ist er fortan in seinem eigenen Kopf gefangen und muss immer und immer wieder gegen die Sünden, die der Dämon geschickt hat, kämpfen
 - Er wird daran nicht sterben, aber wird er jemals wieder aufwachen?
 - Yes, he does (Wenn der Endboss besiegt wird)
- Charakter Eigenschaften:
 - Sehr freundlich
 - empathisch
 - Sobald er einen Raum betritt, versprüht er Hoffnung und Freude
 - Extrovertiert (zieht seine Kraft aus Interaktionen mit anderen)
 - Unbeschwert
 - Geduldig
 - Reiner Mensch der nach den Kardinalstugenden lebt (Klugheit, Gerechtigkeit, Tapferkeit und Mäßigung)

2.5 Nebencharaktere

2.5.1 Shop Besitzer: Kiles (NPC)

- Name: Kiles
- Alter: 15

- Aussehen:
 - Groß
 - Kek
 - schlaksig
- Geschichte:
 - Im echten Leben, ist Kiles der beste Freund von Aren
 - Sie kennen sich, seit sie kleine Kinder waren und haben eine enge Beziehung zueinander
 - Kiles ist immer für Aren da, wie ein großer Bruder beschützt er ihn vor allem Übel und unterstützt ihn bei seinen Ideen
 - Damit Aren sich nicht so allein fühlt und einen Anker zur realen Welt hat, hat er sich Kiles in Form eines Shop Besitzers manifestiert.
- Charakter Eigenschaften:
 - Selbstbewusst
 - Freundlich
 - frech
 - Großherzig
 - Ein wenig zynisch
 - funny
 - Großer Beschützerinstinkt

3 GAMEPLAY

3.1 Gegner

- Generelle visuelle Auffälligkeiten
 - Keine Beine
 - Gory/Horror
 - Bodyhorror

3.1.1 Pride

- Bedeutung: Hochmut
- Visuelles Konzept:
 - Löwenskelettkopf mit kleiner Mähne drumherum
 - Skelett an vielen Stellen sichtbar
 - Hat nur noch einen Arm
 - Schießt mit Blut
 - Beinlos, schwebt über den Boden
- Gameplay
 - Fernkämpfer
 - Statuswerte:
 - HP: 30
 - Speed: 6

- Range: 6
 - AS CD: 1
 - Damage: 5
 - Gold Drop: 4
- Wissenswertes:
 - Laut Religion die schlimmste Todsünde
 - Zwei Arten:
 - Narzissten halten sich für unfehlbar und wissen dabei nicht, dass sie von Hochmut betroffen sind oder
 - Menschen die absichtlich so sind, um ihre Unsicherheit zu überspielen
 - Superbia lat.

3.1.2 Sloth

- Bedeutung: Trägheit
- Visuelles Konzept:
 - Schleimig
 - Großes Auge
 - Kriechen als Fortbewegung
 - Tränensack
 - Hagelkorn am Auge
- Gameplay
 - Meele-Supporter
 - **Fähigkeiten:**
 - Idee: Verlangsamt den Player in seiner Nähe
 - Statuswerte:
 - HP: 40
 - Speed: 4
 - Range: 2
 - AS CD: 2
 - Damage: 3
 - Gold Drop: 2
- Wissenswertes:
 - Darunter zählt auch Feigheit oder Ignoranz
 - Katholische Kirche vergleicht Trägheit mit Depression
 - Acedia lat.

3.1.3 Envy

- Bedeutung: Neid
- Visuelles Konzept:
 - Viele Gesichter

- He can see stuff to envy everywhere at the same time
 - Keine Gliedmaßen
 - Leere Augen
 - Verfallen
- Gameplay
 - Fast-Melee Fighter
 - Statuswerte:
 - HP: 10
 - Speed: 20
 - Range: 1.5
 - AS CD: 0.5
 - Damage: 2
 - Gold Drop: 1
- Wissenswertes:
 - Symptom für bestimmte Formen der narzisstischen Persönlichkeitsstörung
 - Invidia lat.

3.1.4 Gluttony

- Bedeutung: Völlerei
- Visuelle Konzepte:
 - Konzepte
 - Fett und schwabbelig
 - Hungriger Blick
 - Groß
 - Lange Zunge
 - Mund im Bauch
 - Menschenähnlich
- Gameplay
 - Heavy-Melee
 - Statuswerte:
 - HP: 50
 - Speed: 2
 - Range: 2
 - AS CD: 1
 - Damage: 4
 - Gold Drop: 3
- Wissenswertes:
 - Darunter zählt auch Selbstsucht
 - Strafe ist Verbannung in der Hölle und erleiden von ewigen Schmerzen
 - Gula lat.

3.1.5 Greed

- Bedeutung: Habgier
- Visuelle Konzepte:
 - Konzepte
 - Geldsack
 - Viele Arme und Hände
 - Robe
 - Ringe und Armbänder
 - Gesichtslos
- Gameplay
 - Meele
 - Fähigkeiten:
 - Idee: Wenn er dem Spieler Schaden zufügt, verliert er 5 Gold
 - Statuswerte:
 - HP: 25
 - Speed: 10
 - Range: 1
 - AS CD: 2
 - Damage: 2
 - Gold Drop: 20
- Wissenswertes:
 - Ist mit dem Neid verwandt
 - Die zweite Hauptsünde
 - Avaritia lat.

3.1.6 Lust

- Bedeutung: Wollust
- Visuelle Konzepte:
 - Nackt
 - Kopflös
 - Flügel
 - Vier Arme mit Krallen
 - Vier Brüste
 - Blut fließt den Körper runter
- Gameplay
 - Range-Supporter
 - Fähigkeiten:
 - Idee: Dmg Boostet alle Sünden in ihrer Nähe

- Statuswerte:
 - HP: 15
 - Speed: 3
 - Range: 6
 - AS CD: 2
 - Damage: 2
 - Gold Drop: 1
- Wissenswertes:
 - Wollust bezieht sich nicht nur auf sexuelle Begierden
 - Die dritte Hauptsünde
 - Luxuria lat.

3.1.7 Wrath

- Bedeutung: Zorn
- Visuelle Konzepte:
 - Muskulös
 - Handschellen
 - Haarige Spinnenbeine
 - Becken besteht aus einem umgedrehten Totenkopf
 - kopflos
- Gameplay
 - Heavy-Fast-Meele
 - Statuswerte:
 - HP: 40
 - Speed: 10
 - Range: 2
 - AS CD: 1
 - Damage: 5
 - Gold Drop: 4
- Wissenswertes:
 - Zorn ist schlecht fürs Herz, es schwächt es und kann sogar zu Herzinfarkten führen
 - Oft sind einem seine Handlungen gar nicht richtig bewusst, wenn man zornig ist, und die Klarheit folgt erst danach
 - Ira lat.
- Die Sieben Todsünden wurden von Euagrios aufgesaugt und fortan versklavt
 - Eine Todsünde kann nur sterben, wenn der Hauptkörper, der in Euagrios gefangen ist, erledigt wird und er dadurch getötet wird

3.1.8 Euagrios

- Visuelle Konzepte:
 - Gigantischer Blob mit Teilen von den anderen Gegnern
 - Wrath: Spinnenbeine
 - Pride: Kopf
 - Sloth: Auge
 - Greed: Hände
 - Lust: Flügel
 - Envy: Kette
 - Gluttony: Kopf
- Gameplay:
 - Souls Like Boss Style
 - Man muss das Angriffsmunster erlernen, um zu gewinnen
 - Heavy Skillbased
 - Statuswerte:
 - HP: 10000
 - Speed: 5
 - Range: Nahkampf 3 / Fernkampf 15
 - AS CD: Nahkampf 2 / Fernkampf 0.5
 - Damage: Nahkampf 50 / Fernkampf 25
 - Fähigkeiten
 - Schockwellen Schlag (Wrath)
 - Schießt in alle Richtungen gleichzeitig (Pride)
 - Zungen peitsche aus dem großen Mund (Gluttony)
 - Blinkt mit den Augen schleim, welcher den spiel verlangsamt (Sloth)
 - Regeneriert einen Spawner (Lust)
 - Saugangriff, versucht den Spieler anzuziehen (Greed)
 - Blutfontänen aus dem Boden (Envy)
- Erscheinungsbedingung:
 - Erscheint in der letzten Welle (100 oder so, not sure yet)
 - Euagrios ist der Meinung die Sache selbst in Angriff zu nehmen
 - Er ist der Boss und Ursprung der Sünden
- Backstory:
 - Einst lebte Euagrios als Mensch, welcher illegalen Geschäften nachging
 - Raub, Attentat, Gewalt, etc.
 - Sein einziges Ziel war es, so viel Leid auf der Welt zu hinterlassen, wie möglich
 - Während eines Attentates entstand ein Unfall und er verlor das Bewusstsein
 - Als er wieder zu sich kam, befand er sich in seinem Kopf und eine Welle von Kreaturen kam auf ihn zu
 - Die Sieben Todsünden
 - Dies war seine Strafe für alles, was er auf der Welt getan hatte
 - Doch anstatt Angst zu bekommen, fühlte Euagrios nur Freude
 - Er rannte direkt auf sie zu und war in der Lage sie mit bloßen Händen einem nach den anderen zu töten
 - Sein verrückter Blick und seine Liebe zum Todschatz schüchterten die Sünden ein
 - Am Ende erreichte es Euagrios sich von jeder Sünde einen einzuverleiben, da er nach deren Macht sehnte

- Seine Gestalt änderte sich, er wurde zu einem gigantischen Blob bestehenden aus den Todsünden
 - mehrere Teile der Sünden sprießten aus ihm heraus
- wurde er zur ultimativen Sünde und die anderen hatten keine andere Wahl, als ihm zu dienen
- Mit der neu gewonnenen Kraft sah Euagrios nun seine nächste Schandtat
 - Er wird nicht ruhen, bis er den Geist der gesamten Welt zerstört hat und nur noch eine Erde der Zerstörung vorliegt
- Sein physischer Körper hat er zum Sterben zurückgelassen und lebt nur noch als seelisches Monster weiter
- Nach dem man ihn besiegt hat:
 - Sollte man Euagrios besiegt haben kommt eine Zwischensequenz
 - Euagrios schrumpft immer weiter, bis er nur noch ein kleiner Blob ist
 - Da er nun seine gesamte Macht verloren hat, müssen die Sünden ihm nicht mehr aus Angst folgen
 - Sie schleppen ihn weg, damit er seine endlose Strafe erhält
 - Pride nickt Aren dankend zu, bevor er sich mit den anderen auf den Weg macht
 - Die Sünden befreien die Menschen von dem Dämonenparasit
 - Schlafende Menschen wachen wieder auf
 - Berserker Menschen bekommen ihren Verstand wieder
 - Dieses Ereignis wird auf unterschiedliche Arten von den unterschiedlichsten Menschen erklärt, doch nur Aren kennt die Wahrheit und solange ihn niemand fragt, wird auch niemand davon erfahren

3.2 Steuerung

- Movement – WASD
- Dash - Space
- Attack – linker Mausklick (man muss Feinde nicht anklicken)
- Shop – Point 'n' Click
- Sanity Pill – E
- Heal – F

3.3 Mechaniken

- Laufen
- Dash
- Schießen/Schlagen
 - Je nach Waffenwahl am Anfang jeder Runde
- Gold
- Seelen
- Items kaufen
- Spielerattribute updaten
- Sanityleiste
 - Über Zeit verlierst du Sanity, was nicht zu deinem Tod führt, sondern nur dazu, dass du weniger siehst (Lichtkreis verkleinert sich)
- Lebensleiste

- Du und dein Gehirn nehmen Schaden von den Gegnern
 - Ihr teilt euch eine Lebensanzeige
 - Du wirst priorisiert bei Angriffen
- Monster töten
 - Gibt dir ggf. etwas Sanity wieder (Sloth)
 - Bringt dir Gold
- Projektile zerschlagen

3.4 Core Loops

- Monster Töten -> Währung erhalten -> Items kaufen
- Gegnerwelle töten -> **schnell zum Shop rennen** -> nächste Gegnerwelle erwarten
- **Missionen abschließen** -> **Seelen erhalten** -> **Upgrades kaufen**

3.5 Game Progression

- Anfangs wählt man seine Waffe aus
 - Nah- oder Fernkampf
- Quests geben dir Seelen, **um dir davon Upgrades zu kaufen (z.B. mehr HP)**
- Nach jedem Tod fängt das Spiel von vorne an
- Je mehr Gegner du tötetest, desto mehr Münzen sammelst du
 - Du erwirbst dadurch Items
- **Je länger du spielst, desto höher können deine Spielerattribute werden**
- **Die letzte Welle wird mit dem Endboss eingeleitet**
- Nach Dem Tod siehst du eine Übersicht deiner Kills, Stats, etc.

3.5.1 Spielerführung

- **Kiles gibt zufällige Tipps?**
 - „Wenn du wenig Leben hast, würde ich Upgrade xy empfehlen!“
 - „Du solltest nicht immer direkt all deine Seelen ausgeben!“
 - „Vielleicht solltest du...“
- Im Menü Anleitung on how to play
- Ansonsten learning by doing

3.6 Regeln & Physik

- Spieler und Gehirn teilen sich eine Lebensanzeige
 - Wenn einer stirbt, sterben beide
- Nach jedem Tod fängt das Spiel von vorne an
- Die Kamera ist auf den Spieler zentriert
- Du kannst hoch, runter, links und rechts laufen
- Durch das Töten von Gegnern bekommt man Münzen
 - Damit kann man Items kaufen
- Durch das Erfüllen von Missionen bekommt man Seelen
- Die Gegner priorisieren beim Angreifen den Spieler

3.7 Gegenstände

3.7.1 Währungen

- Gold
 - Erhältst du, durch das Töten von Gegnern
- Seelen
 - Erhältst du, durch das Erfüllen von Missionen

3.7.2 Items (Gold)

- Vase: wenn es zerschmettert wird, verlangsamt es alle Gegner
 - Effekt: Verlangsamt Gegner um 30%
 - Dauer: 10 Sekunden
 - Kosten: 25 Gold
- Ring: welcher dem Spieler Immunität verschafft gegen Verlangsamung von den Gegnern
 - Effekt: Immunität gegen Verlangsamung
 - Dauer: 20 Sekunden
 - Kosten: 15 Gold
- Amulett: gibt dem Spieler kurz die Möglichkeit, unverwundbar zu sein
 - Effekt: Immunität gegen Schaden
 - Dauer: 20 Sekunden
 - Kosten: 50 Gold
- Bombe: richtet in einem Radius um dich herum großen Schaden an
 - Effekt: 25 Schaden mit einer Range von 3 im Radius
 - Dauer: -
 - Kosten: 50 Gold
- Irrlicht: Entflammt deine Waffe oder Munition
 - Effekt: Dein Waffenschaden steckt Gegner in Brand, wodurch sie Schaden über Zeit bekommen
 - 3 Schaden pro Sekunde
 - Brand hält 10 Sekunden an
 - Dauer: 30 Sekunden
 - Kosten: 30 Gold
- Segen: Fülle einen Teil deiner Lebenszeige wieder auf
 - Effekt: Heile dich um 10
 - Dauer: -
 - Kosten: 20 Gold
- Ventilator: Der Starke Wind weht alle Gegner Weg
 - Effekt: Gegner werden vom Hirn weggeweht

- Dauer: 15 Sekunden
- Kosten: 40 Gold
- Schuhe: Spezielle Schuhe, die gespenstisch gut aussehen (sind was durchsichtig)
 - Effekt: Du kannst durch Wände dashen
 - Dauer: 15 Sekunden
 - Kosten: 20 Gold
- Sanitypills: kleine helle längliche Pillen/Kapseln
 - Effekt: füllen 20 der Sanity wieder auf
 - Dauer: -
 - Kosten: 10 Gold
- ~~Heiltränke~~: Verkörpert die Demut heißt also Humilitas, (füllt Leben komplett auf, ist mit das Teuerste), Anfechtbare Optik: ein herzförmiges Gefäß, *Entenküken Form*
- ~~Krafttrank~~: Verkörpert Fleiß heißt Industria, (Verstärkt den Schaden, den man macht für 2 min., ist auf der günstigen Seite), Anfechtbare Optik: Kantige Flasche
- ~~Schutzzauber~~: Verkörpert Mitleid heißt Caritas, leuchtet kurz auf wird von Partikeln verkörpert, solange es anhält (Hält 2 min., Preistechnisch in der Mitte)
- ~~Blaulicht~~: Verkörpert Wohlwollen heißt Humanitas, langer leuchtender stab, zeigt alles Unsichtbare, (hält 3 min., preistechnisch in der Mitte)
 - a. ~~Sorgt dafür, dass man alles sehen kann, trotz geringer Sanity~~

3.7.3 Upgrades (Seelen)

- Stärke
 - Gibt dem Spieler mehr Schaden beim Schlagen
- Leben
 - Vergrößert die Lebensanzeige
 - Füllt Leben komplett auf
- Speed
 - Verschnellert den Spieler
- Attackspeed
 - Du greifst schneller an
- Sanity
 - Mehr Sanity

3.7.4 Waffen

- Nahkampf:
 - Schwert
 - Damage: 9
 - AS: 2
 - Range: 4
 - Axt
 - Damage: 20

- AS: 4
 - Range: 3
- Dolch
 - Damage: 5
 - AS: 1
 - Range: 3
- Speer
 - Damage: 8
 - AS: 2
 - Range: 8
- Fernkampf:
 - Pistole
 - Damage: 10
 - AS: 2
 - Range: 13
 - Shotgun
 - Damage: 15
 - AS: 3
 - Range: 6
 - Scharfschützengewehr
 - Damage: 25
 - AS: 5
 - Range: 15

3.8 Sounddesign

- **Alle Sounds selbst gemacht! Beatbox Style**
- Spannende Action Musik in game
 - Ruhige/Aufzug Musik im Shop

Music:

- In-Game
 - Battle (ca. 175bpm)
 - Shop (ca. 110 bpm) // Across the Universe Soundtrack angepasst
- Menü
 - 140bpm

Soundeffekte:

- Aren:
 - Dash
 - Pistolenschuss

- Schwert schwingt
 - Wird gehittet
 - Healed
 - Nimmt pill
 - Dies
 - Brain takes dmg
- Gegner
 - Damage taken
 - (muss für Pistole und Schwert worken)
 - Attacking
 - Death
- Ambient sounds
 - Sanity down?
- UI-Sounds
 - Button klick
 - Quest done
 - Quest Pop Up?
 - New Highscore
 - Next Wave

3.9 UI-Design

- Gegner Schadenzahl (nur in Unity work)
- Score
- Coins
- Seelen
- Sanitycircle
- Leben Spieler
- Quests
- Hotbar
 - Waffe (Cooldown)
 - Dash (Cooldown)
 - Item(s)
- Ausklappbares Inventar
- Shop
 - Upgrades (Stärke, Speed, Verteidigung)
 - Items (at least 2)
- Screens
 - Startscreen
 - Pausenscreen mit Erklärung (How to play Screen)
 - Deathscreen
 - Demo-Done Screen
 - Credits

3.10 Quest-Design

- Überlebe 3 Minuten

- Belohnung: 50 Seelen
- Töte 10 Envys
 - Belohnung: 10 Seelen
- Töte 10 Sloths
 - Belohnung: 20 Seelen
- Töte 10 Prides
 - Belohnung: 30 Seelen
- Töte 10 Envys, 10 Sloths, 10 Prides
 - Belohnung: 50 Seelen
- Töte 25 Envys
 - Belohnung: 30 Seelen
- Töte 1 Sloth, 5 Prides, 20 Envys
 - Belohnung: 25 Seelen
- Töte 3 Sloths, 7 Prides
 - Belohnung: 20 Seelen
- Töte 20 Envys, 20 Prides
 - Belohnung: 35 Seelen
- Töte 20 Gegner
 - Belohnung: 20 Seelen
- Töte 10 Envys, 5 Sloths
 - Belohnung: 25 Seelen
- Töte 30 Envys, 20 Prides, 10 Sloths
 - Belohnung: 50 Seelen
- Töte 40 Envys, 5 Prides
 - Belohnung: 35 Seelen
- Töte 7 Envys, 7 Prides, 7 Sloths, 7 Lust, 7 Wrath, 7 Gluttony, 7 Greed
 - Belohnung: 77 Seelen (25 Seelen)
- Töte 10 Sloths, 20 Envys
 - Belohnung: 20 Seelen
- Töte 20 Sloths, 10 Envys
 - Belohnung: 35 Seelen
- Töte 20 Envys, 5 Prides
 - Belohnung: 30 Seelen
- Töte 5 Sloths
 - Belohnung: 10 Seelen
- Töte 25 Envys, 15 Prides, 5 Sloths
 - Belohnung: 50 Seelen

4 Leveldesign Document

Größe der Map: X: 105, Y: 55, Z: 66

Highscore Ideas

- Wie viele Gegner man gekillt hat
 - Counter
 - Man bekommt +x auf dem Highscore

- Überlebte Zeit
 - Timer survived time (but not as Highscore)
 - Oder Added ständig zum Highscore
 - Überlebte Wellen

4.1 Konzepte

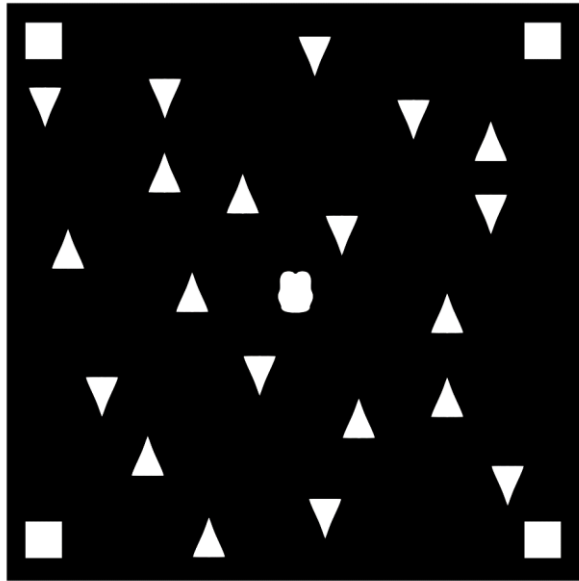
- Oval, als Map Form
- Boden aus Hirnmasse und Höhlenwände gehen über zu Knochen, Wände tumorartig (weniger als in dem Lila Konzept),
- zwei Shops zwischen Mitte und Rand, Hirn in der Mitte (Groß),
- die Pilz Bäume bleiben, Korallendinge von der Decke hängend (vereinzelt am Boden),
- Verkaufsstände Knochenstruktur, kleinen Dinger kommen weg
- Alles wirkt düster
- Erinnert ein wenig an eine Höhle
- An den Rändern befinden sich die Spawnpunkte der Gegner
 - Kriechen aus Anus thingy
- Auf der Map verteilt sind Pilz-/Quallen-/Korallen ähnliche Strukturen
 - Einige leuchten schwach, andere nicht
- Die Hintergrundfarbe, etwas mit Helligkeit spielen und Lineart

Fragen zum Leveldesign:

- Wie nah ist die Kamera?
 - Mit realen Maßstäben würde die Kamera einen Radius von 15 Metern haben
 - Spieler in der Mitte
- Ist das leere Space schwarz oder Environment?
 - Vorzugsweise mit Environment, aber kein Fokus darauf
- Wie viele Shops?
 - Am Rand oder mittiger?
 - Höchstens zwei Shops zwischen der Mitte und dem Rand verteilt
- Wände?
 - Kleine Wände auf der Map verteilt, die man umgehen kann/muss

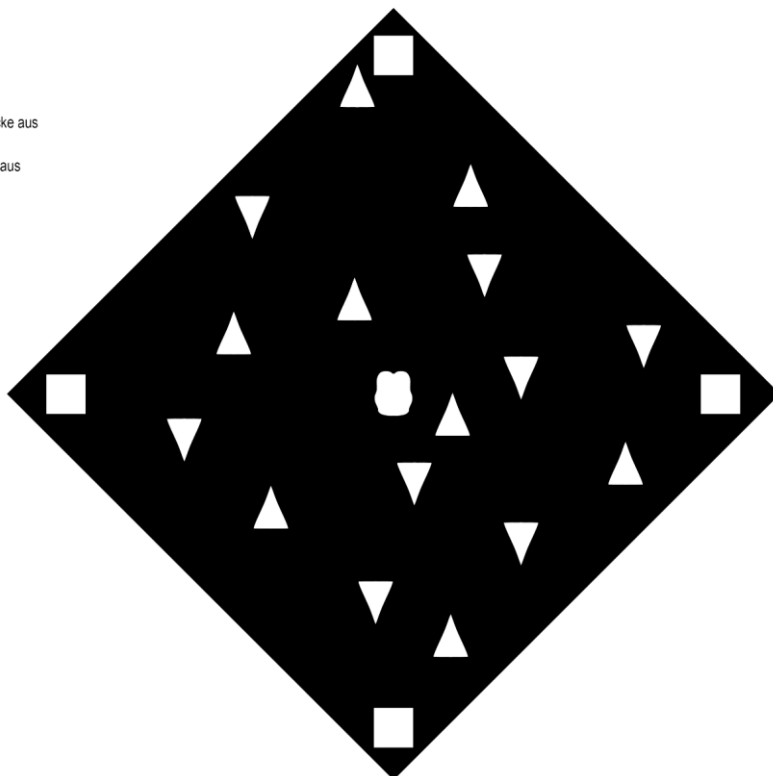
4.1.1 Design 1

- Hirn
- Shop
- ▼ Deko von der Decke aus
- ▲ Deko vom Boden aus



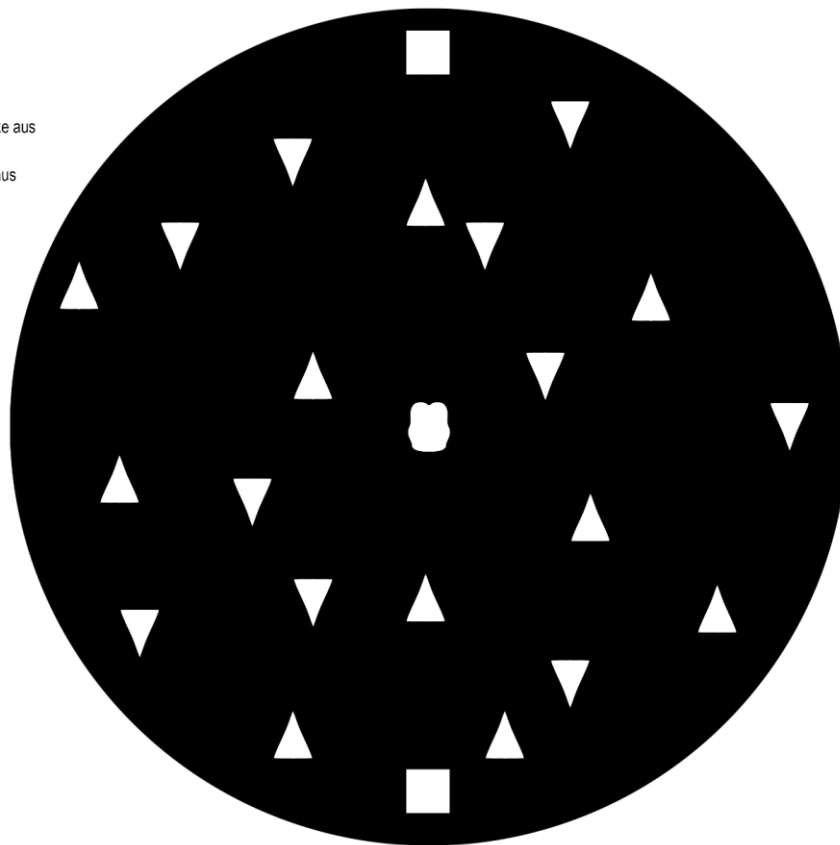
4.1.2 Design 2

- Hirn
- Shop
- ▼ Deko von der Decke aus
- ▲ Deko vom Boden aus



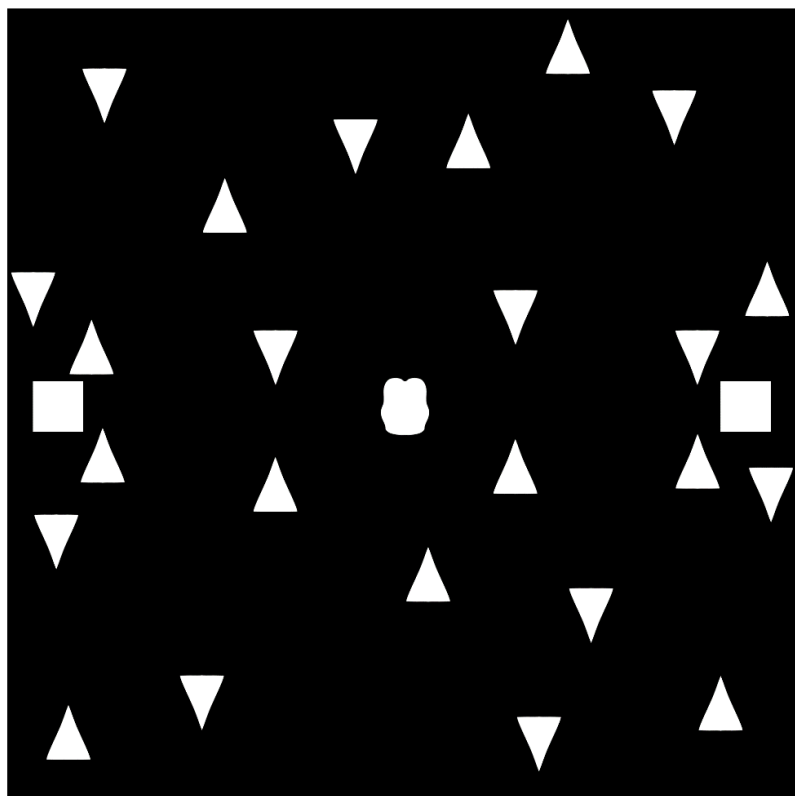
4.1.3 Design 3

-  Hirn
-  Shop
-  Deko von der Decke aus
-  Deko vom Boden aus

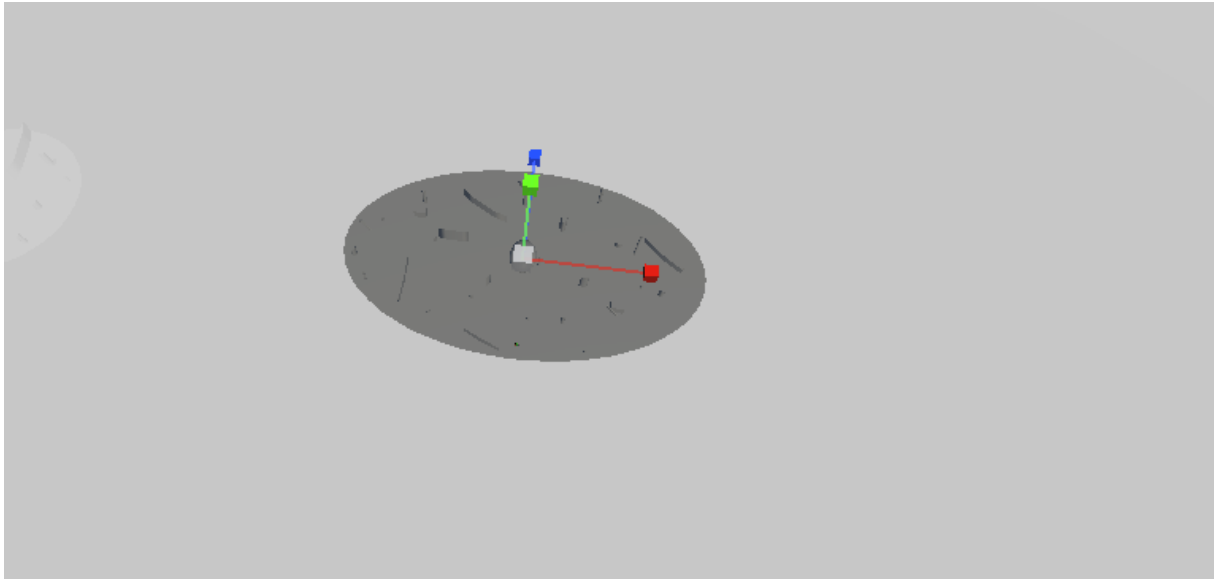


4.1.4 Design 4

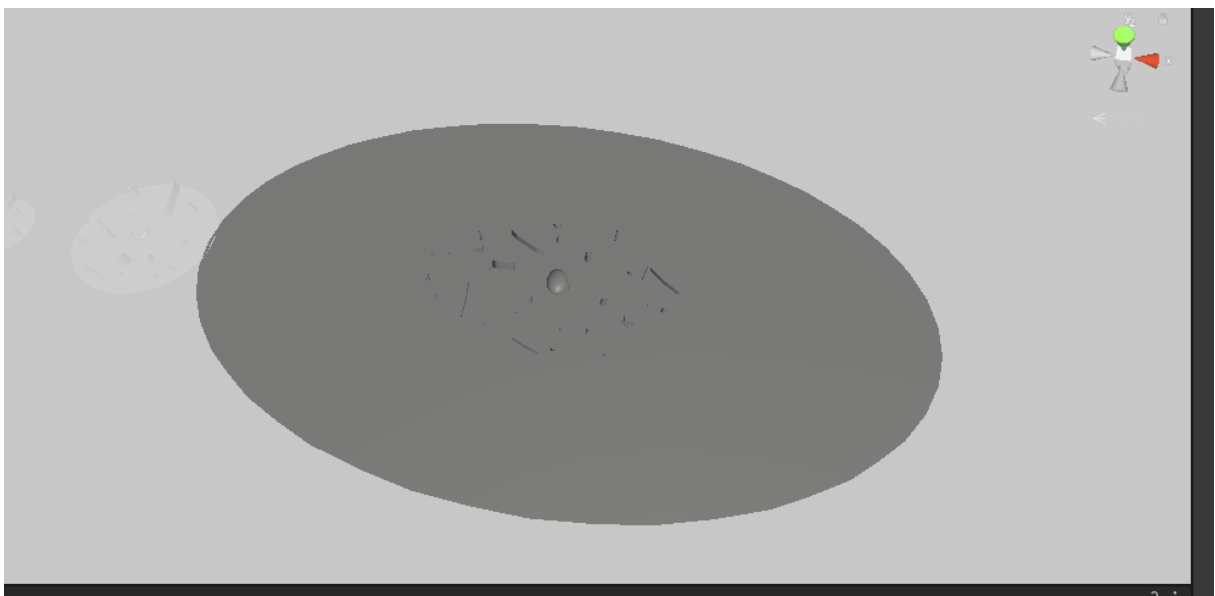
-  Hirn
-  Shop
-  Deko von der Decke aus
-  Deko vom Boden aus



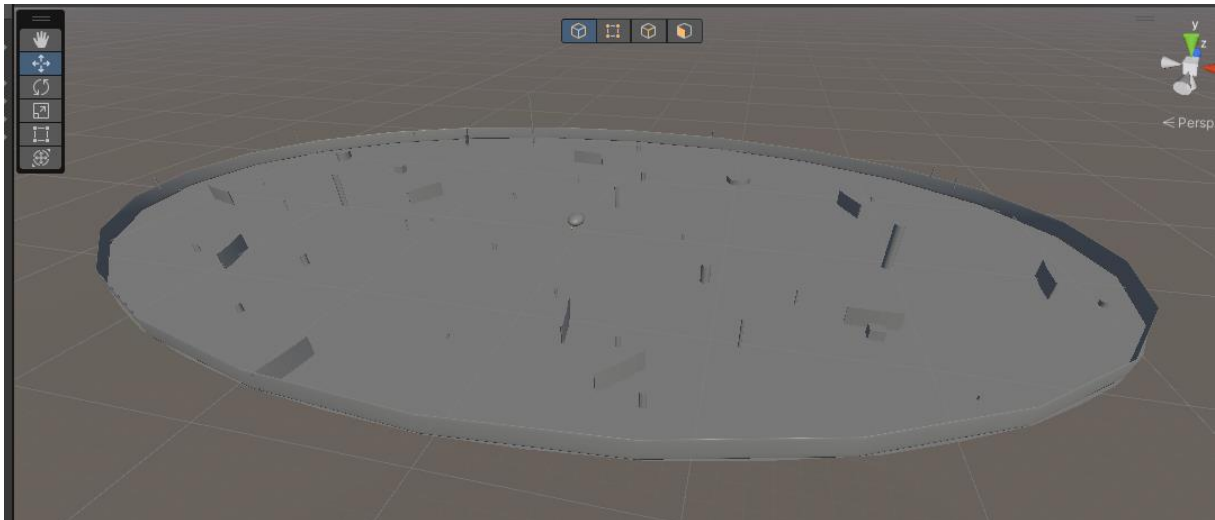
4.2 Level Progression



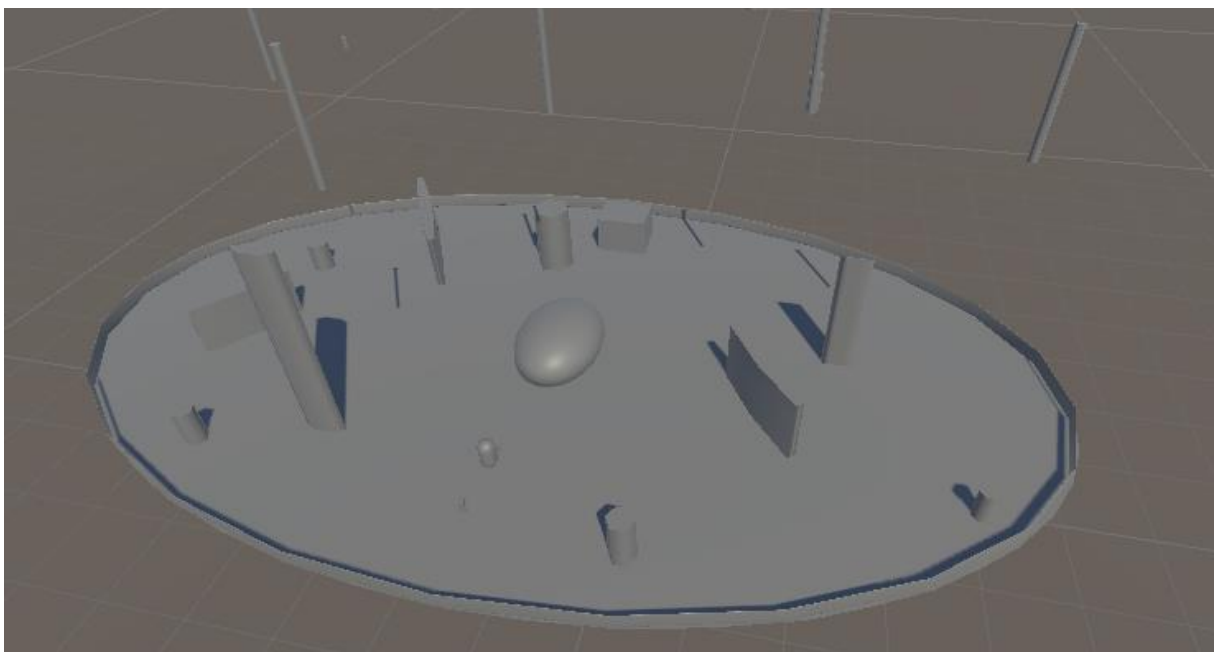
- Zuerst wurde nach „Design 3“ das Whitebox Level erstellt
- Es gab Änderungen, einmal wurde das Level ovaler gemacht, um es mehr in die Breite zu verlegen
- Und es wurden Wände hinzugefügt, die als weiteres Hindernis dienen sollen
- Es gibt mehr Environment-Objekte auf dem Boden als von der Decke hängend, da die von der Decke in der Menge eher stören würden als die vom Boden
- Es sind zwei Shops rechts und links vom Hirn, da sie ausreichen, um ihre Seite abzudecken



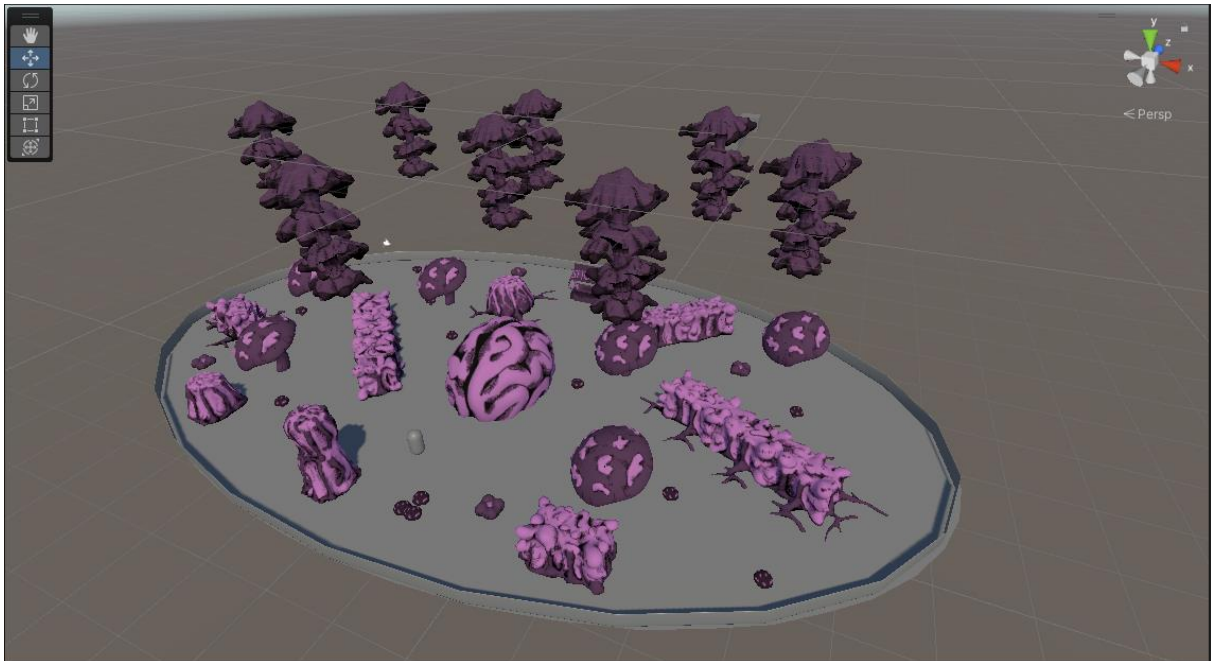
- Da das Level zu klein ist und somit zu wenig Lauffläche für die Massen an Gegnern hat, wurde die Grundfläche nochmal vergrößert
- Zudem können so auch die Aufsteller für Environment besser verteilt werden



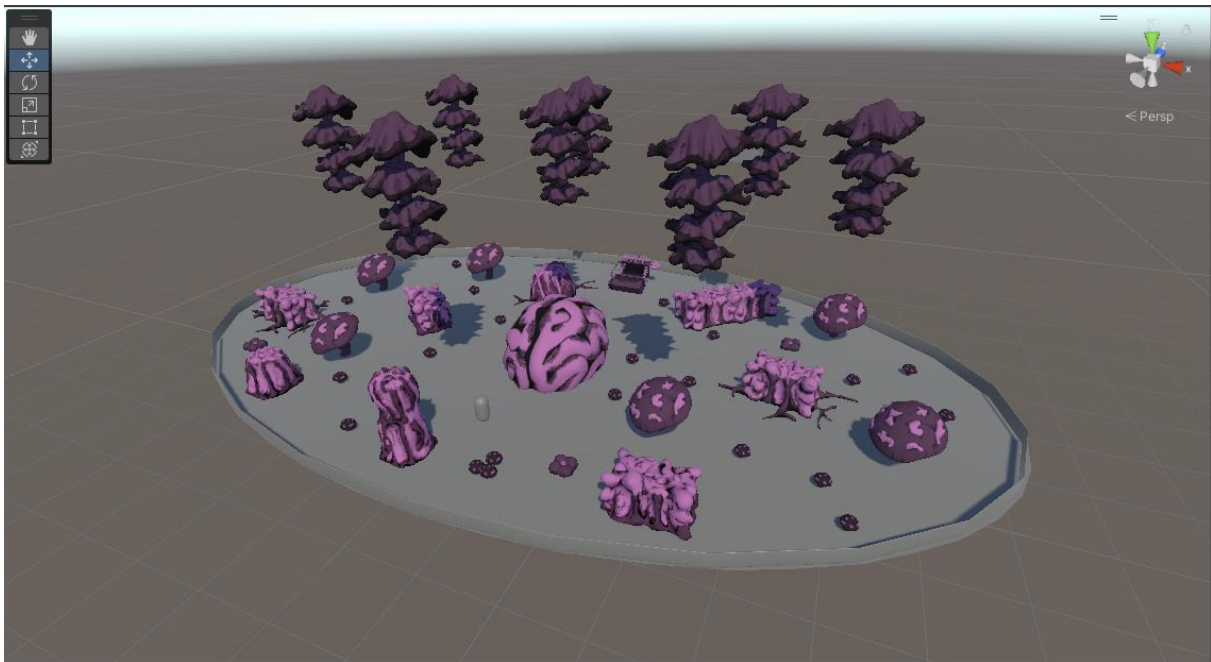
- Das Level, war immer noch zu klein, woraufhin es erneut größer gezogen wurde
- Zudem wurde es ovaler gemacht, um einen rundlicheren und längeren Grundboden als Level zu gestalten
- Die Mauern wurden mehr und kleiner, damit eine einzige dem Spieler nicht zu sehr bei der Bewegung behindert
- Das Hirn war zu klein, weshalb es vergrößert wurde, um die Wichtigkeit des Objektes besser darzustellen, durfte aber auch nicht zu groß werden, da die Gegner sonst zu schnell drankommen (Finale Hirngröße noch nicht entschieden)
- Eine Wand um das gesamte Level wurde gebaut, um zu verhindern, dass der Spieler aus der Welt fällt und man damit keine unsichtbaren Wände nutzen muss
- Es ist bei zwei Shops geblieben, da mehr dafür sorgen würden, dass manche, nicht besucht werden könnten, da sie zu weit weg sind, als dass es sich lohnen würde, dorthin zu laufen



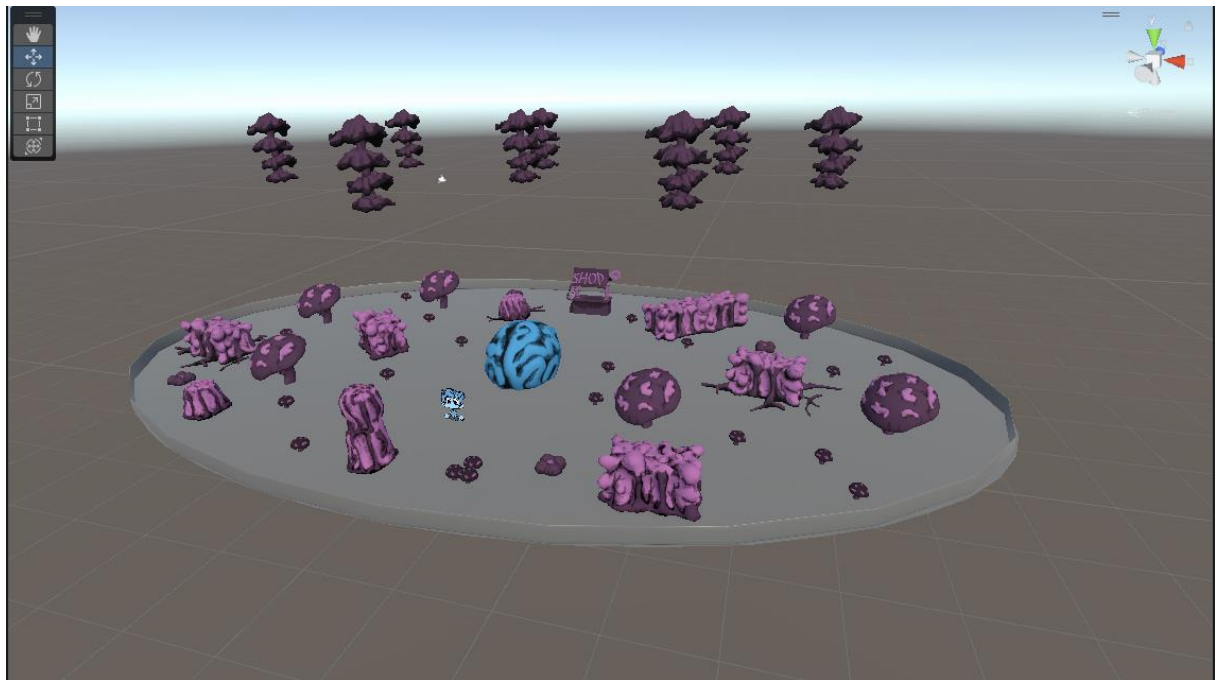
- Das Level wurde nochmal verkleinert
 - Viel zu groß, man bewegt sich sowieso nicht viel vom Hirn weg
- Shop wurde von zwei auf eins reduziert



- Die Prefabs der Objekte wurden eingefügt
 - Gehirn
 - Pilze (Groß und Klein)
 - Wände
 - Hängeteile
 - Was oben in der Luft schwebt

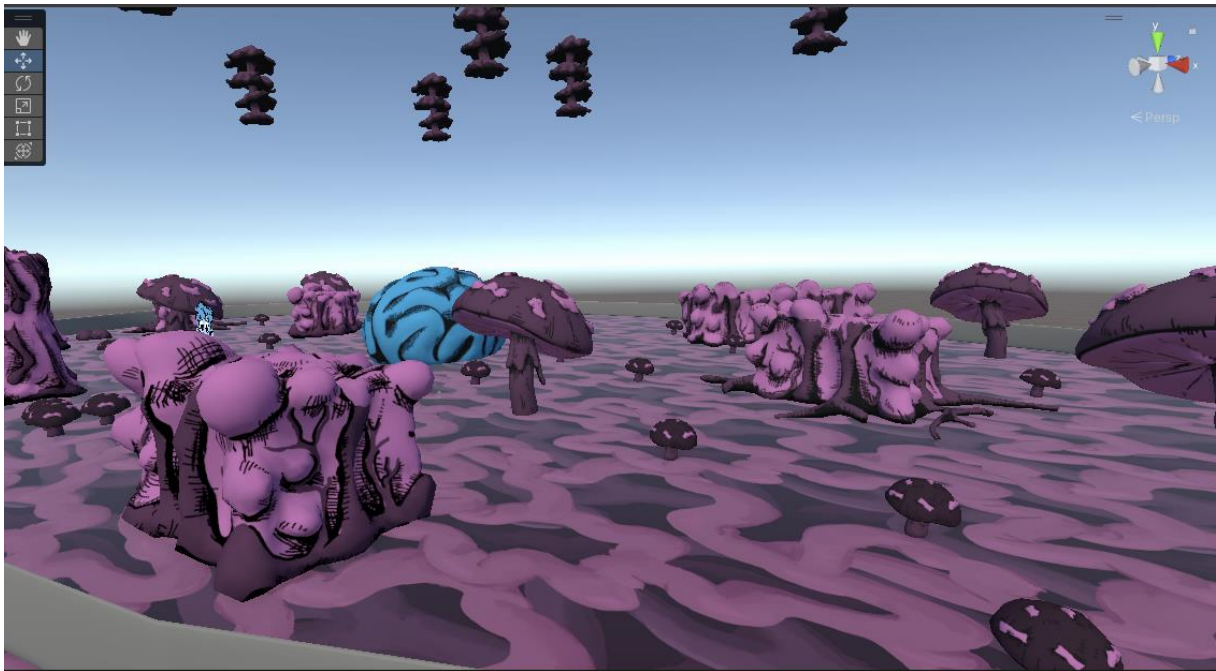


- Die Wände und Großen Pilze wurden verkleinert, um nicht zu sehr im Weg zu stehen

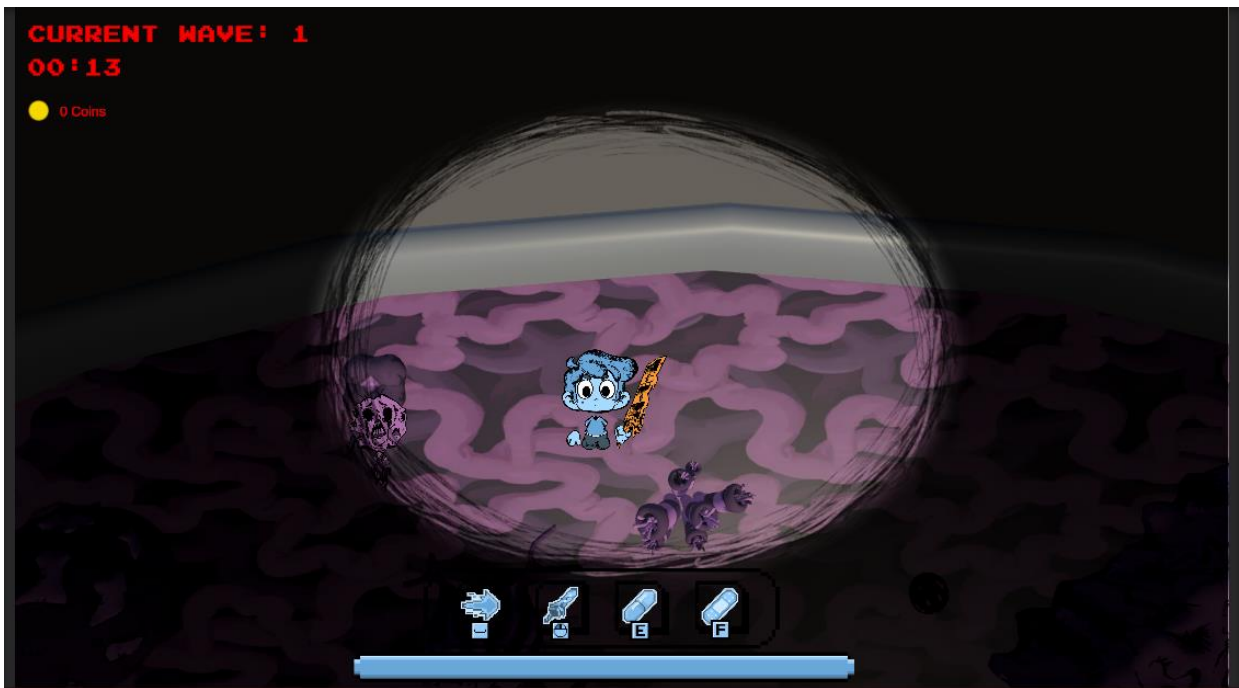


- Um zu verdeutlichen, dass das Gehirn mit dem Spieler verbunden ist, wurde es blau eingefärbt



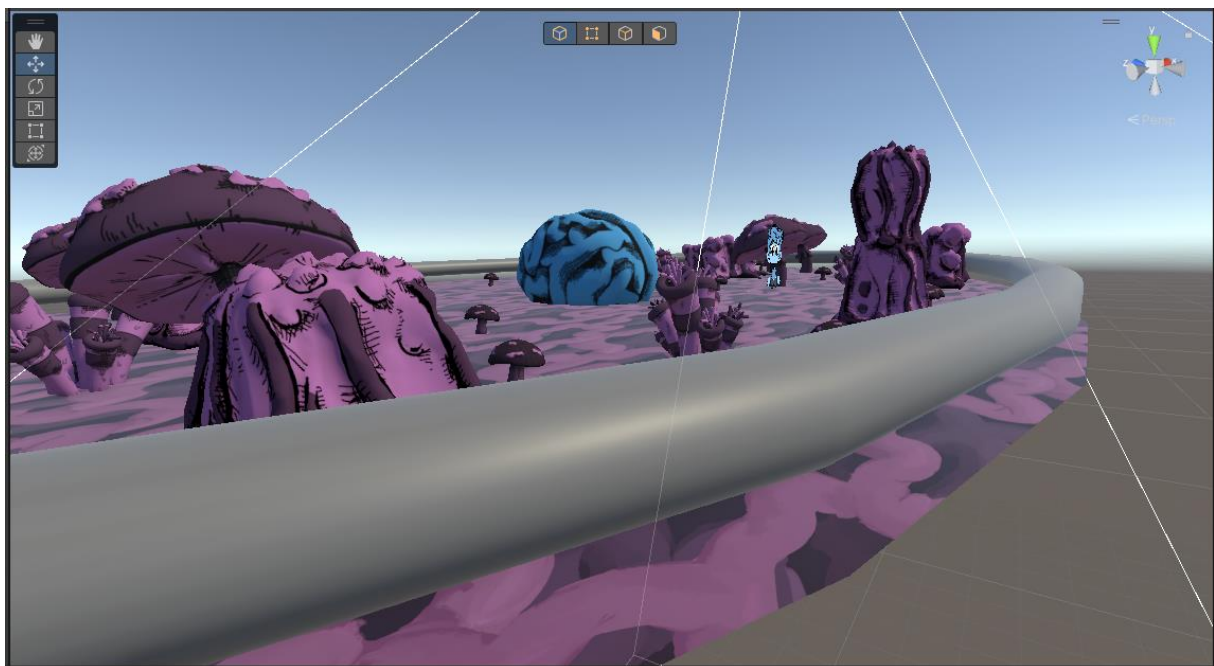
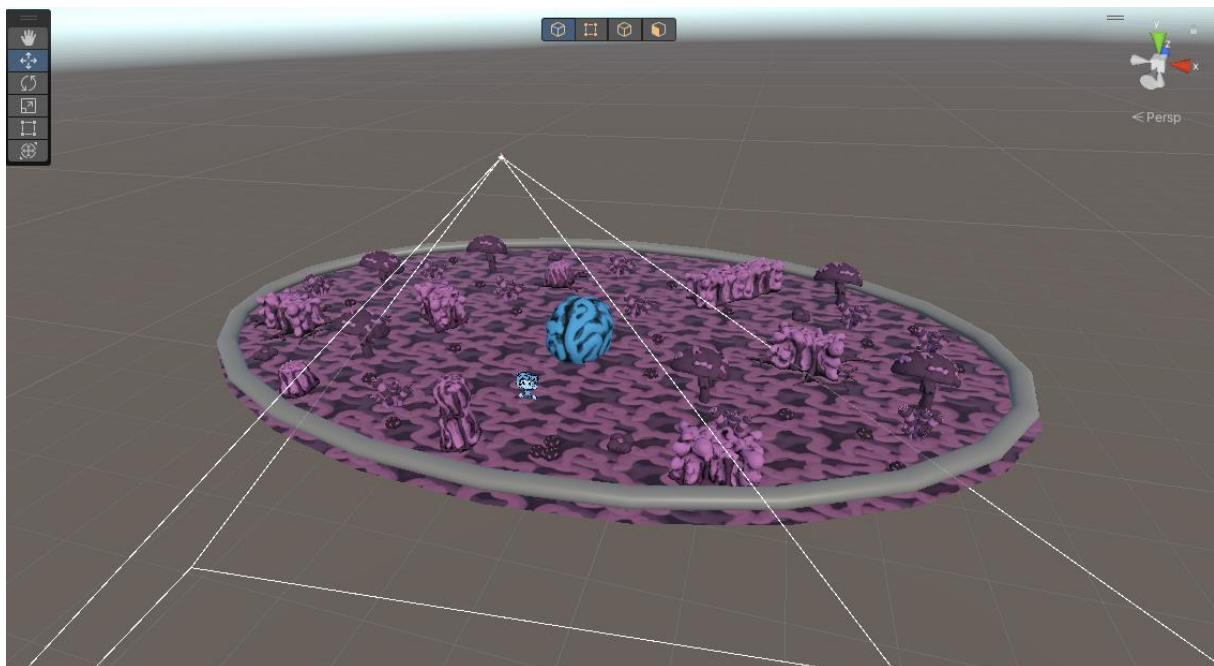


- Die Tilemap für den Boden wurde eingefügt
- Der Shop wurde entfernt

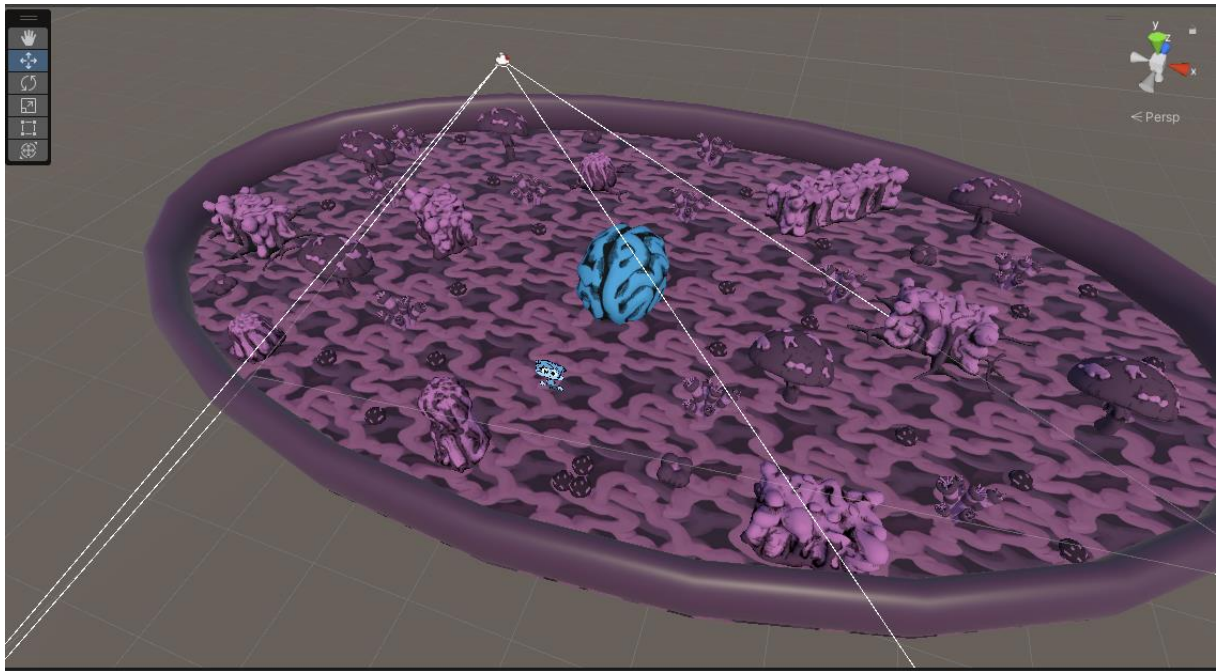


- Die Korallen wurden eingefügt
- Die Außenwand wurde dicker gemacht

- Um diese besser wahrzunehmen

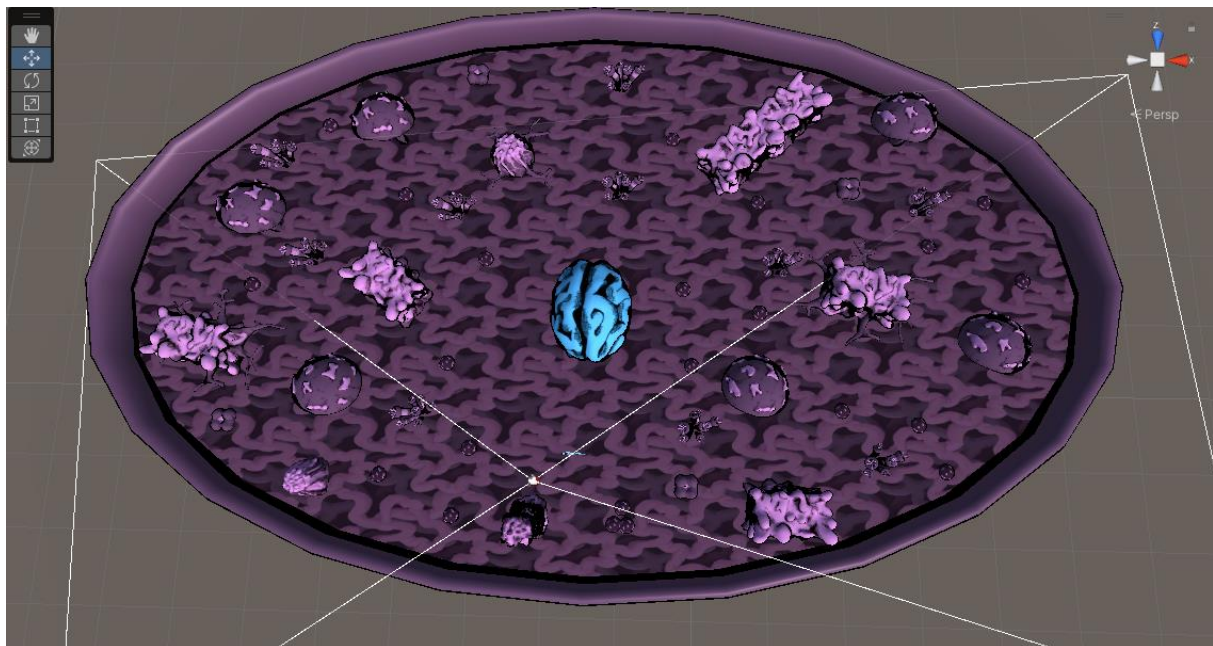


- Die Hängeteile wurden entfernt
 - Störte Playtester beim Spielen, da die Sicht beeinträchtigt wurde
 - Da es zuerst als Isometrische Perspektive geplant war, hätte es funktionieren können, nun ist es jedoch eine Top-Down Perspektive



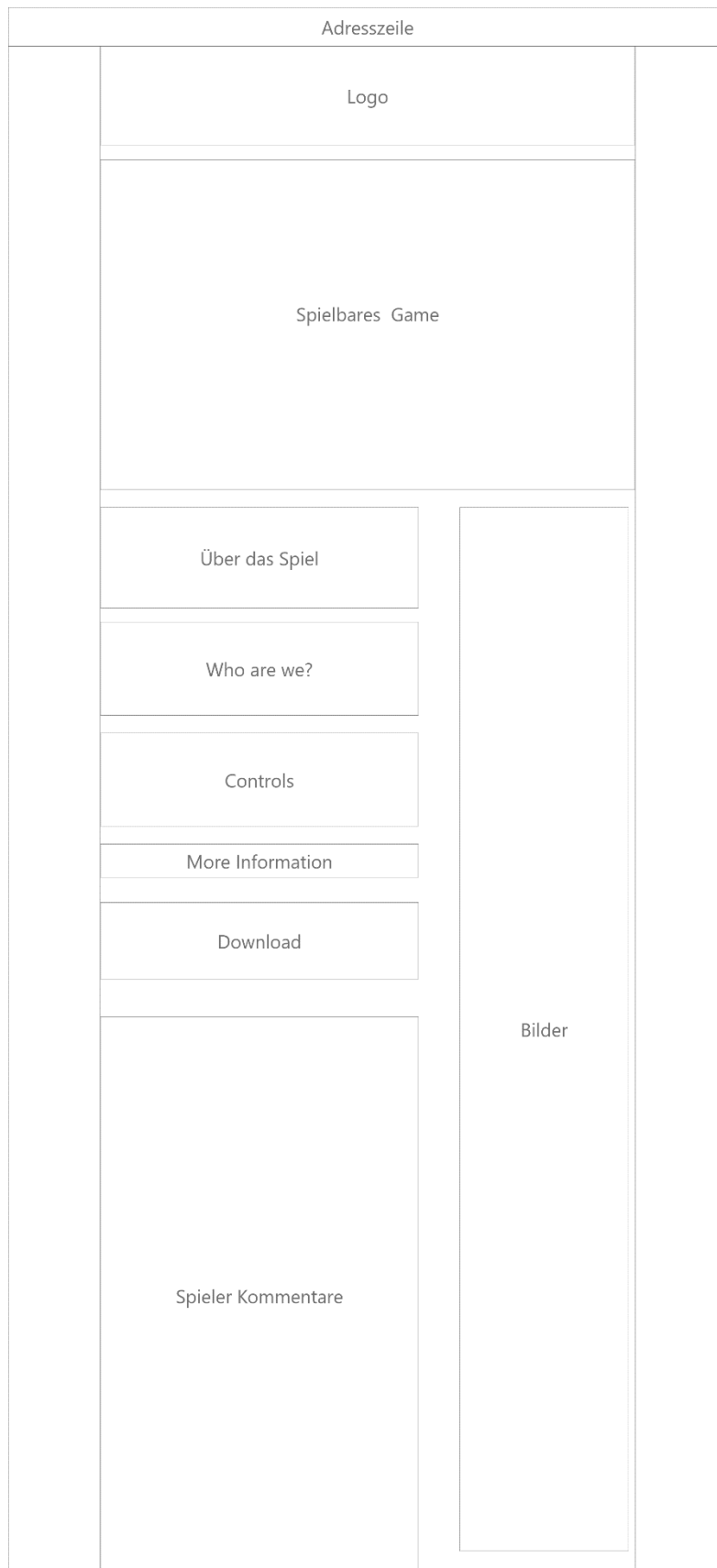
- Die außen Wand wurde eingefärbt, um besser in die Spielwelt zu passen





- Der Boden wurde dunkler gemacht, für einen besseren Kontrast und damit er nicht zu sehr ablenkt

5 Website





6 Weitere Dokumente

6.1 Allgemeiner Speicherort (Ordner)

[Mindhunter Dateien](#)

6.2 Art Bible

[SAP4 - Mind Hunter.pptx](#)

6.3 TDD

[TDD.pptx](#)

6.4 Website

<https://wolfsnaya.itch.io/mindhunter>

6.5 Taskboard

[SAP 4](#)

6.6 Quellen

Konkurrenzanalyse:

Steam: "Deadly Sin" (2015) unter:

https://store.steampowered.com/app/354730/Deadly_Sin/

Steam: "Don't Starve Together" (2016) unter:

https://store.steampowered.com/app/322330/Dont_Starve_Together/

Steam: "Amnesia: The Dark Descent" (2010) unter:

https://store.steampowered.com/app/57300/Amnesia_The_Dark_Descent/

Steam: "Hue" (2016) unter: <https://store.steampowered.com/app/383270/Hue/>

Steam: "Scott Pilgrim vs. The World™: The Game" (2023) unter:

https://store.steampowered.com/app/2215260/Scott_Pilgrim_vs_The_World_The_Game_Complete_Edition/

Schrift:

Raymond Larabie: "Joystix Font" unter: <https://www.1001fonts.com/joystix-font.html>