

Voodoo

Gate 1

Art Bible

Inhaltsverzeichnis

Änderungsverzeichnis	3
1. Allgemeines	4
2. Technical Guidelines.....	7
3. Charaktere	11
4. Environment.....	14
5. Artstyle	18
6. Kamera	19
7. User Interface.....	19

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			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

1. Allgemeines

1.1. Game Definition

Genre: Supernatural Adventure

Gametype: Adventure / Platformer

Plattform: PC

Engine: Unity

Zielgruppe: Usk 12

Voodoo: <https://de.wikipedia.org/wiki/Voodoo>

1.2. Vision Statement:

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

The player discovers his surroundings from the perspective of a small puppet, 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.”

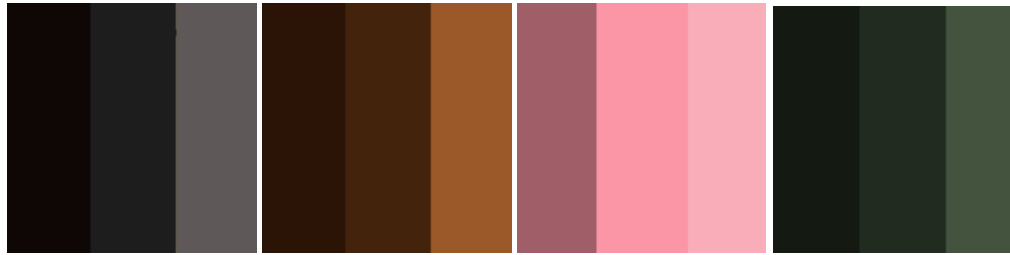
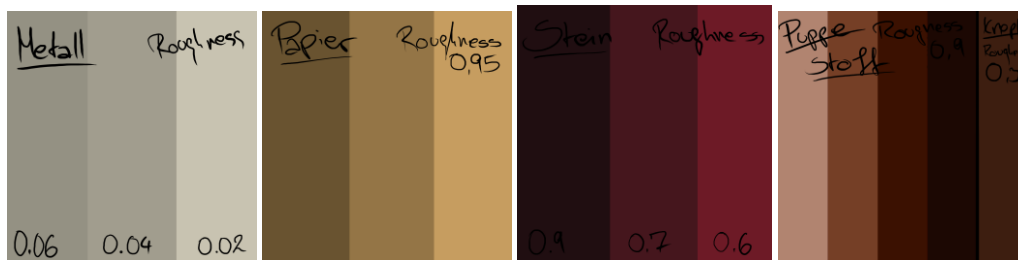
1.3. Kurze Zusammenfassung der Story:

Eine Voodoo Puppe möchte aus einer CIA Kellerbasis entkommen, da sie dort gefoltert wird und Eine Blume an einem Fenster sieht, die für sie Freiheit symbolisiert.

Sie durchläuft drei Räume , in denen sie zieh-schiebe-Rätsel 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

1.5. Atmosphäre Beschreibung

1.6. FarbpaletteGrauBraunImportend RosaGrünGlasGoldKerzen/ WachsHolzMetallPapierSteinPuppe

2. Technical Guidelines

2.1. Tools

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

2.2. Texturgrößen

Charaktere: 1024x1024

Environment: 1024x1024

Immer in der doppelten Auflösung arbeiten!!

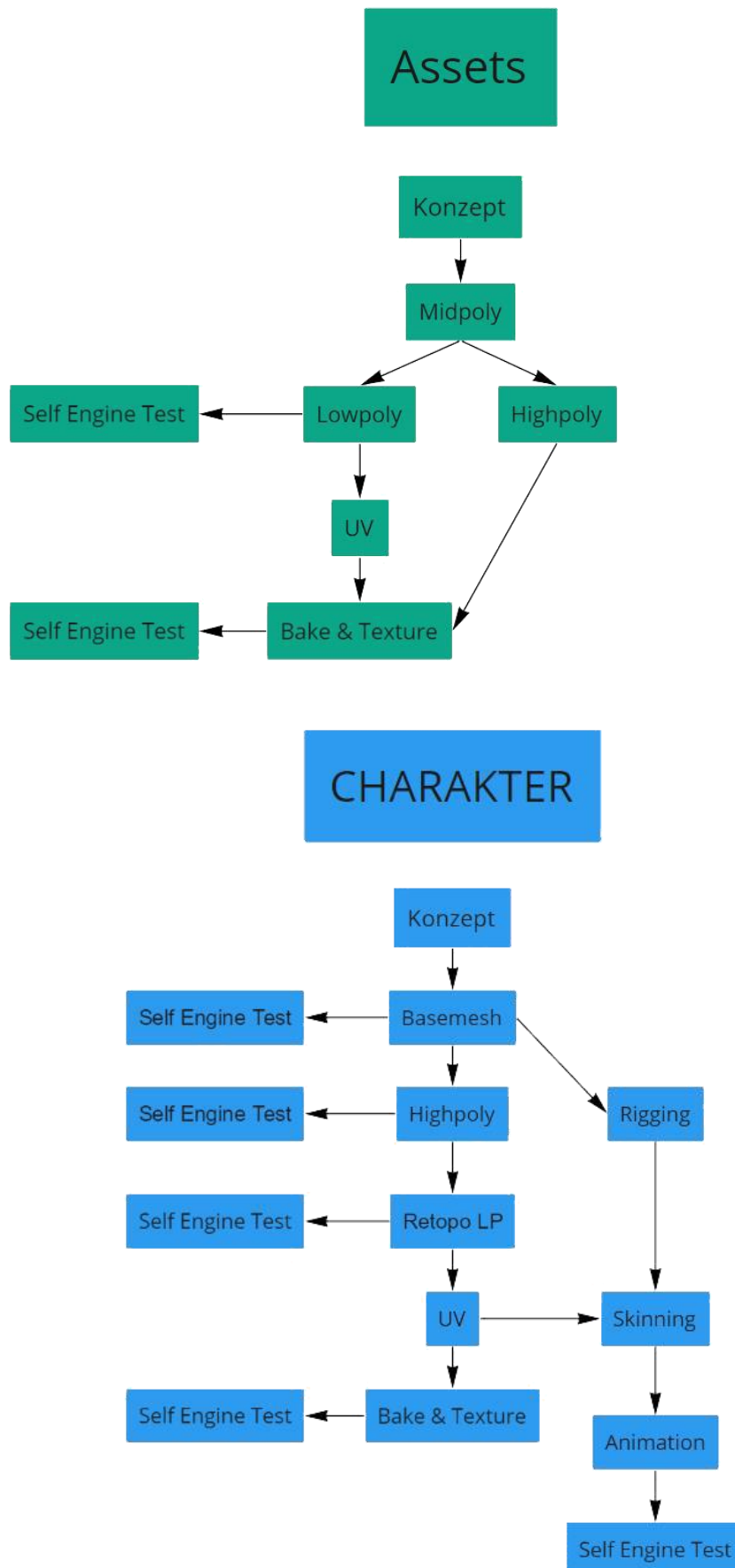
2.3. Texture Maps

Charakter: <ul style="list-style-type: none">- Color Map- Normal Map- Roughness Map	Environment: <ul style="list-style-type: none">- Color Map- Roughness Map
---	--

2.4. Polycount Limit

Charaktere: max 15k **Tris**

Enviroment: am Charakter und Screen Size angepasst

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

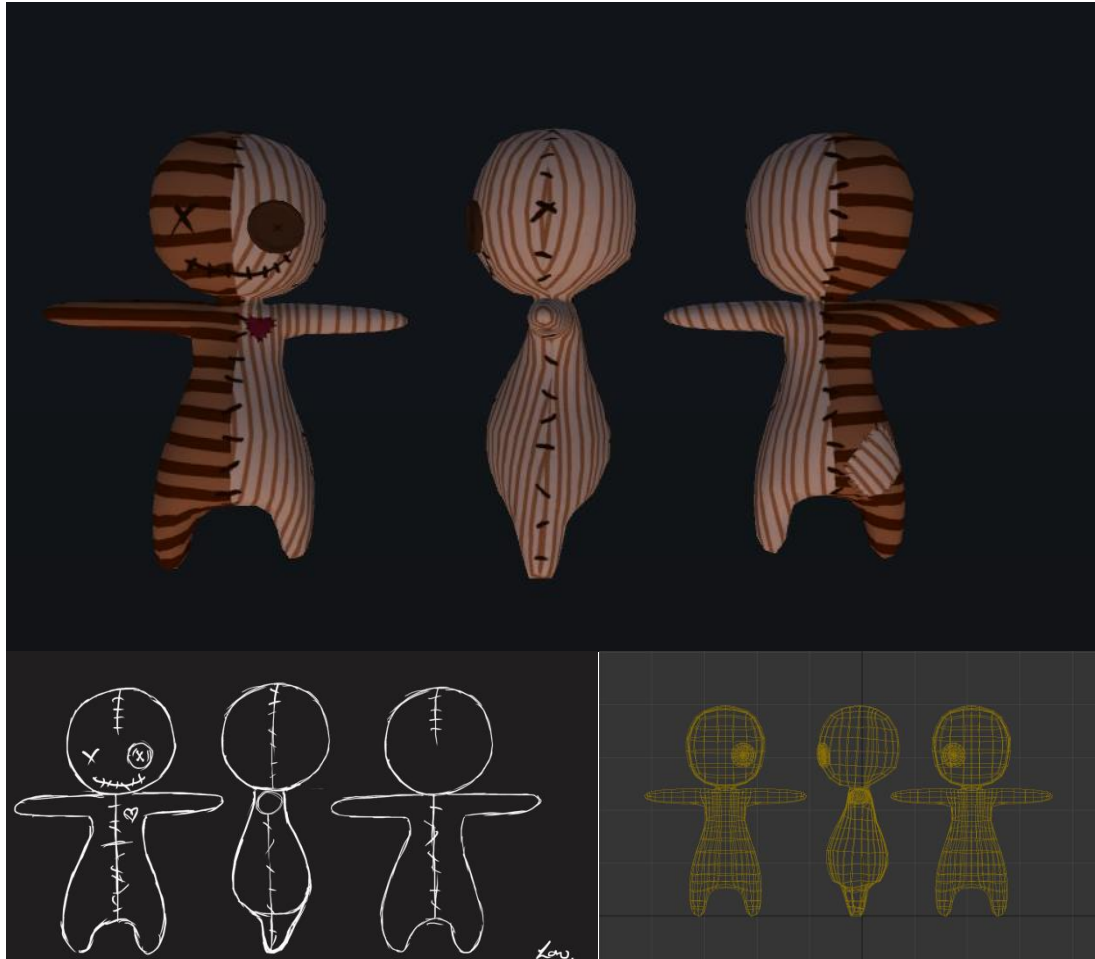
Versionen mit zahlen abspeichern 01, 02 ...

Assetordner mit finalen Sachen in eigenen Ordnern für Progger

3. Charaktere

3.1. Voodoo Puppe

3.1..1. Größe und Proportionen



Größe: 40cm

3.1..2. Accessoires/ Materialien

- Knopf (Plastik)
- Körper (Stoff)

3.1..1. Animationen

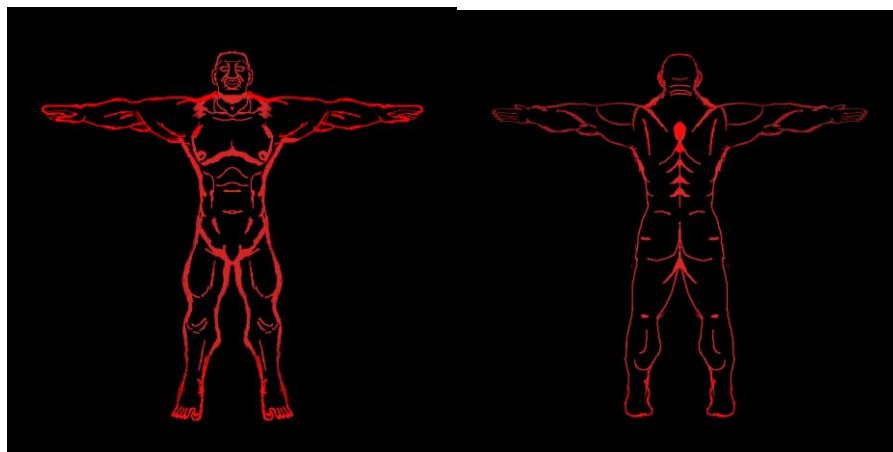
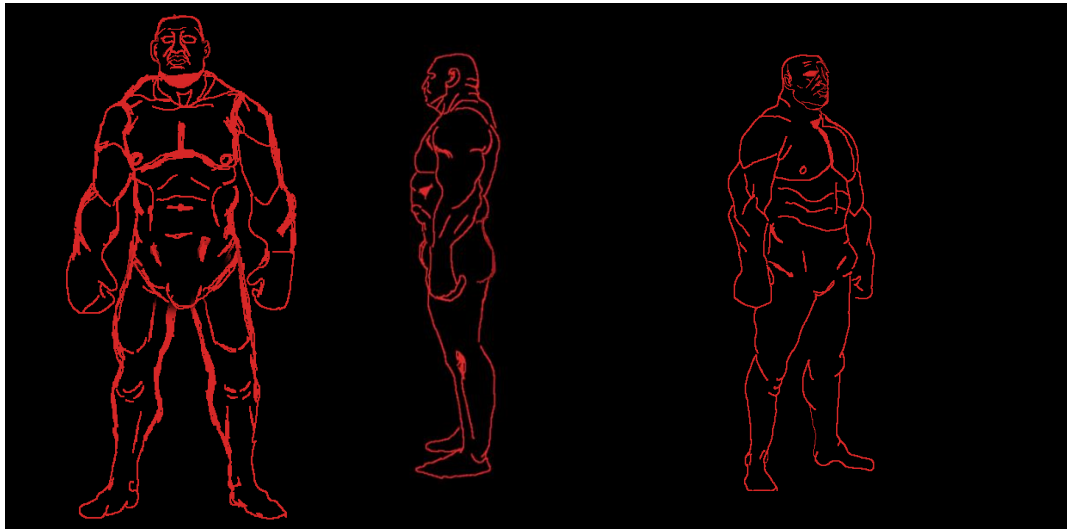
- Idle
- Laufen
- Springen
- Schieben
- Ziehen
- Klettern

3.1..1. Charakter Referenzen

Games Academy Frankfurt – Projekt: Voodoo

3.2. Gegner

3.2..1. Größe und Proportionen



Größe: 170 cm

3.2..2. Accessoires/ Materialien

- Animationen
- -Idle
- -Laufen
- -Tür öffnen
- -nach Puppe greifen

3.2..3. Charakter Referenzen



4. Environment

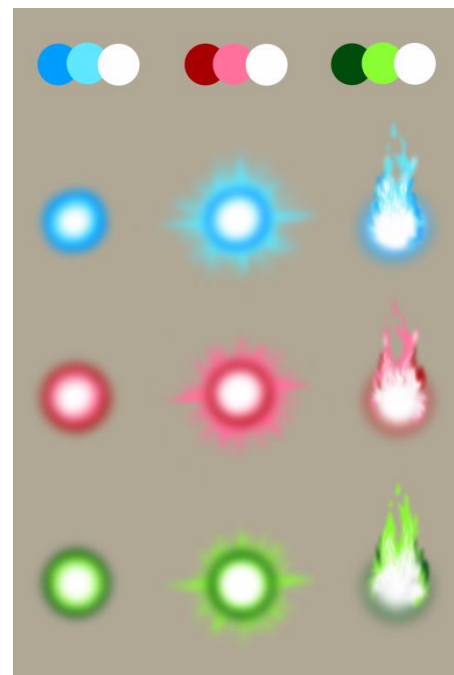
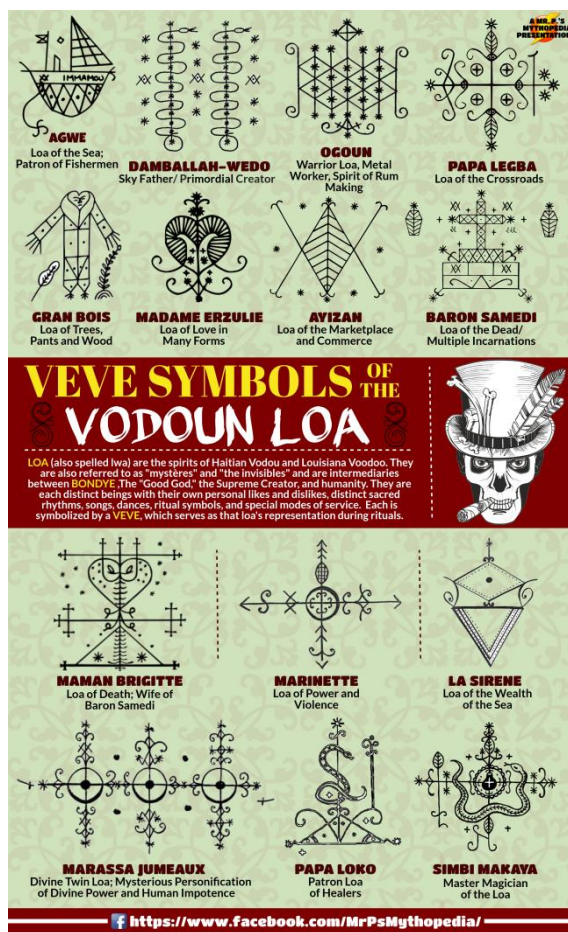
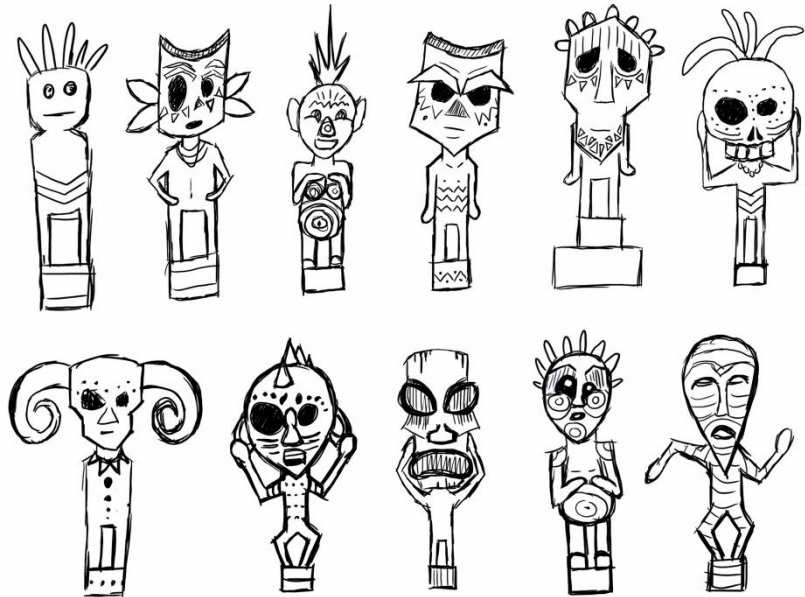
4.1. Die Welt

- 50er Jahre
- Louisiana (New Orleans)
- Geheim Basis CIA um zu experimentieren
- Laborartig
- Abgeschottet auf dem Land
- Kleine Kellerfenster
- Grob gemauert



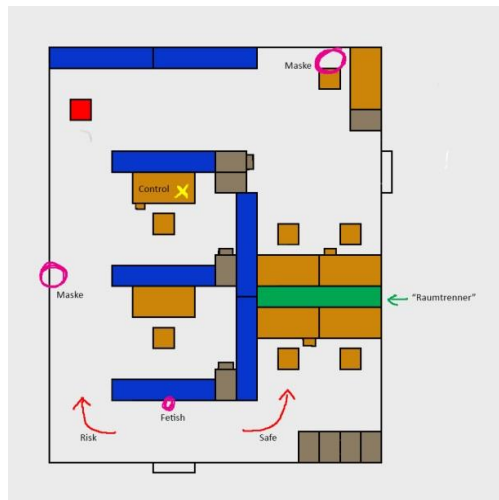
4.2. Voodoo

- Loa
- Fetisch



4.3. Das Level

Level 2

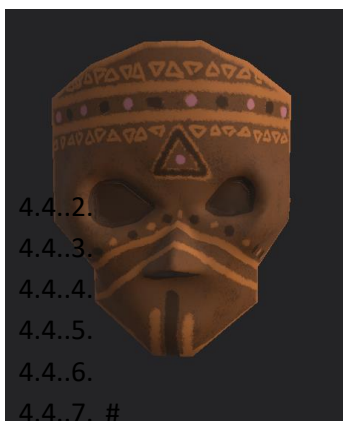


4.4. Maße der Environment Assets

- Assetliste

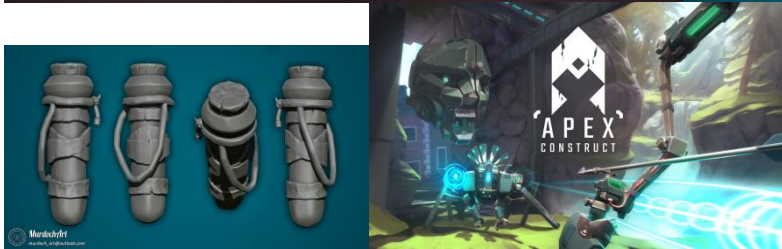
4.4..1. Level-Assets

- Schreibtisch
- Bürostuhl
- Regal
- Aktenschrank
- Waschbecken
- Operationstisch
- Skalpel
- Tablet
- Nadeln
- Pinzette
- Operationspinzette
- Fadentrenner
- Nähnnadeln
- 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..8. Collectables :

- Haare

5. Artstyle



6. Kamera

6.1. Bewegung Third Person

7. User Interface

- Voodoo Power „Health bar“
- Voodoo Brain Game Buttons