

Voodoo

Gate 2

Art Bible



Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------------|----|
| Änderungsverzeichnis | 3 |
| 1 Allgemeines | 4 |
| 2 Technical Guidelines | 6 |
| 3 Charaktere | 10 |
| 4 Environment | 13 |
| 5 Artstyle | 17 |
| 6 Kamera | 18 |
| 7 User Interface | 18 |



Änderungsverzeichnis

| Nr. | Änderungsdatum | Name | Änderung |
|-----|----------------|----------------|----------------|
| 1 | 09.04.2018 | Marlou Nolting | Aufsetzung AB |
| 2 | 24.04.2018 | Marlou Nolting | Aktualisierung |
| 3 | 03.05.2018 | Marlou Nolting | Farbpalette |
| 4 | 24.05.2018 | Marlou Nolting | Überarbeitung |
| 5 | 05.07.2018 | Marlou Nolting | Hübsch machen |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |



1 Allgemeines

1.1 Game Definition

- **Genre:** Supernatural Adventure
- **Gametype:** 3D Puzzle Adventure
- **Plattform:** PC
- **Engine:** Unity
- **Zielgruppe:** Usk 12
- **Voodoo:** <https://de.wikipedia.org/wiki/Voodoo>

1.2 Vision Statement

“Voodoo is a 3D puzzle-adventure for lovers of the occult with minimized stealth-elements.

The player discovers his surroundings from the perspective of a small doll, finds different items to strengthen his voodoo-powers and possesses guards to ultimately flee from the underground bunker.

The low camera perspective and dark atmosphere in the beginning make the player feel vulnerable but the interesting mechanics and fun elements within the game lighten up the mood.”

1.3 Kurze Zusammenfassung der Story

Eine Voodoo Puppe erwacht zum Leben und möchte aus der Kellerbasis der Geheimorganisation NOC entkommen, da ihr dort Folter droht.

Sie durchläuft drei Räume , in denen sie Sprungpassagen absolviert und Loas benutzt um sich einen Überblick über die Räumlichkeiten zu machen und Wachmänner kontrolliert, um Türen zu öffnen, um letztendlich in Freiheit zu gelangen.

1.4 Referenzen

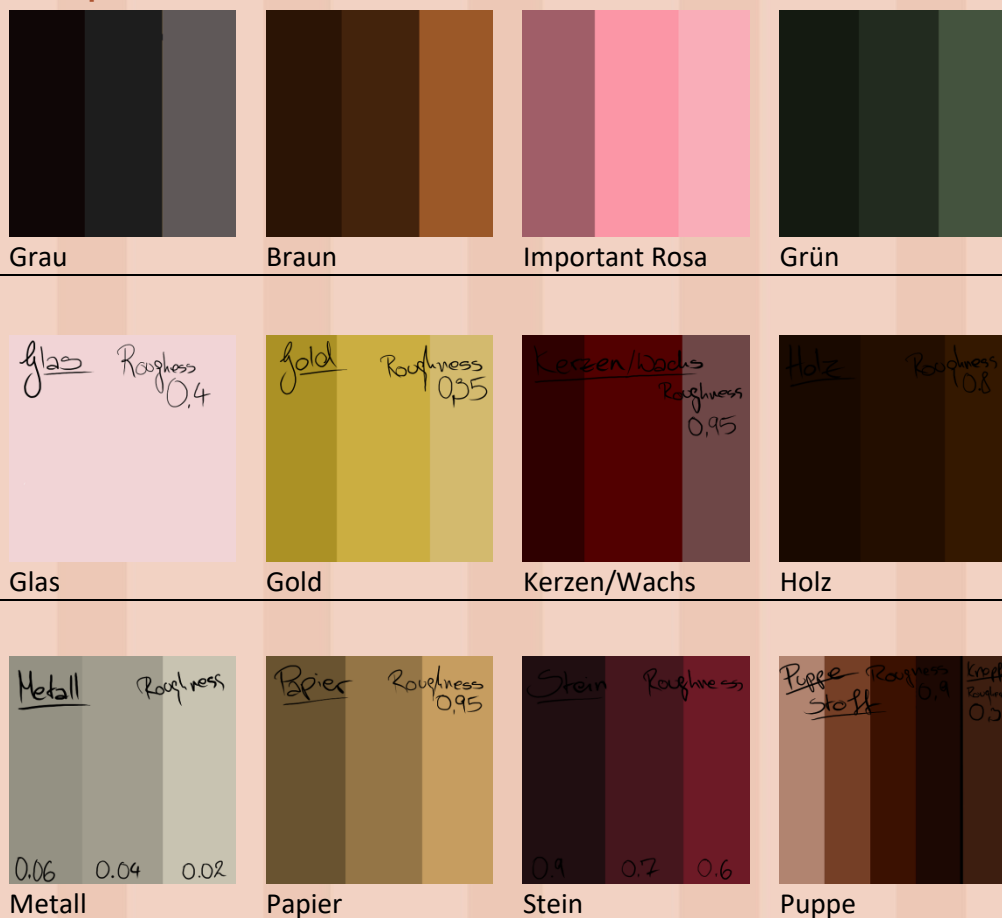
N/A



1.5 Atmosphäre Beschreibung



1.6 Farbpalette



2 Technical Guidelines

2.1 Tools

- Modeling
 - Max
 - Maya
 - ZBrush
- Animation/Rigging
 - Maya
 - Mixamo
 - Max
- Texturen
 - Substance Painter

2.2 Texturgrößen

- **Charaktere:** 1024x1024
- **Environment:** 1024x1024

Immer in der doppelten Auflösung arbeiten!!

2.3 Texture Map

Charakter:

- Color Map
- Normal Map
- Roughness Map

Environment:

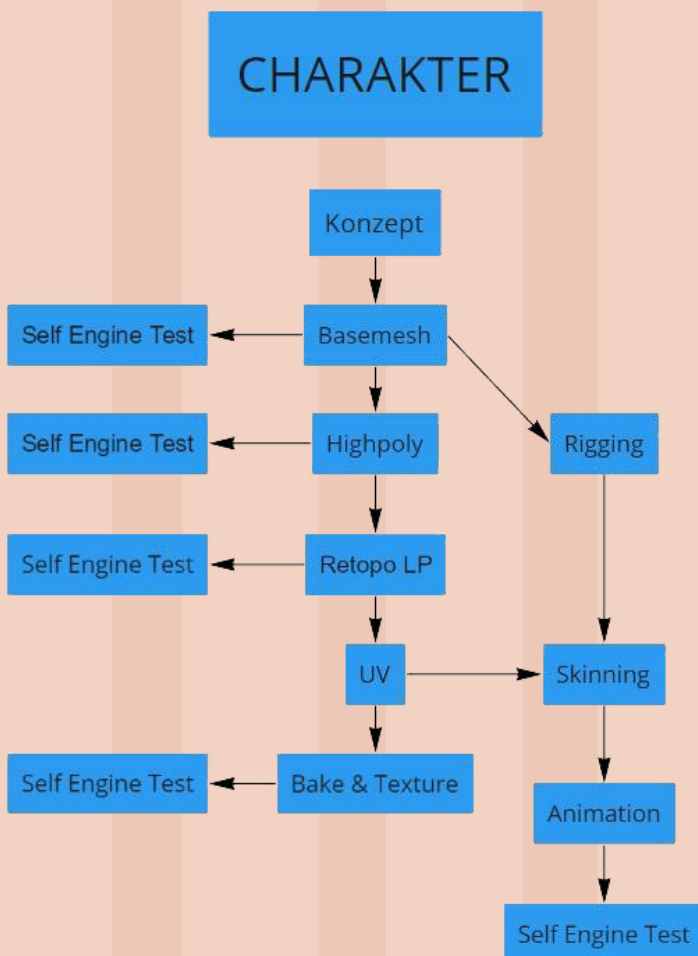
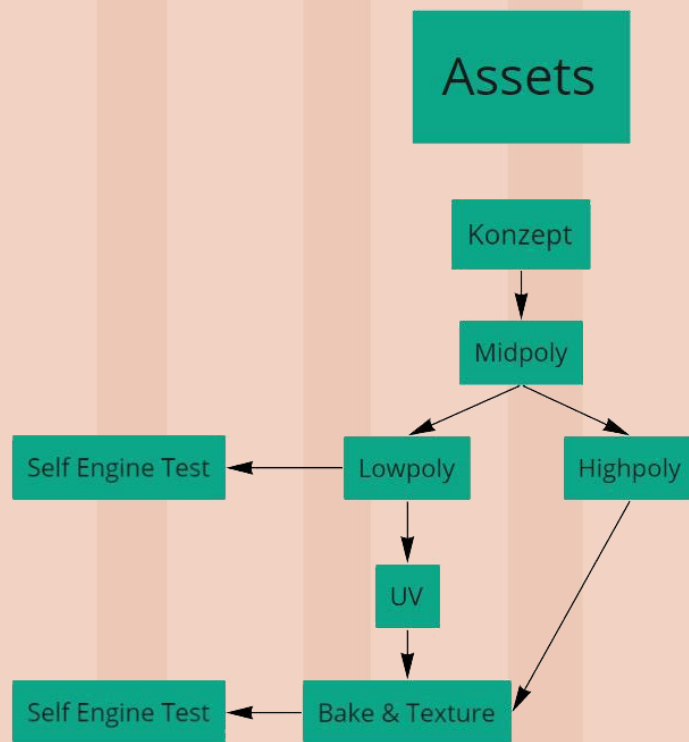
- Color Map
- Roughness Map

2.4 Polycount Limit

- **Charaktere:** max 15k Tris
- **Environment:** am Charakter und Screen Size angepasst max ca. 400 Tris



2.5 Workflows



Checkliste vor dem Export

Meshes benennen

Materials benennen und zuweisen

Sauberes Mesh (keine Löcher, Ngons, verdrehten faces...)

freeze transformation / reset xform

delete history

Pivot sinnvoll setzen

korrekte UVs

UV space so effizient wie möglich ausfüllen

wichtige/sichtbare Dinge mehr Auflösung geben

keine Verzerrungen / relaxen

genügend Raum für edge padding geben

keine UVs stacken -> outer UV space

in .fbx abspeichern

(smoothing groups, lightmap UVs)

keine Animationen, Kameras, Lichter mit exportieren

Skelett nur bei Character mit rausspeichern



2.6 Dateien

- Export
 - Export auf .fbx
- Namenskonventionen
 - Objektname_Variation_StaticMesh → **stein_gross01_SM**
 - Objektname_Variation_Material → **stein_gross01_Albedo**

2.7 Ordnerstrukturen

Nach Departments (Character, Static Meshes, Foliage, etc.) in Unterordner aufteilen.

- Character
 - Character01
 - Character02

Versionen mit zahlen abspeichern 01, 02 , ...

Assetordner mit finalen Sachen in eigenen Ordnern für Progger.

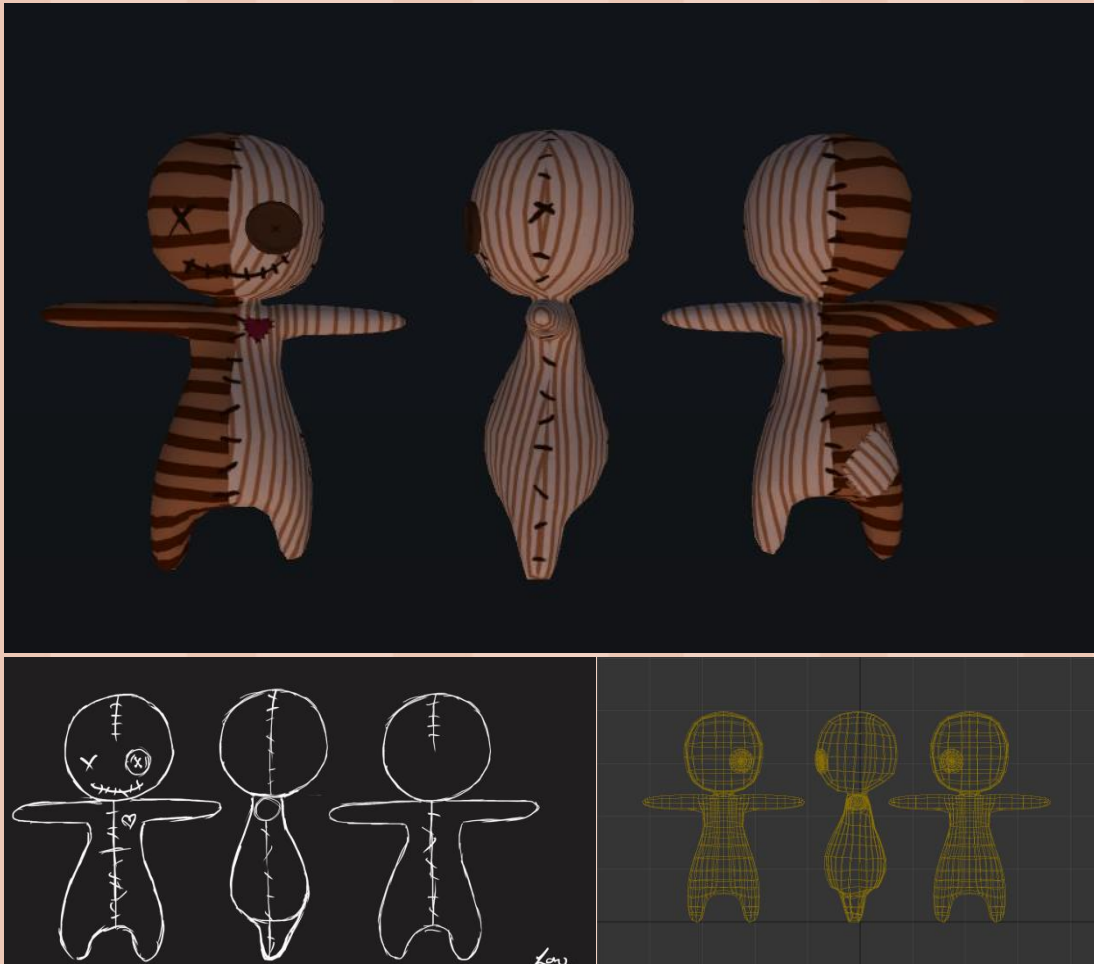


3 Charaktere

3.1 Voodoopuppe

3.1.1 Größe und Proportionen

- Größe: 40 cm



3.1.2 Accessoires/Materialien

- Knopf (Plastik)
- Körper (Stoff)

3.1.3 Animationen

- Idle
- Laufen
- Springen
- Schieben
- Ziehen
- Klettern

3.1.4 Charakter Referenzen

N/A



3.2 Gegner

3.2.1 Größe und Proportionen

- Größe: 170cm



3.2.2 Accessoires/Materialien

- Anzug = Stoff
- Weste = Stoff
- Krawatte = Stoff
- Hut = Stoff
- Abzeichen = Metall

3.2.3 Animationen

- Idle
- Laufen
- Tür öffnen
- Nach Puppe greifen



3.2.4 Charakter Referenzen



4 Environment

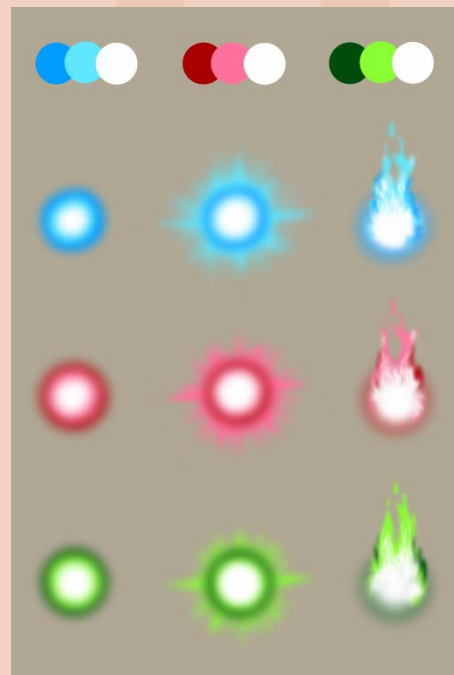
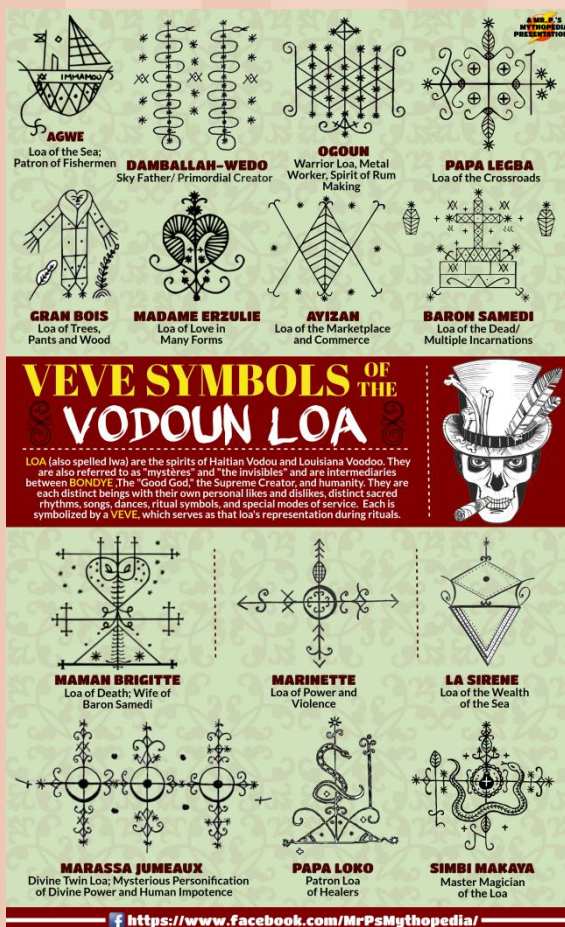
4.1 Die Welt

- 50er Jahre
- Louisiana (New Orleans)
- Geheimbasis (NOK)
- Laborartig
- Abgeschottet auf dem Land
- Kleine Kellerfenster
- Grob gemauert



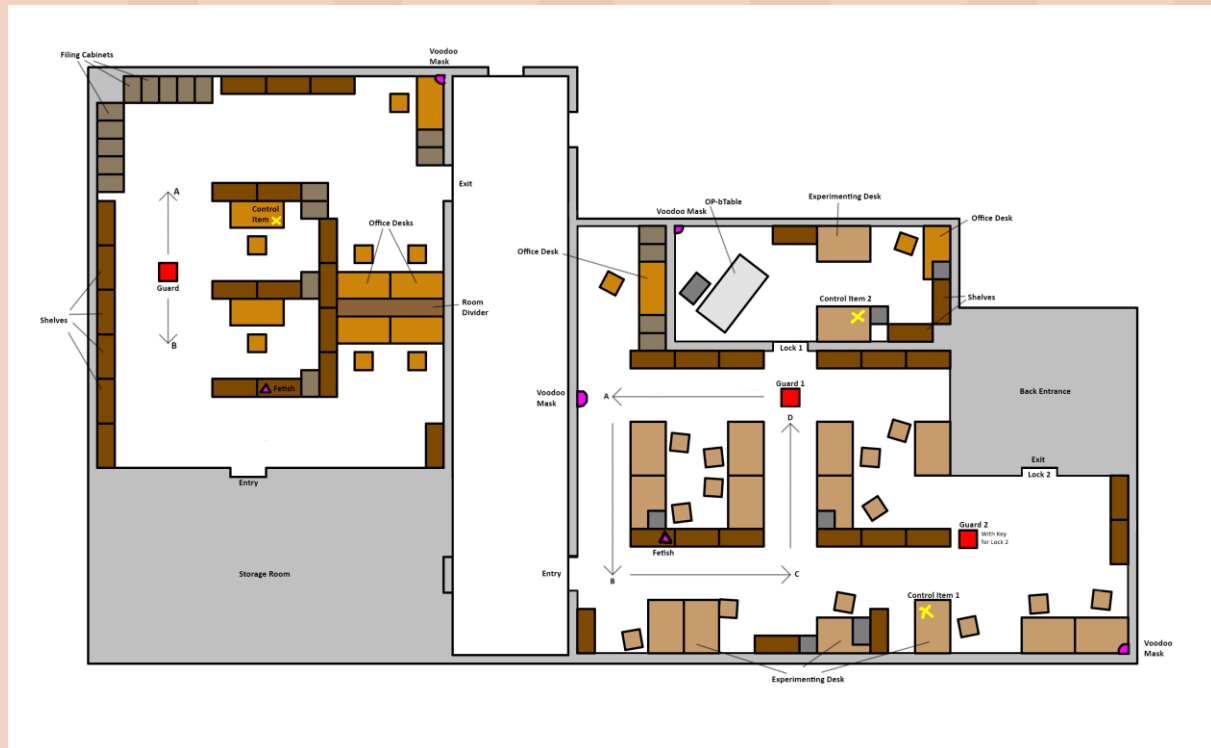
4.2 Voodoo

- Loa
- Fetish



4.3 Das Level

4.3.1 Basis Aufbau, der beispielbaren Räumlichkeiten



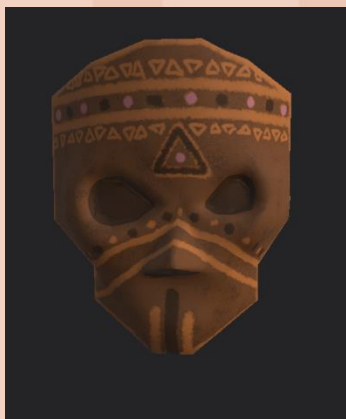
4.4 Maße der Environment Assets

Siehe [AssetListe.xlsx](#).



4.4.1 Level Assets

- Schreibtisch
- Bürostuhl
- Regal
- Aktenschrank
- Waschbecken
- Operationstisch
- Skalpel
- Tablet
- Nadeln
- Pinzette
- Operationspinzette
- Fadentrenner
- Nähnadeln
- Garn
- Voodoomasken
- Fetische
- Voodoomasken
- Mülleimer
- Tischlampen
- Deckenlampen
- Pinwand
- Kerzen
- Wandkalender
- Voodoopuppenbauplan



- Berichte Voodoo Puppen
- Gebäudekarte
- Haftbefehl
- Pläne weshalb Voodoo
- Zeitungsartikel
- Familienfotos
- Telefon
- Bücher
- Reagenzgläser
- Erlenmayerkolben
- Messkolben
- Bechergläser
- Kisten
- Dreck
- Blume
- Aschenbecher
- Stifte
- Schreibmaschiene
- Stempel
- Notizzettel
- Abhörgeräte
- Tacker
- Brieföffner

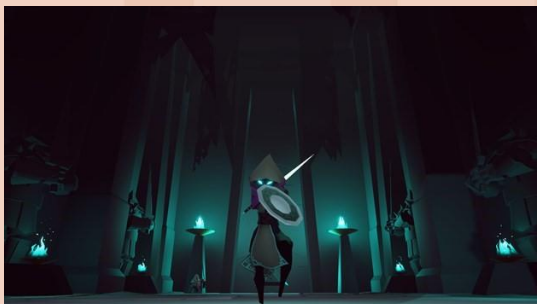
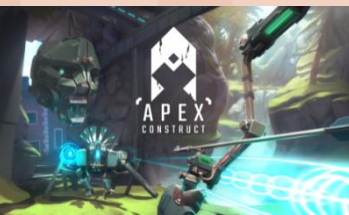
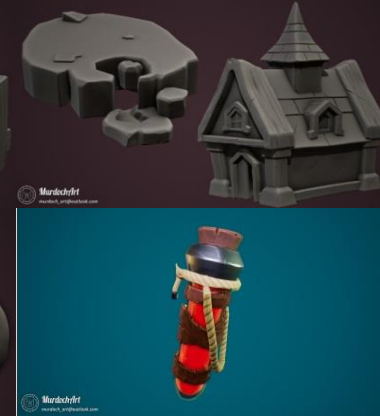
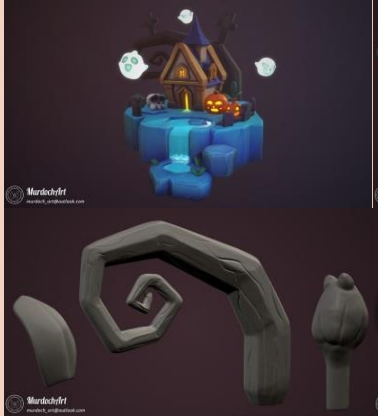


4.4.2 Collectibles

- Haare



5 Artstyle



6 Kamera

6.1 Bewegung

Third Person Kamera

7 User Interface

- Voodoo Power „Health bar“

7.1 Quick time Event Elemente

