

1 Konzeptdokument „Order of Laylin“

„Order of Laylin“ ist ein Prototyp für ein Metroidvania, das in Unity entwickelt wird und dessen Animationen in Adobe Photoshop erstellt werden. Laylin ist dabei die namensgebende Region, in der die Handlung stattfindet.

Storyrahmen

Die Geschichte spielt in der Region Laylin. Dort gibt es den hochangesehenen Orden von Laylin. Die Region wird außerdem von seltsamen Maschinenwesen bewohnt.

Spielinhalte des Prototypen

Das Spiel soll aus drei verschiedenen Bosskämpfen bestehen, gegen die der Spieler als ein Bewohner von Laylin antreten muss. Diese Bosskämpfe finden an thematisch unterschiedlichen Schauplätzen statt und haben jedes Mal unterschiedliche Angriffsmuster. Der Spielcharakter soll dabei laufen, schlagen, springen und an Wänden klettern können.

2 Konzeptdokument „Order of Laylin“

Anforderungen

HAUPTCHARAKTER

- Charakterdesign (Konzept, Skizzen, Kolorierung)
- Laufanimation
- Sprunganimation
- Todesanimation
- Angriffsanimation (mit Schwert)
 - Am Boden: Oben, links, recht
 - In der Luft: Oben, links, rechts, unten
 - Waffe ziehen
- Wandsprung
- Neutraler Stand als einzelnes Frame

BOSS-GEGNER

- Angriffsmuster entwickeln
- Boss-Design (Konzept, Skizzen, Kolorierung)
- Bosslevel-Design (Konzept, Erstellung von Assets)
- Animation

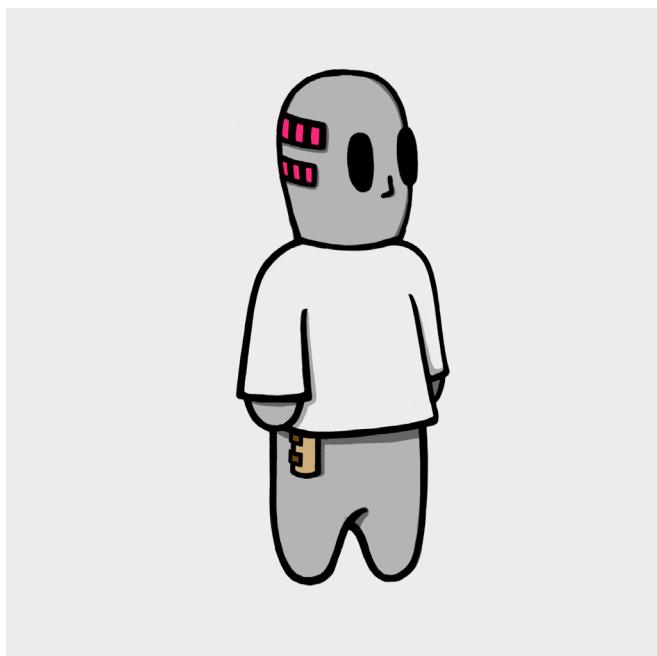
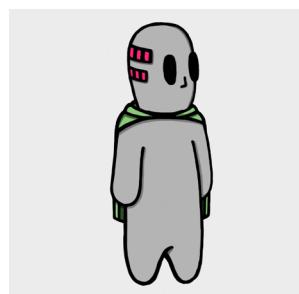
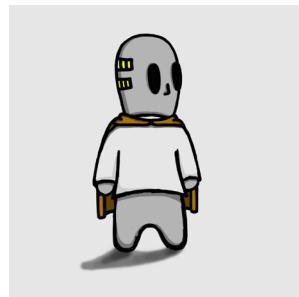
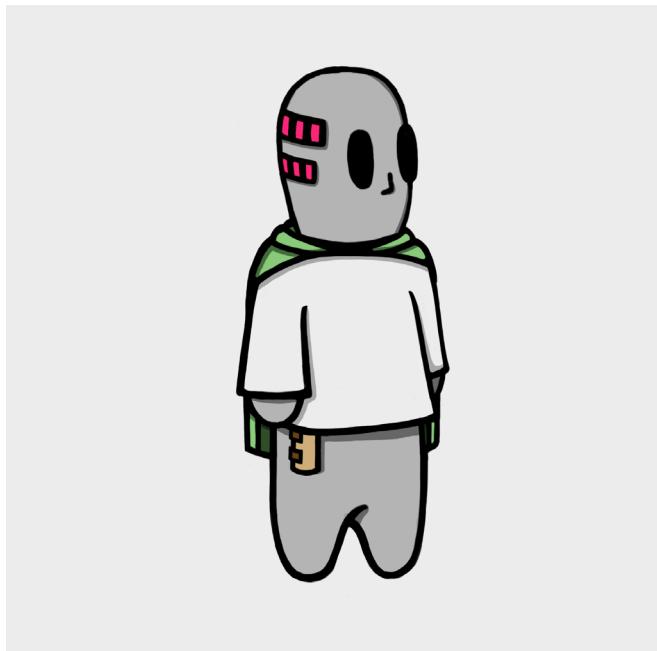
ALLGEMEIN

- UI Design und Strukturierung
- Icons
- Schriftwahl
- Logo

3 Konzeptdokument „Order of Laylin“

Concept Art der Hauptfigur

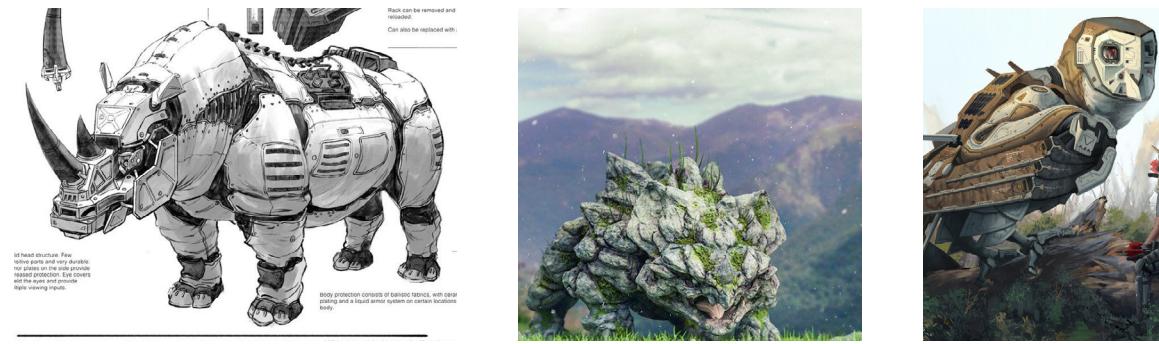
Im ersten Entwurf des Character-Konzepts trägt die Figur einen Umhang. In den ersten Animationsentwürfen stellte sich jedoch heraus, dass der Aufwand den Umhang zusätzlich zu den notwendigen Bewegungen zu animieren im Verhältnis zu der zur Verfügung stehenden Zeit nicht umsetzbar ist. Daher wurde die Entscheidung getroffen, den Umhang komplett wegzulassen.



4 Konzeptdokument „Order of Laylin“

Boss Design Inspiration

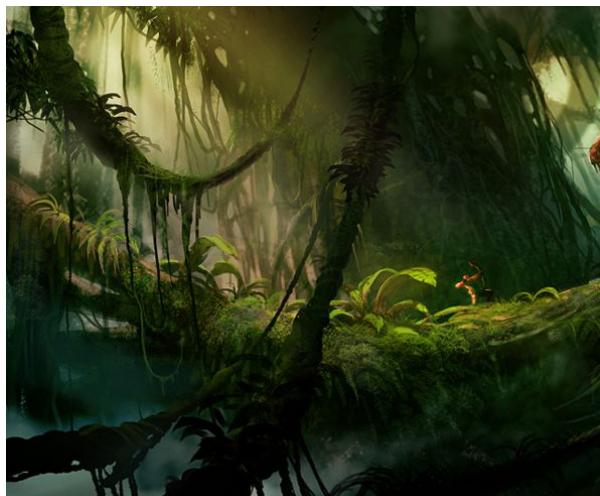
Bei der Gestaltung der Boss-Gegner handelt es sich um eine Mischung aus Tier und Roboter. Die zugehörigen Animationen fallen dadurch steifer und mechanischer aus, orientieren sich aber in ihren Grundzügen an den Bewegungsmustern der als Vorbild verwendeten Tiere.



5 Konzeptdokument „Order of Laylin“

Level 1, Wald: Environment Design Inspiration

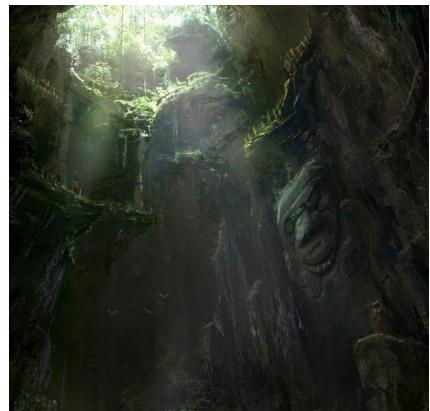
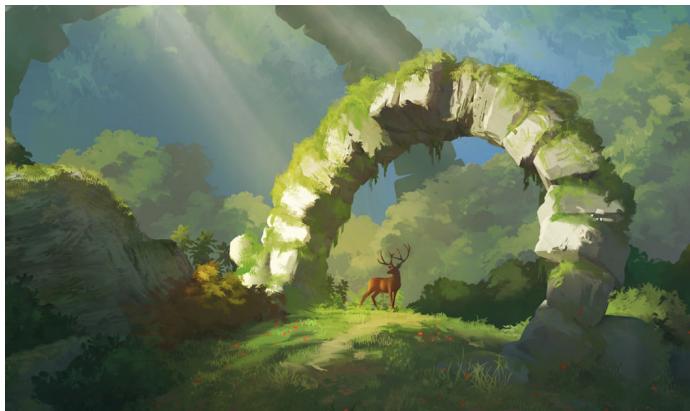
Für die Gestaltung des Wald-Levels für den Bossfight und der zugehörigen Hintergründe sind hier einige Beispiele und Inspirationen zusammengetragen



6 Konzeptdokument „Order of Laylin“

Level 2, Ruinen: Design Inspiration

Für die Gestaltung des Ruinen-Levels für den Bossfight und der zu gehörigen Hintergründe sind hier einige Beispiele und Inspirationen zusammengetragen



7 Konzeptdokument „Order of Laylin“

Level 3, Grasland: Design Inspiration

Für die Gestaltung des Grasland-Levels für den Bossfight und der zu gehörigen Hintergründe sind hier einige Beispiele und Inspirationen zusammengetragen

