

Game Design Dokument

# HEARTLESS



SASCHA M. SCHUMACHER

Version 2021.05.30.0000

# Inhalt

<b>Konzept</b>	<b>3</b>
Genre	3
Technologien	3
Zielplattform	3
Zielgruppe	3
Unique Selling Point (USP)	3
<b>Details</b>	<b>4</b>
Geschichte	4
Charaktere	4
<b>Mechanik</b>	<b>6</b>
Steuerung	6
Kamera	6
GUI	7
Level-Teile	8
<b>Dialoge</b>	<b>11</b>
Intro	11
Grabsteine	11
Schattenherz	11
Lichtherz	12
<b>Assets</b>	<b>13</b>
Graphiken	13
Sounds	13

# KONZEPT

## Genre

Das Spiel Heartless verbindet einen klassischen Dungeon-Crawler mit einer Art Souls-like-Erfahrungssystem. Hierbei besteht die Spielwelt und ihre Bewohner aus 3D-Voxel-Modellen.

## Technologien

Bei der Entwicklung von Heartless wird die Unity-Engine verwendet, da diese viele Vorteile für das Projekt bietet:

- ❑ ist kompatibel mit vielen Zielplattformen,
- ❑ ist bis zu einem bestimmten Gewinn kostenlos,
- ❑ besitzt eine gute Dokumentation und Tutorials,
- ❑ hat eine sehr große Community, welche bei Problemen hilft,
- ❑ besitzt eine große Auswahl an Assets im eigenen Asset-Store,
- ❑ hilft bei der Programmierung von 3D-Spielen,
- ❑ besitzt eine 3D-Physik-Engine für die Kollisionserkennung.

Durch die genannten Vorteile eignet sich die Unity-Engine sehr gut für die Erstellung von Heartless.

## Zielplattform

Als Zielplattform wird derzeit Windows 10 vorgesehen, eine Portierung als Web-Applikation ist jedoch nicht ausgeschlossen.

## Zielgruppe

Die anvisierte Zielgruppe sind Intensivspieler, da diese am meisten Freude an diesem Genre-Mix haben.

## Unique Selling Point (USP)

In Heartless wird dem Spieler ein guter Mix zwischen Dungeon-Crawler und Souls-like geboten. Hierbei kann sich nicht nur der Spieler durch das Besiegen von Gegnern verbessern, sondern diese auch durch das Besiegen des Spielers.

# DETAILS

## Geschichte

Zu Beginn des Spiels erwacht der Protagonist Dorchades in einem dunklen Raum. Dies befindet sich in Deireadh einem kleinen Taschenuniversum, welches als Kerker fuer Palamh erschaffen wurde.

In Deireadh gelten die Regeln des Lebens nicht und jeder der Stirbt erwacht an einem bestimmten Punkt wieder. Hierbei verliert er allerdings immer einen Teil seines Herzens und somit einen Teil seiner Erinnerung. Die verlorene Erinnerung kann in Form eines Herzens von anderen Mitgefangenen absorbiert werden, um dadurch ihre eigene Kraft zu verbessern. Hierdurch entstand ein erbitterter Kampf um mehr Kraft, aus dem viele Herzlose entstanden sind. Diese besitzen nur noch den Drang andere zu Vernichten und dadurch ihre Erinnerungen zu absorbieren.

Auch Dorchades kann sich schon an Teile seiner Vergangenheit nicht erinnern. Um Antworten zu finden, macht er sich jedes Mal von dem Punkt seines Erwachens auf Deidreadh zu erkunden und muss sich dabei vielen Herzlosen stellen. Dabei stellt sich die Frage wie viele Erinnerungen er noch besitzt bevor er selbst zu einem Herzlosen degeneriert.

Im Laufe dieser Reise findet Dorchades auch ein seltenes Schattenherz, welches ihm seine Erinnerung zurueck bringt. Dorchades war mit einer kleinen Gruppe auf dem Weg zum Palamh, dem Erschaffer der Herzlosen. Sie schafften es auch ihn zu vernichten, allerdings starben auch Lasair, Gaoth, Uisge und Talamh dabei. Weiterhin wollte Palamhs boese Energie von Dorchades besitzt ergreifen dies wurde jedoch von Sola verhindert. Die Energie uebernahm Sola und Dorchades musste mit ansehen wie seine Liebe korumpierte. Bei einem Kampf gegen die korumpierte Sola wurde er jedoch fast besiegt und konnte gerade noch fliehen. In einem entfernten Raum verlor Dorchades sein Bewusstsein und sein Schattenherz.

## Charaktere

### Krieger der Schatten Dorchades

Rolle: Spielbarer Charakter

Vergangenheit: Herzfragment der Schatten

Aktionen:

- ☐ Laufen
- ☐ Rennen
- ☐ Springen
- ☐ Angreifen



## Herzlose

Rolle: Feinde

Aktionen: ☐ Laufen  
☐ Angreifen



## Herzbrecher

Rolle: Feinde

Aktionen: ☐ Laufen  
☐ Angreifen

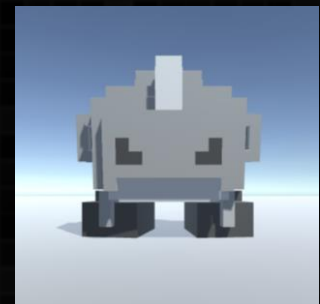


## Herzfresser

Rolle: Boss

Vergangenheit: Herzfragmente der Elemente

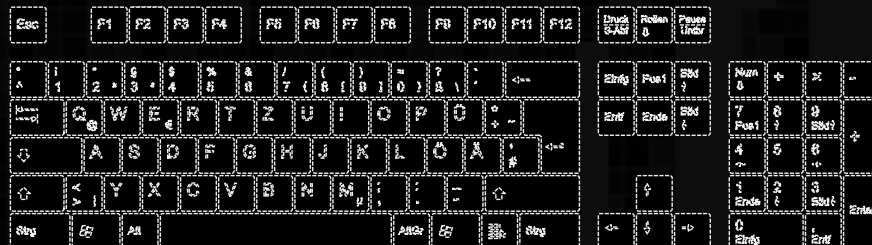
Aktionen: ☐ Laufen  
☐ Angreifen



# MECHANIK

## Steuerung

Heartless wird mit Tastatur und Maus gespielt, wobei das Input-System von Unity durch Controller und Touch erweitert werden kann.

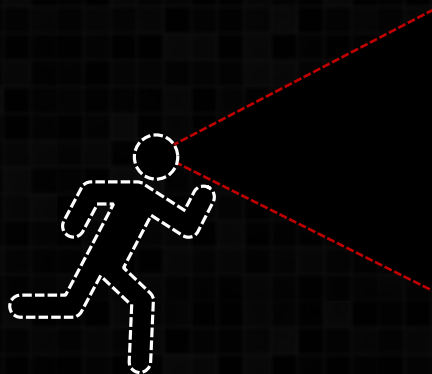


- |                                  |  |  |               |
|----------------------------------|--|--|---------------|
| <input type="checkbox"/> WASD:   | Spielfigur geht.                         | <input type="checkbox"/> Linke Taste:    | Angriff       |
| <input type="checkbox"/> Shift:  | Spielfigur rennt, wenn mit WASD genutzt. | <input type="checkbox"/> Mittlere Taste: | Kamerawechsel |
| <input type="checkbox"/> Space:  | Spielfigur springt.                      |  |               |
| <input type="checkbox"/> Escape: | Spiel pausieren.                         |  |               |

## Kamera

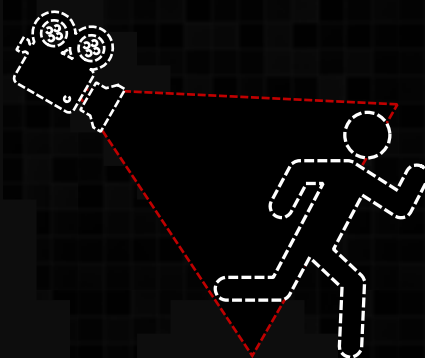
In Heartless kann der Spieler zwischen der First Person und der Third Person Camera wechseln, diese werden durch die Cinemachine von Unity implementiert.

### First Person



Kamera zeigt alles in der Blickrichtung des Spielers, aber nicht den Spieler.  
(Derzeit noch in der Sandbox.)

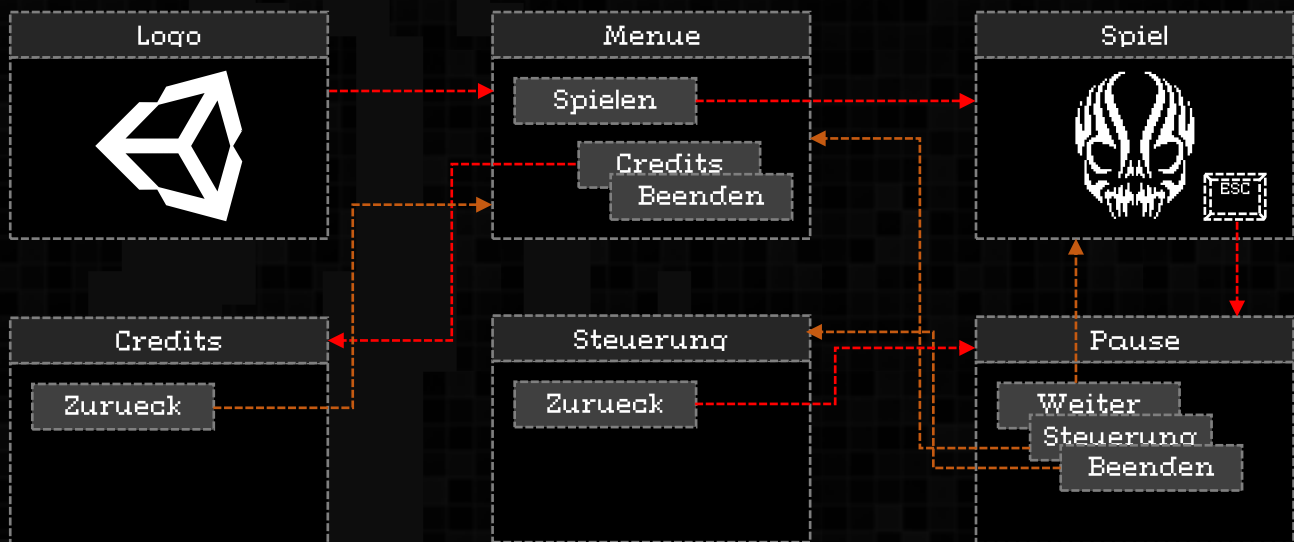
### Third Person



Kamera zeigt immer auf den Spieler.

# GUI

## Navigationsdiagramm



## Menues

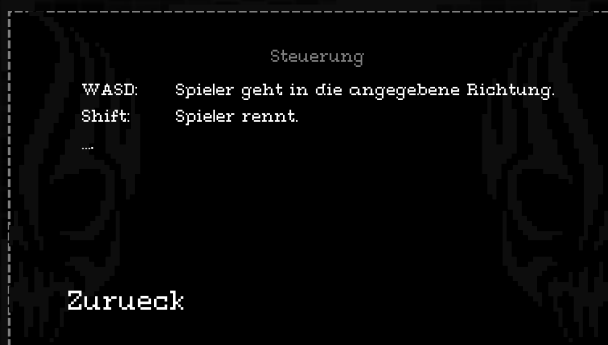
Hauptmenue



Credits



Steuerung



Pause



## HUD



- ❑ Spieler: Zeigt die Spielfigur an.
- ❑ Herz: Dieses zeigt Dorchades Leben an, faellt es auf null so erwacht Dorchades wieder am Anfang.
- ❑ Herzanzahl: Die gesammelten Herzen. Ab einem bestimmten Wert erhoehen diese das verfuegbare Leben. Die Breakpoints sind 10, 20, 30, 40 und 50 und geben somit ein komplettes Herz.
- ❑ Dialog: Wird fuer die Anzeige von Texten genutz.

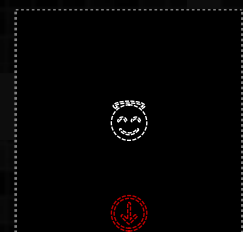
## Level-Teile

Deidreadh besteht aus Level-Teilen die wie ein Puzzle zusammengebaut werden. Im Folgenden werden die einzelnen Teile dargestellt.

### Spawn-Raum

Tags:   ❑ Spawn

Exits:   ❑ 1

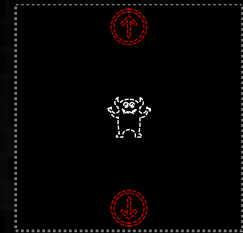




## Raum Typ 1

Tags: ☐ Gegner (Nicht implementiert)  
☐ Puzzle (Wenn die Zeit reicht)

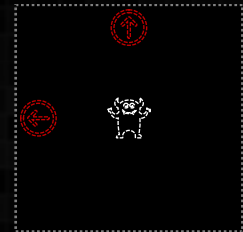
Exits: ☐ 2



## Raum Typ 2

Tags: ☐ Gegner (Nicht implementiert)  
☐ Puzzle (Wenn die Zeit reicht)

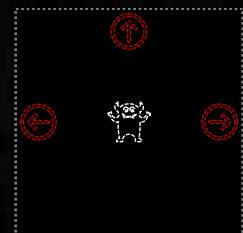
Exits: ☐ 2



## Raum Typ 3

Tags: ☐ Gegner (Nicht implementiert)  
☐ Puzzle (Wenn die Zeit reicht)

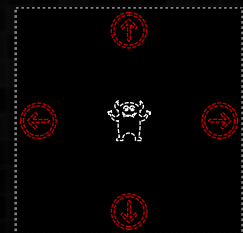
Exits: ☐ 3



## Raum Typ 4

Tags: ☐ Gegner (Nicht implementiert)  
☐ Puzzle (Wenn die Zeit reicht)

Exits: ☐ 4



## Korridor Typ 1

Tags: ☐ Durchgang

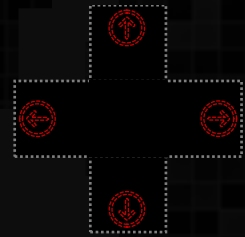
Exits: ☐ 2



## Korridor Typ 2

Tags: ☐ Durchgang

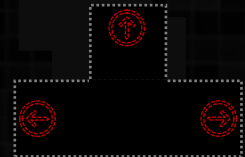
Exits:    ☐ 4



### Korridor Typ 3

Tags:    ☐ Durchgang

Exits:    ☐ 3



# DIALOGS

## Intro

???

Ah, mein Kopf. Was ist passiert? Wo bin ich hier? Ich sollte mich erst mal umsehen.

[Um mit dem Dialog fortzufahren, einfach auf WEITER druecken.]

[Du kannst mit den Tasten W, A, S und D laufen und mit gedruckter Shift-Taste rennen. Mit der mittleren Maustaste kann zwischen First-Person- und Third-Person-Kamera gewechselt werden.]

[Die Steuerung kann auch noch einmal im Pause-Menue unter Steuerung eingesehen werden. Zum oeffnen des Pause-Menue die ESC-Taste druecken.]

## Grabsteine

### Grabstein des Kriegers der Schatten

Krieger der Schatten Dorchades

Darunter befindet sich ein weiterer verschmierter Text.

Es ist nicht tot, was in Ewigkeit begraben liegt, und im Verlaufe weiterer Ewigkeiten mag selbst der Tod zugrunde gehen.

### Grabstein der Kriegerin des Lichts

Kriegerin des Lichts Sola

### Grabstein des Kriegers des Feuers

Krieger des Feuers Lasair

### Grabstein der Kriegerin des Wassers

Kriegerin des Wassers Uisge

### Grabstein des Kriegers des Windes

Krieger des Windes Gaoth

### Grabstein der Kriegerin der Erde

Kriegerin der Erde Talamh

## Schattenherz

???

[Es fuehlt sich an, als wenn du einen Teil deiner selbst gefunden hast.]

Was ist passiert? Ich erinnere mich wieder. Dorchades! Mein Name ist Dorchades und wir waren hier, um Falamh aufzuhalten.

### Dorchades

Aber er hat meine Freunde vernichtet und Sola uebernommen. Er wird noch bereuen das er mich nicht vernichtet hat. Wo ist meine Waffe hin?

[Du hast dein Schattenherz gefunden und einen Teil deiner Erinnerung wiedererlangt. Es gibt noch fuenf weitere grosse Herzen, die Dorchades sammeln kann.]

[Es gibt auch kleine Herzen, welche deine Lebenskraft ab einer bestimmten Anzahl erhoehen. Weiterhin kann Dorchades diese wieder verlieren, wenn er besiegt wird.]

### Lichtherz

### Dorchades

Das war's. Ich habe euch alle geraecht. Mein Grabstein hatte wohl Recht. Wir werden uns wieder sehen. Sola ich ...

# Assets

## Graphiken

Quarter View 3D Action Assets Pack von Goldmetal Studio

Voxel Castle Pack Lite von Pop Up Productions

## Sounds

BGM von XTakeRuX

SFX von Little Robot Sound Factory