

2011. 13.

Goldmaster

Art Bible



## Inhaltsverzeichnis

Änderungsverzeichnis .....	3
1    Allgemeines .....	4
2    Technical Guidelines .....	7
3    Charaktere .....	10
4    Environment .....	12
5    Artstyle .....	16
6    Kamera .....	17
7    User Interface .....	17



## Änderungsverzeichnis

<b>Nr.</b>	<b>Änderungsdatum</b>	<b>Name</b>	<b>Änderung</b>
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	19.07.2018	Marlou Nolting	Aktualisierung
7	29.07.2018	Michelle Gaußmann	Formatierung
8	01.08.2018	Michelle Mohn	Überarbeitung
9	02.08.2018	Marlou Nolting	Aktualisierung
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

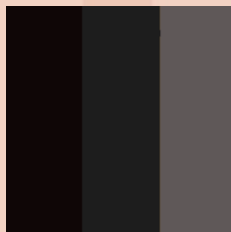
N/A



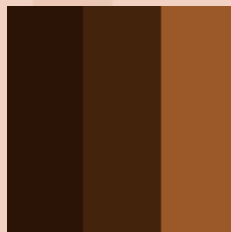
## 1.5 Atmosphäre Beschreibung



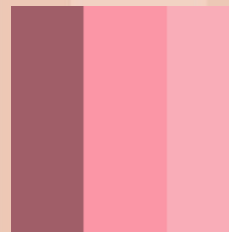
## 1.6 Farbpalette



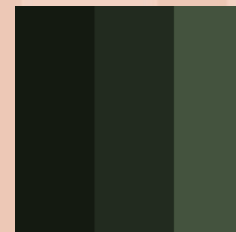
Grau



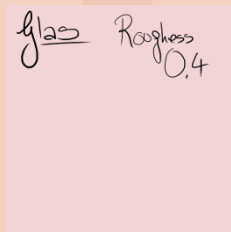
Braun



Important Rosa



Grün



Glas



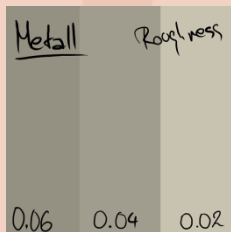
Gold



Kerzen/Wachs



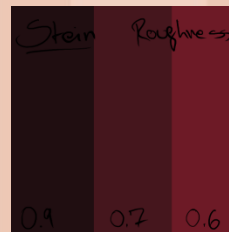
Holz



Metall



Papier



Stein



Puppe



## 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

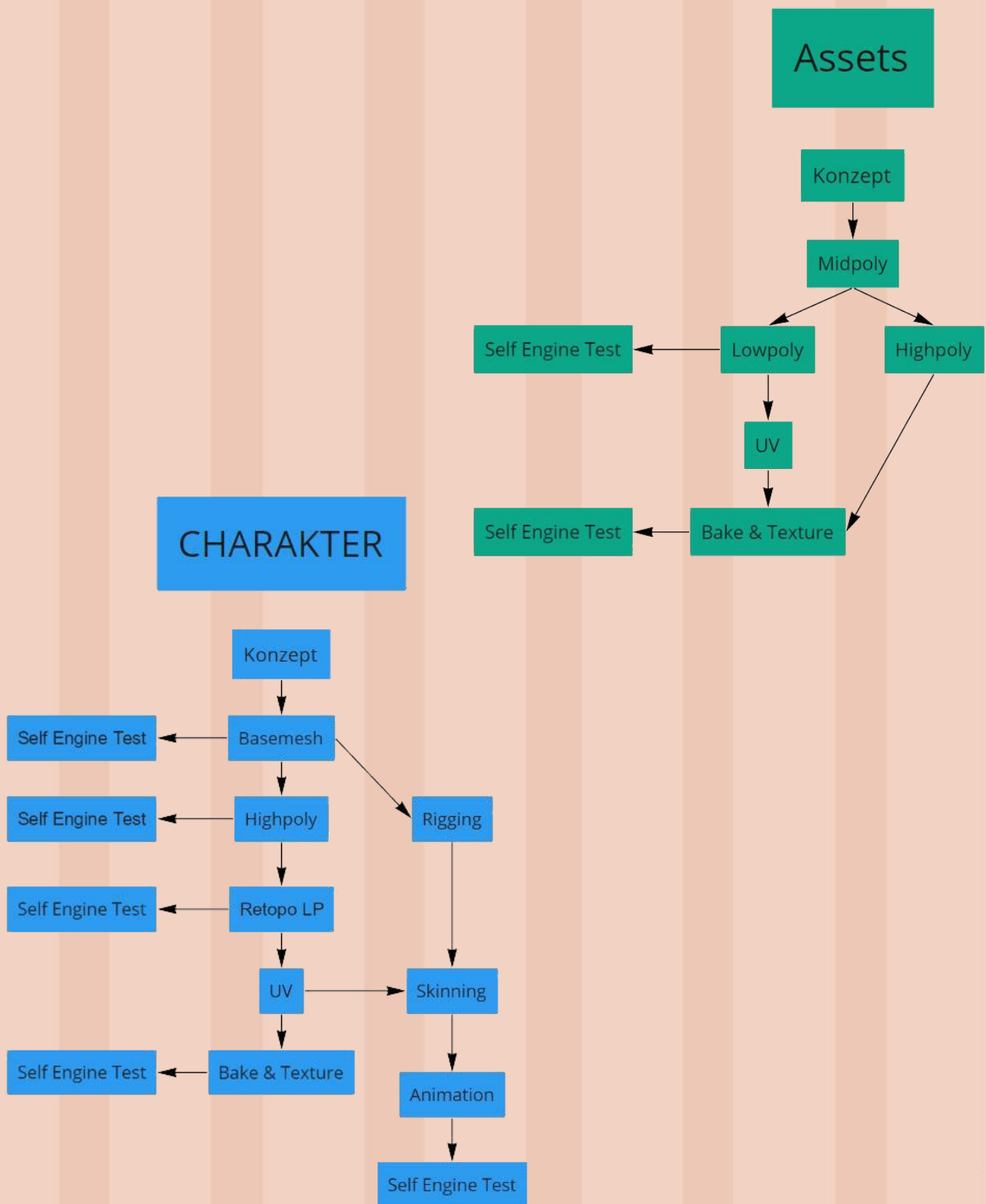
- **Charaktere:** max 15k Tris
- **Environment:** am Charakter und Screen Size angepasst max ca. 400 Tris

### 2.5 Technische Anforderungen

- Versucht mit so wenig Polys wie möglich zu arbeiten
- Rundungen sollten maximal 9 Ecken haben
- Größen sollen so Realitätsnah gehalten werden wie möglich

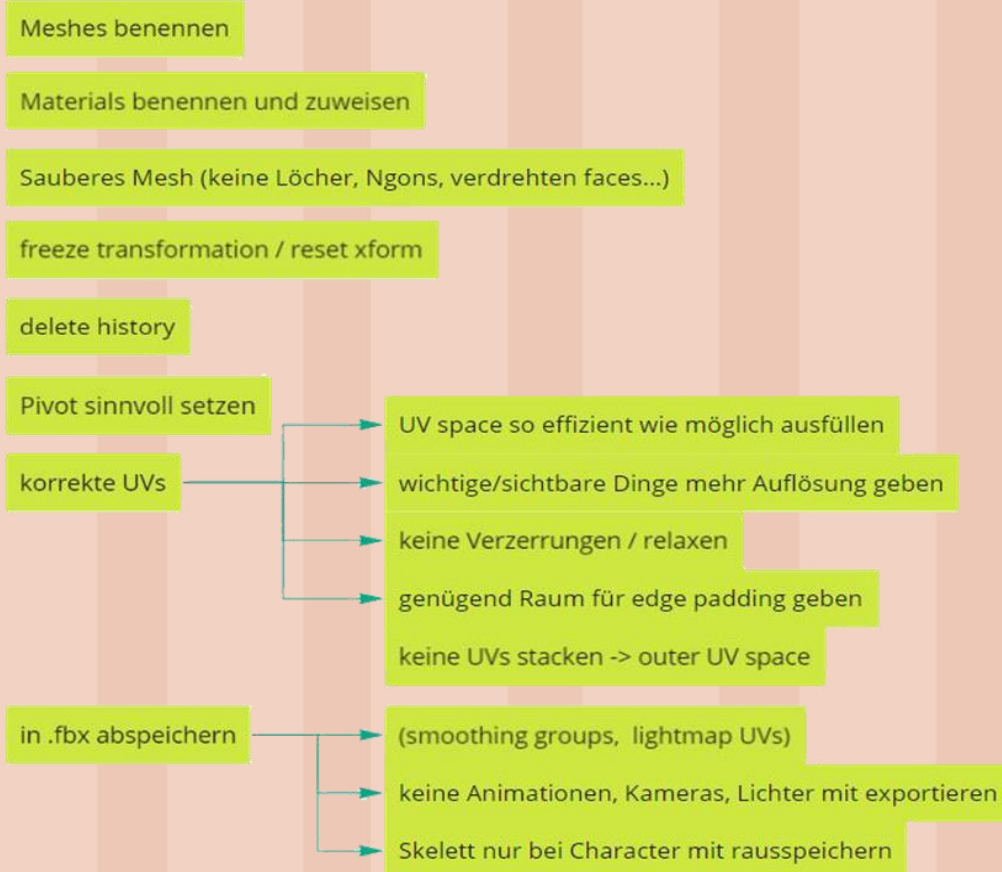


## 2.6 Workflows





## Checkliste vor dem Export



## 2.7 Dateien

- Export
  - Export auf .fbx
- Namenskonventionen
  - Objektname\_Variation\_StaticMesh → **stein\_gross01\_SM**
  - Objektname\_Variation\_Material → **stein\_gross01\_Albedo**

## 2.8 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

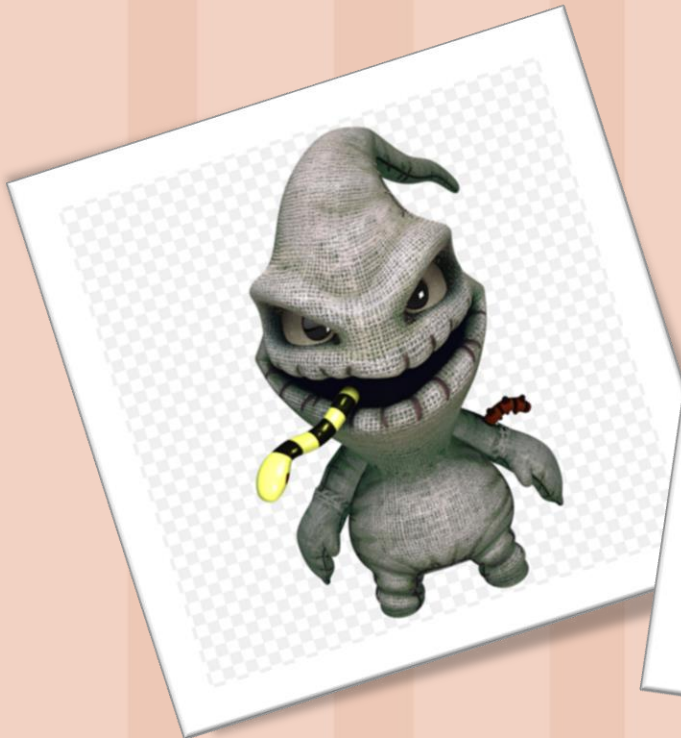
#### 3.1.2 Accessoires/Materialien

- Knopf (Plastik)
- Körper (Stoff)

#### 3.1.3 Animationen

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

#### 3.1.4 Charakter Referenzen



## 3.2 Gegner

### 3.2.1

### 3.2.2 Größe und Proportionen

- Größe: 170cm

### 3.2.3 Accessoires/Materialien

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



### 3.2.4 Animationen

- Idle
- Laufen
- Tür öffnen
- Nach Puppe greifen

### 3.2.5 Charakter Referenzen



## 4 Environment

### 4.1 Die Welt

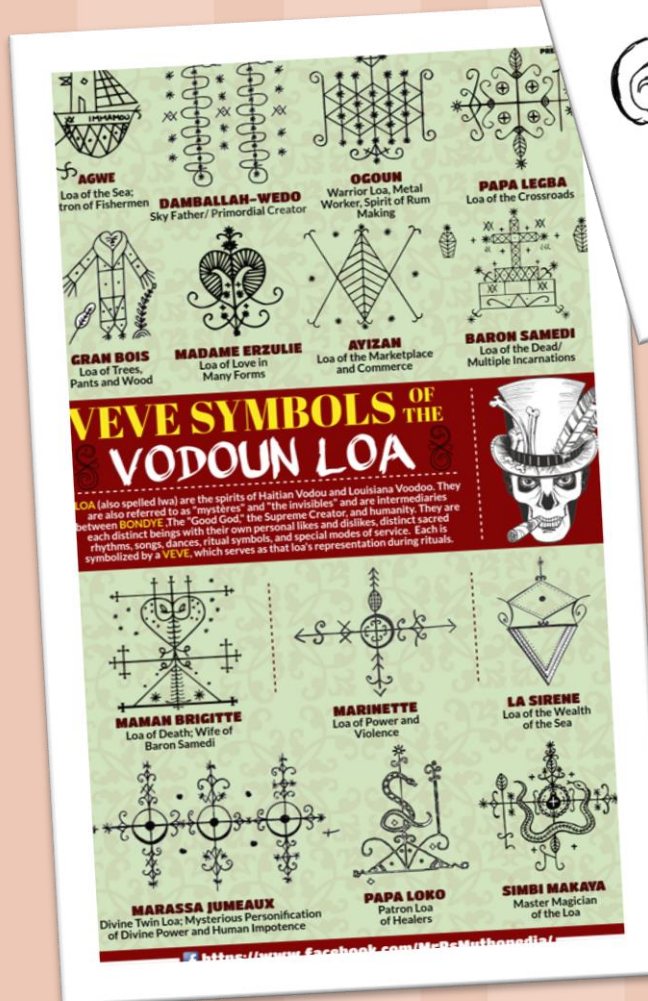
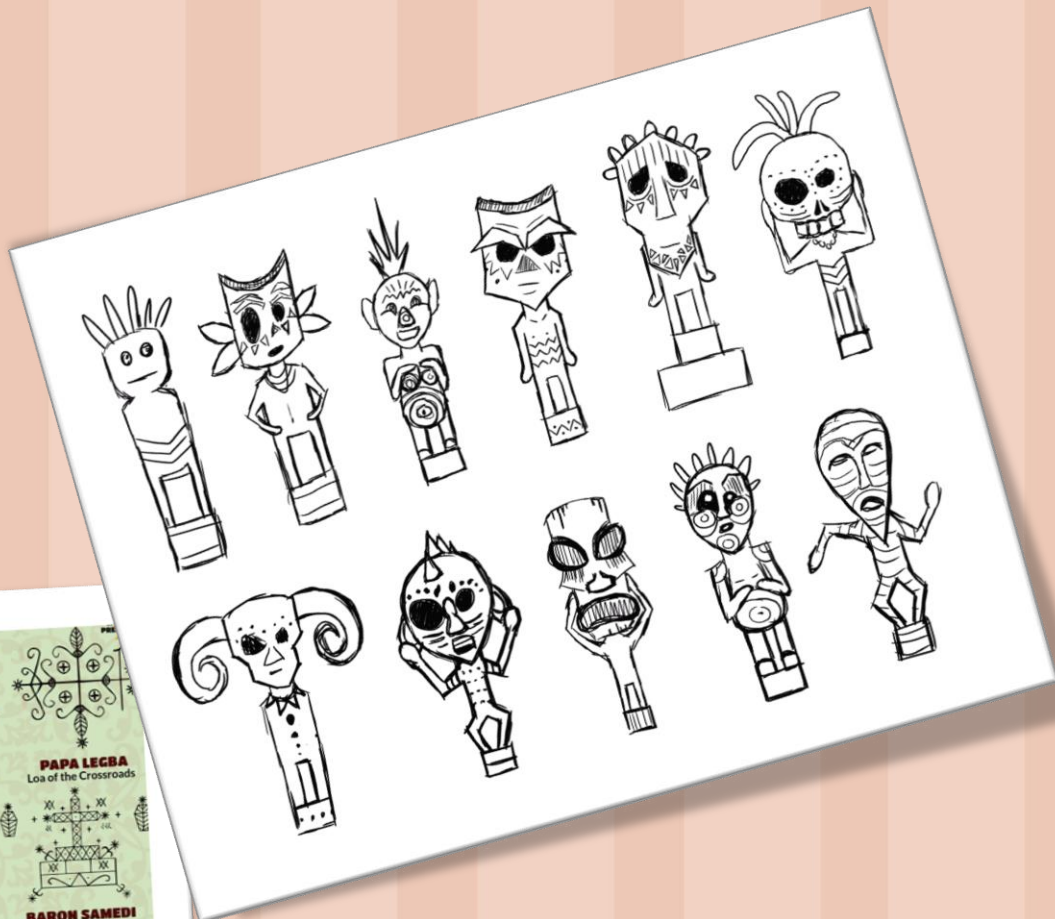
- 50er Jahre
- Louisiana (New Orleans)
- Geheimbasis (NOK)
- Laborartig
- Abgeschottet auf dem Land
- Kleine Kellerfenster
- Grob gemauert





## 4.2 Voodoo

- Loa
- Fetisch



## 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



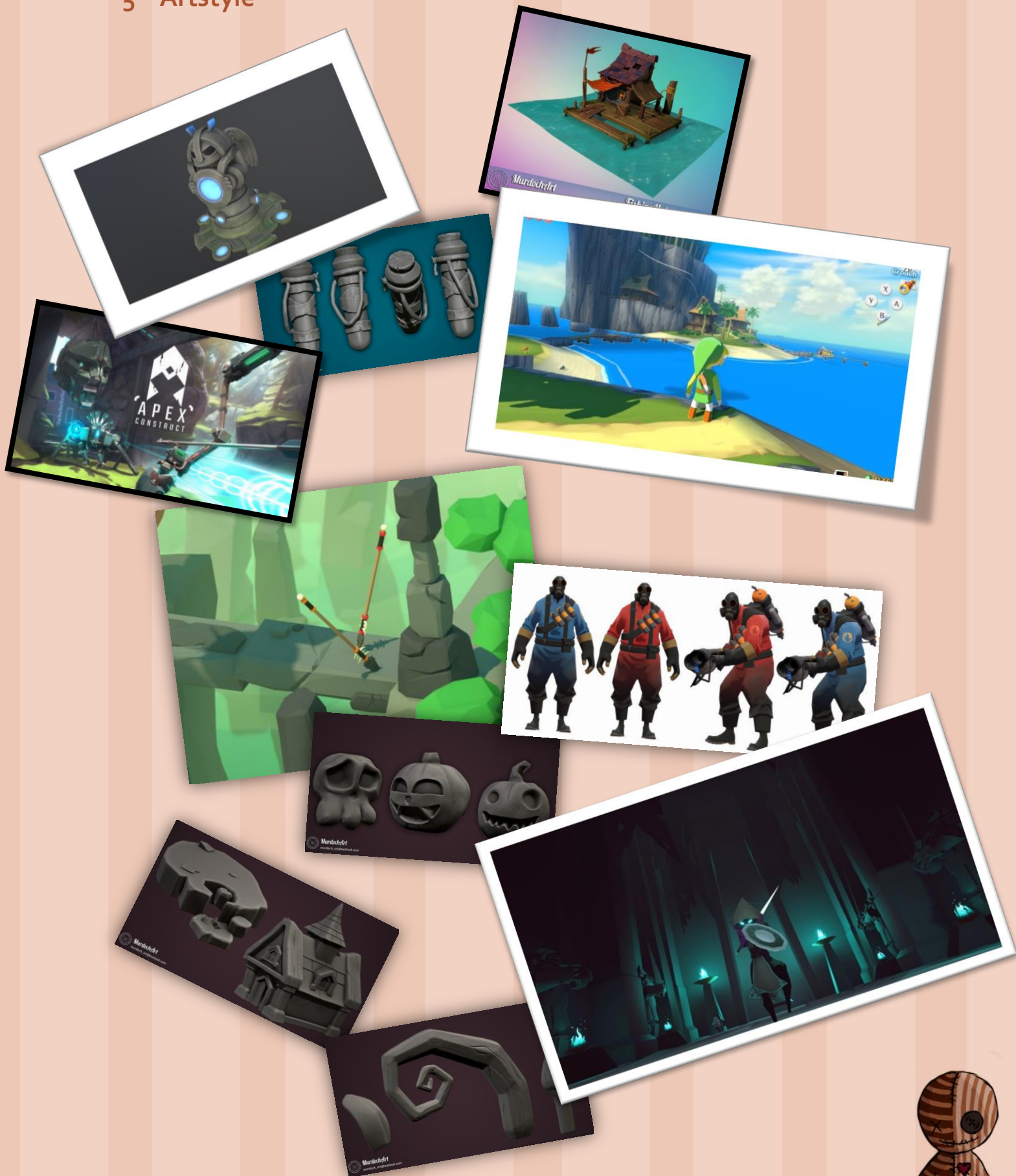
#### 4.4.2 Collectibles

- Zippo
- Kartenspiel
- Taschenuhr





## 5 Artstyle





## 6 Kamera

### 6.1 Bewegung

Third Person Kamera

## 7 User Interface

- Voodoo Power „Health bar“

### 7.1 Quicktime Event Elemente

