Rising

Table of Contents

General Information about the game

Version:
0.1

Preferred licenses to use:
Code: Simplified BSD (BSD 2-Clause) license http://opensource.org/licenses/BSD-2-Clause
Multimedia: CC BY 3.0 http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.de

Genre:
Jump and Run

Programming Language:
Python

Engine:
Panda3D (Version 1.9 or higher)

Supported operating systems:
GNU/Linux (Ubuntu, Debian, Fedora, …), Windows (XP, 7), Mac

System versions:
32 and 64 Bit

Languages/Translations:
English and German (others supported through community)

Game Location:
Laboratory and near surrounding on an Island

Storyline short:
The two main characters are commissioned by an Anonymous commissioner to infiltrate a Hotel building site. There they have to accomplish a few tasks for the their commissioner. Both characters are separately instructed and don't know each other at the beginning of their mission. At the Hotel building site, both find their way inside the house and move through the levels with breakneck stunts as they fulfill their tasks until they finally reach the roof. They meet Security men and workers on the way up which try to stop them. In one of the upper levels, the main characters meet the first time. Both try to be the first on top of the roof. As they finally reach the roof, they are already been awaited and the last battle starts, but who will be the last enemy?

The Story

TODO: Translate

We are at the edge of a large city, where our future client wants to just settle down in his new home. But suddenly he gets a call from his company, he should travel abroad as soon as possible due to a recent problem in his company.
So he packs everything he need, takes a last look out from his huge panoramic window on the untouched nature in front of his appartment, shut the blinds and leaves.
A couple weeks later, he comes back from his journey and is looking forward to finally be home again to see the beautiful nature through his panoramic window. He pressed the switch of the blinds. They move up slowly, but then he can hardly believe his eyes. Where previously the beautiful nature was seen is now a large gray building site of a new luxury hotel.
And one thing is clear to our client. This can not stay there... finally after a few phone calls he get to our two main characters.
He first called Kane a 21 year old boy, which he has been recommended by one of his friends. After a Short conversation he is willing to help our client.
However since he, the client, wants to be sure that the job is actually done, he is looking for a second person which accepts the job.

[TODO :] describe how the client gets our two main characters to work for him.

Our first character Kane finally arrives with his motorcycle on the construction site. The sun slowly sets below the horizon and tints everything in a dark orange-red light. Kane opens the fence of the construction site and enters it.
At the same time Felicia also arrives at the construction site. She doesn't enters the site directly but silently and unseen through the sewer of the construction sites to get into the basement of the hotel.

[TODO :] further describe how our characters enter the hotel and move up and get on the roof
[TODO :] open end, since the choice is left to the player . (must be written here according to two different acts maybe separated into two columns ?)

The World

This chapter will describe the surrounding world, where the game is located.

The following description will describe the details from far away till in the playable regions of the game.

In this chapter, the environment is described in which the game takes place.
In the following the circumstances and details of the environment from far away till into the playing area will be described.

In the distance, to the south you can see green fields over which the wind Strokes to make it look like a green sea. Large and gloomy forests can be spotted if you look a little further to the southwest. When you look to the southeast, you can see high rocky mountains in the distance, which are tinted in a dark red-orange color by the light of the setting sun.
If one turns to the north, you can see a huge city full of skyscrapers which shine so brightly that even the Night is brightly lit.

Just around the new hotel is the suburb. Here are some small single and multi-family houses which are decorated in a modern look. Dark roofs, bright facades small gardens are typical of these houses. Most of the streets are well lit with lanterns. This district then goes into a business district with shops hotels and other typical buildings.

Art Style

Here will be the description of all the graphic styles used in the game

Characters and NPCs

The characters and NPCs in the game will be designed in a Cartoonish Anime style.

Level

The Levels will be relatively low-poly and get rather good textures. Comparable to games like Zelda OOT/MM or as seen in the Banjo games.
Levels will be held in dark colors, just partially lit by spotlights and small lamps usually found at construction sites. Most of the time the main light source will be the moon.

Items

The items should stand out from the rest to be clearly visible in the levels. They can have shiny neon colors and glow to be better visible.

User Interface

The user interface (UI) while in the main game is held rather simple to not get in the players way. It will show the life and stamina of the player as well as the current selected special move and collected collectibles.

Menu

Main

The main (main, options, etc.) menu is build in a style that fits the games content. Buttons will be steel beams in the main menu. The Options menu will also be in the stile of a building site.

In-game

The in-game menu is a modern UI as it is stored in the player characters multi function watch. Mostly transparent UI like a holograph.

Music and SFX

This chapter describes all the sound effects and songs that are heard in the game

General information about the songs in the game

The music is pushed by drum beats and supported by various other instruments. The speed of each song varies depending on the current position of the player, if he is alone in the level or in a combat situation.

The music is based on principle, to classical music, and it also contains elements of fast metal genres and more percussion-heavy genres to give the music a little more drive.

Music

Menu theme

Character theme (for each Character)

Each character gets his own theme, which are used in the selection screen and in the cutscenes.

Normal theme (with variations)

This is the music, which will run most of the time in the game. It runs whenever the player passes through the level. There are small variations for the different levels and positions.

It's a rather quiet theme and runs primarily in the background to not deflect the players too much.

Opponents approximation theme (opponent near)

Fight theme

This theme appears whenever the player is currently in a combat situation.

Boss theme

A theme that appears at the end of the game when the players facing the last boss.

Sound effects

Footsteps (on different terrain)

Slides on rails and pipes

Hit (beats groan)

Elevator noise

Wind (blowing through different objects)

Typical construction noise, such as drills, mixers, saws and other

<div align="center">

Menus

</div>

Base elements of the Menus

The following elements will be shown at all menus.

<u>System time</u>

> Small display in the top right corner which displays the actual system time.
> A tiny clock is shown left beneath the text.
> Simple text with transparent background.
> Text color: Black

<u>Menu title</u>

> A centered text in the upper part of the window which displays the name of the active menu
> Simple text with transparent background.
> Text color: Black

<u>Program version</u>

> The version of the program in the lower left corner
> Simple text with transparent background.
> Text color: Black

<u>Main field</u>

> A frame placed in the center of the screen. All controls of the active menu will be placed in it.
> Transparent frame

Main menu

<u>Menu points:</u>

- **Load game**
  Starts the last saved game
  Not visible if there is no saved game
  Button with transparent background
  Text color: Black
- **New game**
  Opens the character selection menu
  Button with transparent background
  Text color: Black
- **Options**
  Opens the options menu
  Button with transparent background
  Text color: Black
- **Quit game**
  Quit the program
  Button with transparent background
  Text color: Black

<u>Function of the menu:</u>

> Let the player choose what he wants to do next.

Options

Menu points:
- **Music**
  A slider which sets the volume of the music in the whole game.
  Set volume in % from 0 - 100
- **SFX**
  A slider which sets the volume of the effects in the whole game.
  Set volume in % from 0 - 100
- **Video resolution**
  A slider for the selectable resolutions.
  Resolutions from min. 600x480 – maximum monitor resolution.

Function of the menu:
Settings of various game elements like changing the volume

In-Game Menu

Menu points:
- **Save game**
  Save the active game.
  Button with transparent background
  Text color: Black
- **Load checkpoint**
  Opens a map with all visited checkpoints
  Button with transparent background
  Text color: Black
- **Statistics**
  Shows the statistics
  Button with transparent background
  Text color: Black
- **Main menu**
  Quit the game and go back to the main menu
  Button with transparent background
  Text color: Black
- **Quit game**
  Quit the program
  Button with transparent background
  Text color: Black

Function of the menu:
Gives the player the ability to get general information about the actual game score, save or load a game and quit the game/program.

Settings

Here all the game Customizable options are shown and their effects described.

Graphic

All graphic customizations of the game will be described here.

Video Resolution

This property sets the resolution of the window or at full screen, the one of the monitor.

Input is via a slider.

Information on resolution are in pixels on the X and Y axis.

The output on the surface is represented by [X-pixel] x [Y pixel] indicating preset by the slider values.

Video Quality

This property sets the overall graphic quality of the game.

Input is via a slider.

There are 3-5 levels of graphic quality (low – medium – high – ultra – custom)

The output on the surface is represented by a text which tells the current quality selection and a small screenshot of the game at the current quality level. (If possible also the expected frame rate of the game)

Dependent on the choice things like shaders lighting physics an other things change its graphical quality.

Audio

All audio customizations of the game will be described here.

Music

This property represents the volume of the music playing the entire match.

Input is via a slider.

Information on the volume are given in percentage.

The issue on the surface is represented by [volume]%, which values are set by the slider indicates.

The values are given in steps of 1 from 0 - 100%:

0, 1, 2, 3, ..., 98, 99, 100

Where a value of 0 has the same effect as if you mute speakers.

Sound effects

This property represents the volume of the occurring effects, such as footsteps, wind and other

sound effects of the game.

Input is via a slider.

Information on the volume are given in percentage.

The issue on the surface is represented by [volume]%, which values are set by the slider indicates.

The values are given in steps of 1 from 0 - 100%:

0, 1, 2, 3, ..., 98, 99, 100

Where a value of 0 has the same effect as if you mute speakers.

Audio Quality

This property sets the overall audio quality of the game.

Input is via a slider.

There are 3 levels of graphic quality (low – medium – high)

The output on the surface is represented by a text which tells the current quality selection.

The choice will change the selected audio files which are played in the game (e.g. music1_high.ogg music1_low.egg)

Characters

Main Characters

This section will list all main characters of the story and describe them

Main Character 1

Name:

Age: 21

Personality: A young and sporty person always in search of new adventures.

==

Here we will describe the various characters, that the player can choose from at the start of the game. The selection of a character will have impacts on the running game.

The characters are the heroes of this game. They are strong and agile, just like it's should be for a Jump and Run character so they can get through all the levels with their obstacles and tasks.

	Character 1	Character 2
Name	Kane	Felicia
Age	23	21
Size	175cm	160cm
Sex	Male	Female
Partner	Ocelot	Ferret
Specialty	High bounce	Speed
Skills	Long jump Speed run Endurance boost Extreme balance	

Partner

Here the partners are described which accompany the player through the entire game.
The partners of the players are small holograms. They can help the character in Difficult situations or give the player tips on what he can do if he shouldn't find the way. Also in the cutscenes they appear frequently as funny sidekicks.

	Partner of Character 1	Partner of Character 2
Name	Farley	Selina
Age	9	4
Size	10cm (wristband hologram)	10cm (wristband hologram)

Sex	Male	Female
Species	Ocelot	Ferret

==

Other Characters

This section will list all other characters which occur somewhere in the game

TODO: Translate

Construction Worker

Die Bauarbeiter sind die Schwächsten Gegner im Spiel und befinden sich auf allen Ebenen des Spiels. Sie sind meistens bewaffnet mit Typischen Baustellenwerkzeugen, wie Hämmer, Schraubenschlüsseln und ähnlichem.

Look:

Die Bauarbeiter sind normale Personen, welche typische Bauarbeiter Klamotten tragen, also einen Bauhelm, Jeans oder andere stabile Hosen, eine Jacke oder Weste, Handschuhe und Stiefel oder anderes stabiles Schuhwerk. Die Farbe der Kleidung ist einheitlich in Blau gehalten, die Stiefel in Schwarz und die Handschuhe in weiß/grau.

Difficulty:

Easy – Middle

Weapons:

Tools:

Hammer
Wrench

Other:

rod (Wood, Metal)

Security man

Die Sicherheitsleute sind vom Hotelbesitzer beauftragte Leute, welche darauf acht geben, dass sich keine unbefugten auf dem Baustellengelände herumtreiben. Sie sind ausgebildet in verschiedenen Verteidigungstechniken und von daher deutlich schwieriger zu besiegen als die Bauarbeiter. Genau wie die Bauarbeiter wandern sie auf dem Baustellen Gelände herum und sind auf fast allen ebenen anzutreffen.

Look:

Der Sicherheitsmann ist deutlich stärker gebaut als der normale Arbeiter und trägt immer Bequeme aber sehr stabile und schützende Kleidung. Dazu zählen dicke Hosen und Jacken in Schwarz, welche die Aufschrift Security in weiß tragen, sowie Schwarze Stiefel und Handschuhe.

Difficulty:

Middle – Hard

Weapons:
> baton

Der Auftraggeber

Der Auftraggeber ist die unbekannte Person, welche die beiden Hauptcharaktere zu beginn des Spiels damit beauftragt hat, in das Hotel einzudringen und dort verschiedene Aufgaben zu lösen. Ihn werden unsere beiden Charaktere auf dem Hoteldach zum ersten mal antreffen und kann dabei je nach Wahl des Spielers ein Freund oder Feind sein.

Look:
> Der Auftraggeber trägt einen Schwarzen Nadelstreifen Anzug, weißes Hemd, silberne Weste und passend dazu edle Schwarze Schuhe.

Difficulty:
> Hard

Weapons:
> None (Uses the stuff around him e.g. the crane)

Der Hotelbesitzer

Der Hotelbesitzer ist der Besitzer des Hotels, in das unsere beiden Hauptcharaktere eindringen sollen. Den Hotelbesitzer werden sie ebenfalls, wie den Auftraggeber auf dem Dach des Hotels antreffen und je nach Wahl wird er der letzte Gegner dieses Spiels sein oder ein verbündeter.

Look:
> ???

Difficulty:
> Hard

Weapons:
> None (Uses the stuff around him e.g. the crane)

Animations

This chapter describes and list all the animations of this game.

General:

All animations should merge into one another as fluent as possible.

Player characters:

Stand and idle

walk, run and possibly transitions between*: stand → walk → run→ walk → stand

* Maybe transitions can be realized with the engine!

Wall run (left and right)

Jump-off and landing

Slides bars and railings

Climbing (up and down) ladders and poles

balance

attacks

Special abilities (see chapter skills)

Conquered and beaten

Enemy:

Stand and idle

walk, run and possibly transitions between*: stand → walk → run→ walk → stand

* Maybe transitions can be realized with the engine!

attacks

Conquered and beaten

Object and Level specific animations:

Important here it has to be checked what can be achieved with the engine (eg physics engine) and what has to be animated manually.

Doors open / close

elevator

Switches (various)

Gameplay

In this chapter, the general gameplay of the game is described.

Menu

Navigating

For navigating through menus the mouse or keyboard is used. For more detailed disclosures see item control → menus
Buttons/checkboxes

> → Change color when mouse is over button (hover effect)

> → Activate with left click (Also disable checkboxes)

Menu Switch

Dependent on the selection of the player in the menus, there will be a given animation.

Move between menus:

> → ???

Start new or load a game:

> → Screen fades to black

> → if a new game is started, the intro video is shown

> → The loading screen will show up

Player

Moving

Forward

The player will move in the direction in which the character is watching. Here, the camera always moves behind the player.

Is the run key pressed while the players moves in any direction, the character starts to move faster in the appropriate direction as long as that is possible.

Backward

The Player moves slowly in the opposite direction of his view direction. Running backward is not possible.

Left/Right

The player rotates according to the pressed key clockwise or counter-clockwise on the spot.

Jump

The player is jumping on the spot if no other movement key was pressed. Otherwise, the player will jump with the corresponding movement of the pressed movement key. Turning movement and direction changes are possible during a jump, but are much slower than if they where given at the start of the jump on the floor.

Climb

Depending on the object to climb, the player can only move up or down (eg ladders, pipes, etc. ..) or even sideways and diagonal (eg lattice and brick walls). To Climb the character has to be located in a particular area, which should always be placed around objects, in which one can climb. If the character is in this particular area, the player must press the action button to begin the climb. Here the character rotates in the direction of the object where he should climb and moves to an appropriate distance.

If the player press the action key again, the character let go the object he is climbing and falls downward.

When climbed at specific Objects while the run and down key are pressed simultaneously, the player will slide down that object (for example ladders or pipes).

If the player reaches an end of the Object, he will leave the "climb mode".

Wall Runs

The wall runs can be done horizontal and vertical. Which wall run is used, depends on the angle, the character moves on a wall. If the character moves parallel to a wall, a horizontal wall run is started, if the player runs directly towards a wall, the character will run vertical up on the wall.

Fight

Normal Attack

This Attack type can be used in close combat fights.

Jump Attack

This Attack can be used while running towards an enemy. The player needs to be in the air, for example while a jump or wall run.

Slide Attack

This Attack can, like the jump attack only be used while running towards an enemy. While the player runs toward him, he needs to press the crouch key, to slide on the ground between the legs of the enemy.

Stealth Attack

This Attack can be used, if the player silently sneaks at an enemy. The stealth attack, will

immediately take an enemy down if the attack was successful.

Life

Each character just has an limited amount of health-points (HP) if the HP reach a level of 0 the character dies and the game is over

Player gets Hit

If the player gets hit by an enemy, he will lose a certain amount of HP, if the current HP is lower than the lost HP, the players HP will fall down to 0 and not below.

Player hit ground after fall

If the player falls from a high level, he will loose HP. It is also possible to die immediately after a fall from a too high level.

Camera

Behavior

The camera will stay most of the time behind the player and overlook from further up over his head so you can see enough to where you are moving straight and also can keep track of a part of your surroundings.

Control

The camera can for example to better estimate jumps and runs be freely moved around the character using the mouse. The camera should be as far as possible always remain inside the level and respect the normal collision models.

Boss Battles

In the game are several types of Boss fights.

Run away

In this type, the player doesn't fight against the boss, instead he runs away from it as fast as he can. The Boss doesn't even has to be a real enemy, it could also be a big thorn ball or a flooding hallway.

The character has to follow a given path, so the player will just be able to move the character to the left and right, jump or do wall runs.

Stationary Boss

This Boss type will always stay at one position and maybe change its position in the later battle. The player has to move around the Boss and try to find it's weak point.

Free moving Boss

That type of Boss will walk and run around in the level.

Level

Change Level

To change to the next level, the player has to stand in the given exit area and then press the key, which is shown on the screen.

Skills

In this section, the individual skills of the two characters are described in detail and accurately listed.
Skills can be selected in the game and are then activated. Thereby, a plurality of capabilities are successively listed, which are then executed in the order.

Character 1

Here the individual capabilities of the first character will be described in detail.

Skill 1

TODO: write skill information

Skill 2

TODO: write skill information

Skill 3

TODO: write skill information

Skill 4

TODO: write skill information

Character 2

Here the individual capabilities of the second character will be described in detail.

Skill 1

TODO: write skill information

Skill 2

TODO: write skill information

Skill 3

TODO: write skill information

Skill 4

TODO: write skill information

Control

Here will be the descriptions of the controls in any part of the game.

Menus

To navigate through the menus one can use the mouse cursor or the arrow and enter keys.

The Escape key will navigate to the previous menu or if the player is at the main menu, ask him if the game should be quit.

Inside the game

This is a listing of all possible actions in the game with the "by default" key setting and respective necessary conditions

Moves

Action	Key	Condition
run	W A S D	-
sprint	Shift + W A S D	Enough endurance
jump	Space	-
wall run	Space + LMB	Player runs along a wall
wall jump	Space	Player is in a wall run
climb (start)	E	Player is inside a region of a object on which he can climb
climb (move)	W A S D	Player is inside a region of a object on which he can climb
climb (stop)	E or climb out of the area	Player is inside a region of a object on which he can climb
gliding	Shift + W + LMB	Enough endurance
crouch/sneak on/off *¹	C	-
sneak Version 2 on/off *²	LMB	Player is inside a corresponding region (e.g. in front of a vent pipe or a special signed area)

LMB = Left Mouse Button / RMB = Right Mouse Button

*¹ This is a possible version how the sneaking can be done in the second chapter. In this case the player decides when and where he wants to sneak.

Pros:

Player can decide when an where he wants to sneak

Cons:

All enemies have to be able to respond it

*² This is the second option how the Sneak can be realized. Here, specific areas are given in which the player can move freely insidious. These areas can be identified for example by shadows or bushes.

Pros:

Simpler sneaking for the player, especially as the attention should be on the jump&run part of the game and not the stealth one.

No further key setting necessary

It is possible to create a simpler AI, if just a specific enemy resp. a kind of enemy has to react to the sneaking character.

Cons:

Player can not decide where and when he wants to sneak

Actions

Action	Key	Condition
Intelligent Action*	LMB	-
Activate	E	Player is inside a specific region (e.g. Doors or switches)
Collect objects	None (just run over them)	Object under player

*Intelligent actions:

- Wall run

- Fire weapon

- Gliding

Items

This section will describe all sorts of available items in the game.

Player Status

All items Described from here, effect the players status like health, stamina and others.

Name	Medikit
Effect	Heals the player by a given amount
Reload time	None
Sizes	Small, Middle, Big
Freq. of occur.	Often, Normal, Rare

Name	Endurance refill
Effect	Refills the players endurance by a given amount
Reload time	None
Sizes	Small, Middle, Big
Freq. of occur.	Often, Normal, Rare

Collectibles & currency

This section will describe all collectibles and currencies in the game.

If the player has gathered enough collectibles he will get a new special skill.

Level

Levels

Levels für Charakter 1

Baustellengelände

Level 1
Dieses Level ist als Tutorial gedacht, um dem Spieler die Steuerung beizubringen. In diesem Level werden noch keine gefährlichen Elemente (tiefe abhänge und bewaffnete Gegner) platziert.
Das Level ist das Gelände um das Hochhaus herum. Es besteht aus Labyrinth-artigen Wegen, welche durch Baustellenschutt, Baufahrzeuge und andere Typische Dinge, welche man auf Baustellen findet erschaffen wurden.
Wege bestehen auf dem Boden aus Erde, weitere Wege führen den Spieler über Baustellengeräte, Fahrzeuge und Berge von Baustellenschutt, welche aus Stein, Beton und Metallen sind.

Eingangshalle

Level 2
Dieses Level führt den Spieler durch die große und hell durchleuchtete Eingangshalle des Hotels. Hier erwarten den Spieler bereits kleine Abgründe und Hindernisse, sowie leicht zu besiegende Gegner.
Die Eingangshalle besteht aus mehreren Säulen, Plattformen sowie mehrere große Treppen. Die Einzelnen Plattformen sind teilweise auch durch Planken miteinander verbunden, über die der Spieler weiterkommt.
Der Boden sowie die Wände dieses Levels besteht zum größten teil aus edlem Stein. Die Wege in diesem Level entstehen durch nicht fertige Bodenstücke und Löcher, welche in Kellerräume führen. Diese sind allerdings nicht so tief als dass der Spieler bei einem Fall Sterben würde. Hier muss dafür gesorgt werden, dass der Spieler aus jedem Loch auch wieder heraus kommt.

Bar/Restaurant

Level 3
In diesem Level muss der Charakter seinen Weg durch die Bars und Restaurants des Hotels finden. Hier gibt es bereits tiefere und weitere Hindernisse zu überwinden und auch die Gegner werden gefährlicher.
Durch diese Räume kommt der Spieler indem er über die Tische und Stühle, welche hier bereits zu aufstellen gelagert wurden springt.
Vom Design der Räume her ähneln sie der Haupthalle. Sie sind ebenfalls gut durchleuchtete und meist mit Edlen Steinböden versehen, wobei hier auch teilweise Teppiche ausgelegt sind.

Untere Wohnetagen

Level 4

Hier befinden wir uns in den unteren Wohnetagen für die Hotelgäste. Die Hindernisse, welche es hier zu überwinden gilt sind bereits um einiges schwieriger als in den vorhergehenden Levels. Die Abgründe tiefer und weiter und auch die zu aneinander reihenden Kombinationen werden mehr und schwieriger und auch die Gegner sind stärker . Durch die Einzelnen Wohnungen und Gänge dieser Etagen kommt der Spieler über verschiedene Leitern Treppen sowie Rohre an der Wand. Auch gibt es hier viele Löcher in den Räumen und Gängen durch die der Spieler weiter nach oben gelangt. Auch Fensterabsätze und andere an der Hauswand herausragende Dinge werden benutzt um in die Nächsten Stockwerke zu kommen.

Die Gänge sind mit einem Teppich belegt ebenso die meisten der Zimmer. Die Ausstattung dieser Zimmer ist klein gehalten. Ein Schreibtisch, Bett und ein Schrank. Außerdem gibt es in jedem Zimmer ein Badezimmer mit Toilette, Waschbecken und Dusche. Jedes Zimmer hat ein Fenster, außer den Eckzimmern, welche zwei Fenster besitzen.

Hier Trifft der Spieler auch das erste mal auf den anderen Charakter. Da die Spieler noch nichts von einander Wissen wird es hier zuerst zu einem kleinen Kampf kommen.

Aufzugschacht

Level 5

Zuerst wird der Charakter hier mit dem Aufzug einige Stockwerke nach oben fahren nach einer weile stoppt dann der Aufzug und es geht zu Fuß weiter durch den Aufzugschacht, welcher sich in der Mitte des Hotels befindet. Um hier nach oben zu kommen, werden Stehende Aufzüge, die Aufzugseile und andere Sachen welche in Aufzugschächten zu Finden sind benutzt.

Die Schwierigkeit in diesem Level ist erneut erhöht und jeder Fehler könnte der letzte in diesem Level gewesen sein. Hier werden allerdings nur sehr wenige Gegner auf den Spieler warten, da hier mehr auf das Springen und nach oben kommen geachtet werden muss.

Der Aufzugschacht ist ein sehr Dunkles Level, da er nur von wenigen Notbeleuchtungen Scheinwerfern und offenen Aufzügen beleuchtet wird. Auch ist der Schacht sehr groß, da hier zwei normale Personenaufzüge und zwei Lastenaufzüge für die Angestellten untergebracht werden.

Obere Wohnetagen

Level 6

In diesen Stockwerken befinden sich die edleren Zimmer. Dies merkt man durch deutlich größere und besser ausgestattete Zimmer.

Durch diese Zimmer und Gänge kommt der Spieler über verschiedene Treppen und Leitern. In diesen Etagen erwarten den Spieler bereits deutlich mehr Gegner als in den unteren Levels.

Vom Design her sind diese Zimmer und Gänge mit deutlich wertvolleren Materialien gebaut. Auch die Größe der einzelnen Zimmer ist deutlich größer als die Unteren Etagen. Die zimmer sind mit Betten, mehreren Schränken und Tischen ausgestattete. Das Schlafzimmer und der Wohnteil sind durch eine Tür getrennt und im Badezimmer gibt es zusätzlich ein zur Dusche ein Bad. Das Bad ist mit Marmor ausgelegt und im Wohn- und Schlafbereich sind weiche Teppiche verlegt. Auch sind hier mehr und Größere Fenster als in den Unteren Etagen angebracht. Zusätzlich dazu haben die Zimmer, welche später in diesem Level

kommen kleine Balkone.

Balkone

Level 7

Bei diesem Level befinden wir uns nur außerhalb des Hotels, an der Hotelfassade. Also auf Balkonen und Vorsprüngen.

Um hier weiter zu kommen, muss der Spieler von einem zum nächsten Balkon springen und über die Vorsprünge Klettern. Dabei muss der Spieler auf jeden einzelnen Schritt achten, andernfalls würde er das gesamte Hotel hinab stürzen. Auch gibt es hier Fahnen- und Bannerstangen, an welchen der Spieler sich hinauf schwingen kann.

Die Balkone sind für die Oberen Wohnetagen gedacht und nicht sonderlich groß, gerade so groß, dass man einen kleinen Tisch und Stühle darauf platzieren kann. Zusätzlich findet man hier außen kleine Vorsprünge aus der Hotelwand ragen und auch Stangen für Banner und Fahnen sind an der Hotelfassade zu finden. Zum ende dieses Levels werden die Balkone größer, da wir uns dann in den Etagen der Suiten befinden.

Suiten

Level 8

Nachdem die Balkone überwunden sind kommt der Spieler zu den Suiten, welche er über eine offene Tür bei einem der Balkone betritt. Die Zimmer hier sind bei weitem größer und deutlich komfortabler als die in den Oberren Stockwerken, weshalb es auch nur wenige von ihnen gibt. Die Suiten sind auch nicht über normale Gänge miteinander verbunden sondern haben ihre eigenen Aufzüge und Treppen, um in die unteren Etagen zu kommen. Die Suiten sind so groß, dass nur zwei von ihnen auf ein Stockwerk passen.

Um durch die Suiten zu gelangen, muss der Spieler mehrere Gegner überwinden und über überall abgestellte Möbelstücke springen. Auch Löcher im Boden müssen hier überwunden werden.

Die Zimmer sind großzügig ausgestattet mit allem was man nur brauchen könnte. Die Suiten bestehen aus mehreren Räumen. Einem Hauptwohnraum, einem Arbeitsraum, dem Schlafzimmer, das Badezimmer, ein Multimediabereich, Esszimmer und Küche. Zusätzlich haben alle Suiten einen kleinen Swimmingpool.

Hier Treffen sich die Spieler erneut. Doch nun wissen sie, das sie das Selbe Ziel erreichen wollen und helfen sich gemeinsam, um schließlich auf das Dach des Hotels zu kommen.

Dach

Level 9

Dies ist das Letzte Level dieses Spiels. Wir befinden uns auf dem Dach auf das der Spieler durch eine Türe gelangt.

Das Dach besteht aus 3 Ebenen, welche über Treppen miteinander verbunden sind. Hierbei gilt es auch hin und wieder kleine Abgründe zu überwinden. Wobei hier das Hauptaugenmerk auf den letzten Kampf gelegt wird.

Auf dem Dach sind mehrere kleine Gebäude, wie dem Motorhaus für die Aufzüge und mehrere Antennen und andere Dinge, welche auf Dächern platziert werden sind hier zu finden.

Auch hier Spielen beide Charaktere gemeinsam, um den letzten Gegner des Spiels besiegen zu können.

Levels für Charakter 2

Kanalisation

Level 1

In diesem Level Lernt der Spieler die Steuerung des Spiels kennen. Es ist mit vielen Gängen und Tunneln Labyrinth-artig aufgebaut. Es beinhaltet Leitern, Rohre und andere Dinge, welche man in Kanalisationen finden kann.

Die Kanalisation führt unter das Hotel von wo man dann in die Kellerräume gelangt. Dafür müssen mehrere kleine Abgründe übersprungen werden und mehrere Treppen genommen werden.

Das Design dieses Levels ist geprägt durch nasse Steinwände. Auch verschiedene Rohre wird man hier unten finden können.

Keller

Level 2

Dieses Level ist der Keller des Hotels. Hier gibt es einige Treppen, Leitern und andere Gegenstände, an denen der Spieler hinauf klettern kann, um durch dieses Level zu kommen. Hier gibt es nur sehr kleine Abgründe und Hindernisse zu überwinden, welche dem Spieler keine große Gefahr darstellen.

Vom Aussehen her, wird der Keller recht dunkel gestaltet werden, einige Löcher in der Decke und vereinzelte Lampen sorgen aber für genug Licht, um den Weg und Gegner zu sehen und sich gut zurecht zu finden.

Angestelltengemächer

Level 3

Die Angestelltengemächer sind das nächste Level. Hier trifft der Spieler auch schon auf einige Gegner, die es zu überwinden gilt.

In diesem Level muss der Spieler sich an den Wachen vorbei schleichen oder versuchen sie auf irgendeine weise kampfunfähig zu machen. Auch gibt es hier kleinere Hindernisse, über welche der Spieler hinweg klettern und springen muss.

Die Gemächer sind bereits gut ausgestattet mit allem was man so benötigt, da hier die Wachen und auch Bauarbeiter leben, es gibt Schlaf und Gemeinschaftsräume, sowie WC räume und andere benötigte Räume.

Untere Wohnetagen

Level 4

Siehe Beschreibung Char1 Untere Wohnetagen

Treppenhaus

Level 5

Hier befinden wir uns nun in einem noch nicht fertig gestellten Treppenhaus. Viele Treppenabschnitte sind mit Brettern verbunden.

Um hier weiter nach oben zu gelangen, muss der Spieler an den aufgestellten Gerüsten Rohren und Leitern nach oben klettern und auch von Treppenabschnitt zu Treppenabschnitt Springen. In der Mitte des Treppenhauses kann man das gesamte Hotel nach unten sehen

und manchmal ist es auch nötig, von einer Seite des Treppenhauses auf die andere zu springen. Mit einem Lastenaufzug geht es dann noch die restlichen Stockwerke schnell nach oben um dann in die Oberen Wohnetagen zu gelangen.

Das Treppenhaus ist mit verschiedenen Lampen und Strahlern einigermaßen gut beleuchtet. Es besteht zum größten teil aus Stein und besitzt an manchen stellen bereits ein schön gefertigtes Geländer aus verschiedenen Metallen und Stein.

Obere Wohnetagen

Level 6
Siehe Beschreibung Char1 Obere Wohnetagen

Konferenzhalle

Level 7
Die Konferenzhalle ist in ein in mehrere Abschnitte (Kino ähnliche Säle) aufgeteiltes Level, welche neben und übereinander im Hotel untergebracht wurden. Teilweise befinden sich die Säle auch außerhalb an der Hotelwand. Diese Säle sind mit Glaswänden versehen.

Um Durch dieses Level zu kommen, muss der Spieler über die gestapelten Stühle klettern und die unfertigen Treppen der Säle hinauf und hinab springen.

Vom Aussehen her, sind die Säle mit jeweils einer Bühne für Präsentationen versehen und den Erhebungen für die späteren Stuhlreihen. Die Meisten der Säle haben Wände aus massivem Stein, wobei die Säle, welche außen am Hotel angebracht werden eine Glaswand besitzen.

Suiten

Level 8
Siehe Beschreibung Char1 Suiten

Dach

Level 9
Siehe Beschreibung Char1 Dach

Interactive Objects

In this chapter all the objects which the player can interact with, will be described.

TODO: describe all objects

Switch
A normal switch which will trigger a defined action like opening a door or switch lights on/off.

Wall
An interaction with a wall will result, while sprinting, in a wall run in the current direction, which will be a run horizontal along the wall or vertical up on the wall.

Ladders and vertical pipes
On ladders and vertical pipes, the character can climb up and down to reach higher and lower levels

Sequences

In this section, all cutscenes, intros, outros and other films are described, which appear in the game.

All footage and sequences are created in 3D. Where the cutscenes get involved in the flow of the game and have a Flowing transition between film and game. The intro and outro each represent a particular film, they are not created with the game's graphics, but at a higher quality with more effects and animation options.

Intro

The intro is displayed when a new game is started.
In the intro, the reasons of the client are shown why the hotel has to disappear and how he instructed our two main characters in order to put this into practice.
[TODO: Detailed description of the sequences, how does the cam moves and what is shown]

Outro

The outro is displayed when the last boss of the game has been beaten. Since there is a choice between two different enemies there are also two different versions of the outro.

Cut scenes

Cutscenes appear each time you switch to a new level and may also inside the levels on specific locations (eg, when a switch is flipped and elsewhere a way opens up).

Character 1 and 2

Both characters have about the same sequences, so they will be described character independently at first.

Sequence 1

TODO: Take old description

Sequence 2 - 13

These scenes serve as overview of the respective level in which the character is at the moment.

Sequence 14

In this scene, the player meets the last boss. This scene will be shown before the last battle.

Sequence 15

In this scene, the player has defeated the boss and the bomb of the terrorists is defused. This scene will be shown before the outro.

In-Game Text

This chapter will contain any spoken texts in the game beginning with the main story to the sentences of the NPCs while the player runs through the levels.

<mark>TODO: write texts in the following form</mark>

Main Quest

All texts spoken in the main quest line

Character	The spoken text of the character

NPCs

All texts spoken by not player characters

Character	The spoken text of the character

Player Characters

All texts spoken by the players character, which are not part of the main quest, like finding a hidden part of a level and the like

Character	The spoken text of the character

Level Files

TODO: Rewrite due to "new" use of meotech (Level Files = blend files with tags)

This section describes the level files.

For each level there will be a level file, which describes the following things.

Main model

Lights (position, direction, color, etc. ..)

Opponents (positions? Move paths?)

Players (start and destination)

Models which can not be seen for example used for collision detection.

Switch Area (indicates how close the player must reside on the switch to activate it)

Collision models (low poly model of the main level and the objects in it, which were optimized for the collision detection)

Area divisions (eg for different music in different areas)

Format is stored in the.
Format: Text
Style: XML

Save games

What will be saved?
Defeated opponents
collected items
current level
activated abilities
statistics
Complete scene graph?

How and when will the player be able to save the game?
  – Always
  – Only at given save points

Format for the saved file.
Format: Text
Art: (to be determined for example XML, Text, Database, etc...)

Multimedia Tech Specs

This chapter describes further technical details for the Artwork files like 3D models and other graphics.

3D Models

To generate 3D Models, the recommended application is Blender as all files need to be stored in the .blend or other open and editable formats for blender, so everyone can open and edit the files.

The sizes used in the game are as follow:

1 bu = 1 Blender unit

>Chars : 1 bu = 0.5 m

>Level : 1 bu = 1 m

Audio

To generate Audio files, one can use various recording and digital audio workstations, like Ardour or Audacity as well as audio generators

Files and file types

In this chapter, file types are shown, which should be used preferably.

In general, free and open formats are prefered to Proprietary and closed formats.

Text

Text should, if it doesn't contains special formatting or data other than text (eg images), be saved in plain text files. Once formatting or other things are required, which can not be stored in plain text files, should use either the open document standard, or the Portable Document Format. Therefor the listed file extensions below should be used preferably.

For text only files:

>.txt

>without ending, just the filename

For formated Text and others:

>.odt

>.pdf

Images

Raw images

Images that are not directly used in game. These images are used in the image editors. Here we just recommend some files, but it doesn't really matter which formats you choose as long as they can be

opened with open source tools which are accessible to everyone.

Recommended:

.xcf

.ora

Concept art and sketches

Concept art and sketches must not be stored in very high quality. For this purpose, Therefor the JPEG format can be used. Scanned images should have a resolution of around 300dpi if they are to be processed or a smaller resolution if they are intended to serve only as an illustration.

Preferred ending:

.jpg

Textures and In-Game Graphics

All graphics used in the game should be of the highest possible quality, but even here the file size should not be unnecessarily high. This must be decided according to each image and can not be set fix here.

Preferred formats:

.tga

.png

Note:

For Textures the Engine intern TXO file format should be used.

Further info at: http://www.panda3d.org/manual/index.php/Texture_Compression

Audio

For audio files, make sure, as with the graphics, which quality they should have. For editing the highest quality possible should be used. For integration into the game, space-saving formats should be used.
Preferred formats:

High quality:

.flac

Medium quality:

.ogg (Vorbis)

Video

All videos for editing should be saved in a progressive and lossless format, as long as they can not be rendered to the finished format.

Preferred codecs:

HuffYUV (lossless)

Dirac (lossy)

Theora (lossy)

Possible Formats:

.ogv (Theora) - Recommended

.mkv (Dirac)

Models

All models can be stored in 3 different formats. A model for editing in the 3D editor, one to be integrated into the game during the programming phase and a final format for deploying the game to the gamers.

Formats for editor:

Blender3D Editor: .blend

possible other formats:

.obj

.dae

Format for Engine:

.egg

Format for deploying:

.bam

Programing

In this chapter everything is written down that has to do with the programming of the game, for example the used engine and the used programming techniques.

Engine

As for the game, the game engine Panda3D is used.

Link: http://www.panda3d.org/

Programing language

The Language which will be used for the programing of the game is Python. As this is the main language for using the game Engine.

Link: http://www.python.org/

Further Information for the Programing

This section describes basic programming techniques for the game.

Key points:

The PEP standards should be respected!

Link: http://www.python.org/dev/peps/pep-0000/

Event based

Module throw Events, which could be caught by everyone who needs them. As of that no module has to know about any other module.

Modules are self-contained and have no dependencies on other larger modules.

NOTES:

[This section will not be translated as it will change rather often and is just for temporary Notes]

Noch hinzuzufügen (Teile aus Design Dokument vorlagen):

1.2 Die Spielregeln

Hier sind alle relevanten Spielregeln zu finden, die das Spielprinzip ausmachen. Bei einem Rollenspiel z.B. wären dass etwa Regeln, wie „Wann kann ich einen Zauberspruch auslösen", oder „Wann steige ich eine Stufe auf?".

1.3 Der Spielfluss

Hier hinein gehört möglichst genau, wie man das Spiel spielt. Spielen Sie dem Leser eine Spielsituation, einen Level, eine Szene vor und geben Sie alle Möglichkeiten an, die sich dem Spieler bieten. In dieser Spalte kommt es auf Details an.

1.7 Spielphysik

Hier zu finden sind die technischen Auswirkungen der Spielregeln. Folgende Fragen könnten hier beantwortet werden: „Verlangsamt das Untergrund Terrain die Geschwindigkeit meiner Einheiten?" oder „Fliegt der Pfeil meines Langbogens einfach nur geradeaus?"

1.8 Künstliche Intelligenz

Hier wird die KI des Spiels erklärt. Auch wenn Sie kein Programmierer sind, sollten sie die Vorgehensweise und die Entscheidungswege/Möglichkeiten der KI in allen Situationen die eintreffen könnten.