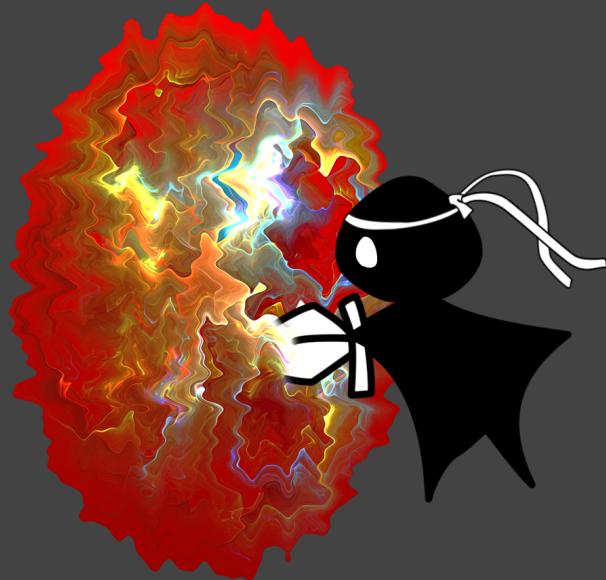


Time Escape



ein Spiel von der Gruppe Kōtai

im Rahmen des Rapid Game Development Seminars

Konzept:

Time Escape ist ein 2D-Sidescroller mit Roguelike Elementen. Der Held TrueMe ist in einem psychedelischen Traum gefangen und muss sich seinen Weg heraussuchen. Um erfolgreich zu entkommen, muss er seinen größten Feind und auch gleichzeitig seine einzige Hoffnung bezwingen - die Zeit. Denn wenn sie abgelaufen ist, ist es für ihn vorbei. Verhindern kann er es nur noch, indem er lernt, die Zeit zu manipulieren.

Genre: 2D-Side Scroller/Roguelike/Platformer/Indie

Platform: PC mit Controller (Empfohlen)

Audience: Frustfreie Spieler die sich gerne einer Herausforderung stellen

Target Rating: ESRB 10+

Erwartete Veröffentlichung:

11. Oktober 2019

Kontaktinformationen:

Philip Hell: philipchell@gmail.com

Hannah Kriegler: hannah.kriegler@gmail.com

Oliver Braese: oliver.braese@gmx.de

Artjom Steiz: a.steiz@hbksaar.de

Story & Setting*

*Diese wird durch Animation am Anfang (siehe mehr: Cutscenes) und gespielte Sequenzen dem Spieler vermittelt (siehe mehr: Darstellung).

TrueMe steht enorm unter Stress. Seine Uni Prüfungen stehen an und es ist sein letzter Versuch. Wenn er das nicht packt ist es wohl vorbei mit seiner Uni Karriere. Zuhause ist er richtig fertig, die schlimmsten Gedanken schießen ihm unaufhörlich durch den Kopf. Er fühlt sich überwältigt und machtlos angesichts seiner Situation. Zum Glück ist "Easy" da, sein WG Mitbewohner. Er spricht ihm Mut zu und erklärt ihm, dass er keine Angst haben muss. TrueMe soll einfach mal mehr chillen, seine Gedanken loslassen und ein Schluck von seinem Baldriantee trinken.

Nachdem TrueMe das Getränk zu sich nimmt, bemerkt er unmittelbar eine Bewusstseinsveränderung, die ihm bekannte Realität verschwindet vor seinen Augen und es wird dunkel. Stockdunkel. Er nimmt ein entferntes Licht wahr, was langsam näher kommt und nun den kompletten Raum erhellt. Sein schlimmster Alptraum ist wahr geworden. Seine von Angst besessenen Gedanken sind zur Realität geworden und haben sich in Form manifestiert. Er steckt in einer psychedelischen Parallelwelt fest, in der Zeit plötzlich zu einer ernstzunehmenden Bedrohung für sein Leben geworden ist. Als die Uhr zu ticken beginnt, öffnet sich ein Portal in der Ferne und er rennt los in der Hoffnung einen Ausweg gefunden zu haben.

Kurz vor dem Portal bleibt er völlig verwirrt stehen, als eine Gestalt die ihm sehr ähnelt hervortritt und zu ihm spricht: "Ich bin FutureMe, ich komme aus der Zukunft. Hör mir genau zu, ich bin dein einziger Weg diesen Ort hier zu verlassen". TrueMe ist völlig verwirrt und weiß nicht wie ihm geschieht. Er nimmt ein Schwert entgegen, mit einem mysteriösen Uhrensymbol und lauscht den Worten seines Gegenübers: "Dieses Schwert lässt dich die Zeit manipulieren wie es dir beliebt, nur wenn du es geschickt einsetzt wird es dir gelingen aus diesem Alptraum zu erwachen. Zeit ist kostbar, verschwende sie nicht!" Kurz nach diesen Worten verschwindet FutureMe und somit das Portal, lässt TrueMe verwundert zurück und das Abenteuer beginnt.

Nachdem TrueMe durch geschickte Manipulation der Zeit und furchtloses Kämpfen am Ende der Reise steht, öffnet sich abermals ein Portal. Glücklich darüber endlich alles hinter sich zu lassen schreitet er durch das Portal in der Hoffnung aufzuwachen. Zu seiner Verwunderung befindet er sich jedoch wieder am Anfang der Reise und sieht wie sein PastMe auf ihn zuläuft, jedoch ängstlich stehen bleibt. Voller Zorn über die Ernüchterung immer noch an diesem Ort gefangen und die Hoffnungslosigkeit es nicht ändern zu können, wirft er wütend mit seinem Schwert nach sein PastMe. Das Schwert trifft sein Ziel und mit einem Beben zerfällt die Welt in Scherben um ihn herum.



Gameplay

Time Escape ist ein herausforderndes 2D Echtzeit Abenteuerspiel mit Roguelike Elementen:

- Erkundung einer vernetzter psychedelischen Parallelwelt
- Die Erkundung des Spielers wird durch mehrere Hindernisse aufgehalten. Diese sind zum Beispiel verschlossene Räume, die sich erst nach einem Kampf öffnen, Sprung-Passagen die gewisse Fähigkeiten benötigen oder Falltüren die nur mithilfe der Zeitmanipulation passierbar werden
- Der Spieler trifft mehrere verschiedene verrückte Gegner und sogar sein Zukunfts-Ich
- Kämpfe erfordern, dass der Spieler die Gegner beobachtet und diese geschickt im Kampf überlistet
- Freischalten von neuen Fähigkeiten in einem Spieldurchlauf, die im Kampf helfen oder bisher unerreichbare Gebiete verfügbar machen
- Zeit spielt eine große Bedeutung, der Spieler hat nur eine gewisse Zeit um das Spiel durchzuspielen. Diese nimmt sogar ab, wenn er Schaden nimmt oder Fähigkeiten verwendet. Somit gibt es auch keine klassischen Lebenspunkte da der Zeit-Countdown diese Rolle übernimmt.
- Wenn die Zeit abläuft und somit stirbt, verliert der Spieler alle seine freigeschalteten Fähigkeiten und darf das Spiel von vorne beginnen. Ausgenommen davon sind nur die Zeit-Fähigkeiten seines Schwertes (verlangsamen und verschnellern), wenn er diese bereits im Spiel erworben hat
- Durch das Zeitreisen (Portale setzen) kann der Spieler zu einem von ihm bestimmten Zeitpunkt zurückkreisen mit Beibehaltung aller seiner freigeschalteten Fähigkeiten. Geschickte Nutzung der Zeitreise erlaubt dem Spieler neue Wege zu erkunden und verlorene Zeit zurückzugewinnen

Game-Flow & -Ziel

Flow

Das Ziel ist es jedes Areal zu beschreiten. Dafür spawnt man immer im sicheren Spawn Room und muss sich bis zum Boss Room durchschlagen. Dabei gibt es einen richtigen Weg, der allerdings auch Sackgassen haben kann, sodass man zu einer anderen Abzweigung zurückgehen muss. Da der Countdown eine wichtige Komponente im Spiel ist, beeinflusst er auch den Dungeon. Gewisse Türen öffnen sich z.B. nur wenn der Countdown gerade ist (Minutenanzahl) oder der Countdown unter einen bestimmten Wert liegt. Zudem kann der Spieler neue Wege oder Abkürzungen durchqueren, wenn er im Spielverlauf neue Fähigkeiten freischaltet. Ein Beispiel wäre die Slowmotion Magie, die die Welt verlangsamt und so dem Spieler das Durchqueren einer Falltür, die sich schnell öffnet und wieder zuschnappt, ermöglicht.

- Das Spiel startet im Tutorial mode, es läuft keine Zeit
- TrueMe lernt beim Onboarding innerhalb des ersten Raums wie man läuft und springt
- Er klettert paar Plattformen hoch und springt danach runter. Er sieht wie sich ein Portal öffnet und FutureMe daraus hervortritt. Er gibt TrueMe das Zeitschwert und mahnt ihn auf seine Zeit aufzupassen und nicht zu verschwenden (vermittelt über Dialog inGame). FutureMe und Portal lösen sich auf
- Zeit fängt an zu ticken
- TrueMe geht weiter und findet ein **Time-Item** (+ X-Minuten) beim Zerschlagen einer Kiste. Durch springen gelangt er an eine nächste Kiste und findet wieder ein **Time-Item** (+ X-Minuten)
- Anweisung durch Spiel Taste zu drücken um Portal zu setzen (kostet nichts an Ressource)
- Spieler geht weiter, sammelt **eine ganze Uhr** (bestehend aus 4 **Zeitsplitter**), Stein fällt von oben herab und erschlägt ihn (er lebt weiter - X-Minuten)
- Spieler steht vor der Entscheidung
 - A: Weiter zu gehen und mit der restlichen Zeit weiterzuspielen
 - B: Die Uhr zu nutzen und zum Portal zurückkreisen, welches der Spieler eben gesetzt hat. Er hat und das Wissen über den Stein und kann die Stelle ohne getroffen zu werden passieren

(Spiel schlägt dem Spieler vor Taste zu drücken um zum Portal zurückzukehren)

- TrueMe geht weiter, steigt Stufen hinunter und trifft auf seinen ersten Gegner (Tutor - 3 Hits um ihn zu killen). Dieser dropped als Loot ein Zeitsplitter (4 Zeitsplitter werden benötigt um eine Zeitreise zu machen)

- Spieler geht weiter und sieht ein Artefakt (**Gem** - werden benötigt um Schwert zu Buffet +1 oder schneller zu werden usw.). Holt sich das Gem und sieht eine Klapptür die sich schnell schließt und wieder öffnet. (-> Zeitmagie wird benötigt (verlangsamen) und diese Tür zu passieren)
- TrueMe geht weiter und hat 3 Möglichkeiten weiter zu gehen (hoch, gerade aus, unter)

- 1 Weg (runter)
 - Man trifft das zweite mal auf Gegner (3 Bücher und eine Bluetooth-Musikbox die mit Noten schießt - alle Gegner sind mit 3 Hits down, Noten kann nur ausgewichen werden). Mobs lassen als Loot ein **Time-Item** (+ X-Minuten) und ein **Zeitsplitter** fallen
 - Sobald alle Mobs tot sind öffnet sich eine verschlossene Tür zu einem Loot-Raum
 - Spieler steht vor der Entscheidung einen **Random-Skill** zu wählen (Schwarzes Loch, Time Bomb, Dark Shell) oder **Time-Item** (+ X-Minuten)

- 2 Weg (hoch)
 - Man findet einen **Zeitsplitter** und kommt an eine Stelle an der man einen Abgrund vor sich findet. Um den Abgrund zu überwinden wird ein Dash benötigt (besitzt der Spieler zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht). Unterhalb des Abgrund befindet sich ein Raum mit Mobs
 - A: Spieler geht zurück
 - B: Spieler versucht es und fällt in den Mob-Raum rein, Türen verschließen sich. Raum ist relativ klein und darin befinden sich ein Tutor, eine Musikbox und zwei Bücher. Mobs lassen als Loot einen **Zeitsplitter** fallen und **Time-Item** (+ X-Minuten)
- 3 Weg (gerade aus)
 - Man trifft auf den Kaffebecher als Gegner und gelangt in den Raum mit den Mobs (siehe oben) und die Türen verriegeln sich)

- Nächster Raum ist viel höher als die zuvor entdeckten Räume und enthält verwinkelte Passagen mit Items drin (zwei **Gems**, ein **Time-Item**, ein **Zeitsplitter**)
- Alle Items werden von jeweils einem Gegner überwacht + 2 weiter (die Anzahl und Art der Gegner sind nicht zufällig, genauso wenig wie die Anzahl der Loot Gegenstände. Nur welches Mob welchen Gegenstand fallen lässt ist zufällig)
- Unten links befindet sich eine Tür die sich nur öffnen lässt wenn der Spieler < 1 Minute auf der Uhr hat (Visualisierung durch Textbox). Darin befindet sich ein **Skill** (Dash)
- Spieler kann nun zurückkreisen (er ist im Besitz einer ganzen Uhr) und abhängig davon wo er sein Portal gesetzt hat, den Weg bestreiten der zuvor ohne Dash nicht möglich war. (Oberhalb des Mob-Raums)

- Der Ausgang aus diesem hohen Raum befindet sich Mitte rechts. Dort findet er wieder einen Zeitsplitter und eine große Tür, hinter der sich der erste Boss befindet
- Bei erfolgreichem besiegen des Bosses wird dem Spieler als Belohnung Zeitmagie zur Verfügung gestellt. Er kann nun die Zeit **verlangsamen** und **verschnellern**. (Informiert wird der Spieler wieder mittels Textbox, wie die Items funktionieren) (Grafische Visualisierung durch Veränderung des Schwertes)
- Oben im Raum befindet sich wieder eine Falltür, welche nun mittels Zeitmagie passiert bist (verlangsamten und hindurchschlüpfen)
- Spieler sollte nun erkennen, dass ihm diese Tür schon relativ zu Beginn begegnet ist, die nach dem gleichen Prinzip funktioniert, nur er zuvor noch nicht diese Magie benutzen konnte um sie zu passieren.
- TrueMe erreicht Level 2

Ziel

Das Spiel in vorgegebener Zeit durchzuspielen und dabei die Erkenntnis zu erlangen, dass zum einen, Zeit ein psychologisches Konstrukt ist (Overthinking, in der Vergangenheit bzw. Zukunft leben) und zum anderen, dass seine angsterfüllten Gedanken über seine Umwelt diese zu einem Alptraum haben werden lassen. Die Erkenntnis zu erlangen, dass nur einen Moment im Leben gibt: der JETZIGE Moment. Diesem Moment sein volles Bewusstsein zu schenken, anstatt sich im Gedankenstrom zu verlieren, verwandelt seine Umwelt mit allen darin befindlichen Formen von einer bedrohlichen Umgebung zum Paradies. Das wird dem Spieler allerdings nur gelingen, wenn er Gebrauch von der Zeitmanipulation machen. Die Level werden so konzipiert, dass beim erneuten Spielen bereits bekannter Level, sich neue Wege eröffnen mithilfe von neu erlernten Fähigkeiten (z.B. Doppelsprung oder Zeitmagie).

Characters & Controls

Der Spieler kontrolliert den Helden Trueme mithilfe eines **Controllers**.

Laufen (L-Stick) & **Springen** (A) kann der Charakter von Anfang an. Nach dem ersten Boss schaltet man **Zeitmagie** frei. Mit RB/LB kann er nun die Zeit verschnellern bzw. verlangsamen.

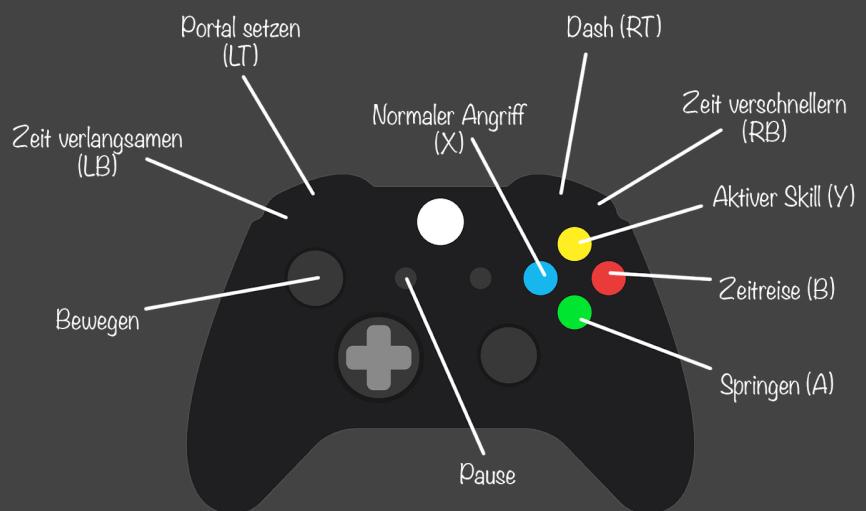
Der Spieler kann **Portale setzen** (LT) an die er zu einem anderen Zeitpunkt zurückkehren kann. Es ist unlimitiert und es wird immer das zuletzt gesetzte Portal genommen. Um dorthin zu reisen, kann der Spieler seine **Zeitreise**-Fähigkeit aktivieren (B gedrückt halten).

In den verschiedenen Arealen kann der Spieler den **Dash** (RT) oder den **Doppelsprung** (A, A) finden. Diese sind gut versteckt und nur mit Hilfe von **Zeitreise** erreichbar (z.B. in einem Raum, in den man nur mit sehr geringer Zeit reingehen kann). Sie ermöglichen dem Spieler bereits bezwungene Abschnitte zu überspringen (Sollte nach dem Portal setzen ein Mob Raum kommen, kann er nun drüber springen)

Die Fähigkeiten sind nicht relevant um das Spiel zu schaffen, sondern erleichtern das Spiel enorm bzw. ermöglichen es den ganzen Dungeon einfacher zu erkunden. Zudem ermöglichen die neu erlernten Fähigkeiten, Wege zu entdecken die man zuvor nicht bestreiten konnte. Dieses Feature soll sicherstellen, dass Spieler beim Zurückgehen in bisherige Level neue Wege entdecken, die das Spiel aufregender gestalten.

Es gibt ein kleines Menü (Select), das die **ausgerüsteten Gems** anzeigt.

Der Spieler hat verschiedene Möglichkeiten anzugreifen. Ein **normaler Angriff** (X) ist immer verfügbar, einen weiteren **Skill** (Y) kann er freischalten und austauschen. Eine detaillierte Beschreibung der Effekte der Angriffe befindet sich im Mechaniken und Powerups Abschnitt.





Haupt Mechaniken & Features

Zeitressource

- Spiel ist auf einem Countdown aufgebaut, initial hat man zu Beginn (~5 min) Zeit, die sich verringert bzw. auch erweitert. Diese Zeit reicht nicht aus um das Spiel durchzuspielen. Der Spieler muss Zeit dazugewinnen oder Zeitmagie anwenden. Dazu gleich mehr.
- Wenn der Spielcharakter Schaden nimmt wird von seiner verbleibenden Zeit abgezogen, das sind pro Schlag (abhängig von der Stärke des Schlages) ein paar Sekunden -> Es gibt also keine Lebensanzeige für den Spielcharakter! Diese Zeit Drops werden so balanced das der Spieler beim idealen Durchqueren eines Raumes umgerechnet 0 Sekunden Zeit verbraucht. In der Regel benötigt der Spieler aber mehr und hat die 5 min Anfangszeit und Zeitreisen als Puffer. Des weiteren kann auf Grund der Wegentscheidung sein das der Spieler bereits absolvierte Räume durchqueren muss und somit Zeit verliert.
- Der Spieler erhält zusätzliche Zeit durch Drops. Diese Zeit-Drops werden von Gegner/Bossen fallen gelassen oder befinden sich in Kisten die im Level verteilt sind. Diese Zeit-Drops belohnen das Erkunden von neuen Wegen und verleihen mehr Spieldynamik.
- Zeit-Magie Slow und Inverse beeinflusst den Zeitverbrauch
- Der aktive Skill (siehe Skills) verbraucht Zeit

Zeit-Magie

- Es gibt keine Ressource wie Mana, sondern Zeit-Magie beeinflusst den Countdown zum Guten oder zum Schlechten.
 - Slow Motion (Gegner, Plattformen bewegen sich langsamer, Countdown senkt sich schneller)
 - Inverse Time (Countdown wird verlangsamt, Gegner/ Plattformen bewegen sich schneller)
- Zeitreise
 - Der Spieler hat die Möglichkeit ein Portal zu setzen als Rückkreise Punkt. Sollter er einen setzen, obwohl ein anderer schon aktiv ist, dann wird der ältere durch den neueren ersetzt
 - Ein Portal kann nur gesetzt werden wenn im Raum sich keine Gegner mehr befinden
 - Mit der Zeitreise Fähigkeit kann er dann zu dem Timestamp zurückkehren, die Upgrades des Charakters wird beibehalten aber die Restzeit wird zurückgesetzt auf dem Zeitpunkt des Timestamps
 - Zeitreise wird durch langes gedrückt halten der Zeitreise-Taste ermöglicht
 - Beim gedrückt halten erscheint ein größer werdendes Preview Bild des Ziel-Zitreise Punktes. Des weiteren werden unter dem Preview der neue Countdown zum Zeitpunkt des gesetzten Portals angezeigt.
 - Zeitreisen ist nur möglich wenn der Spieler 4 Zeitsplitter besitzt. Diese werden bei der Zeitreise verbraucht. Um wieder Zeitreisen zu können muss der Spieler weitere 4 Zeitsplitter im Dungeon sammeln.
 - Gewisse Gebiete sind visuell abgegrenzt und werden nicht beim Zeitreisen zurückgesetzt. Also wenn der Spieler z.B. ein Artefakt aufnimmt in so einem Gebiet und zurück reist ist das Artefakt nicht mehr da
 - Ein Beispiel für die Anwendung der Zeitreise wäre das der Spieler durch eine Falle im Dungeon viel Zeit verloren hatte. Er hat kurz vor der Falle schon ein Portal gesetzt. Nun hat der Spieler die Option mit der geringen Restzeit den Dungeon weiter zu erkunden um noch ein Upgrade zu finden oder direkt Zeitreisen. So hat er wieder die komplette Restzeit vor dem Zeitpunkt der Falle. Nun kennt er bereits die Falle und kann diese umgehen und hat somit wieder genug Zeit den Dungeon fortzuführen.

Waffen-Fähigkeiten

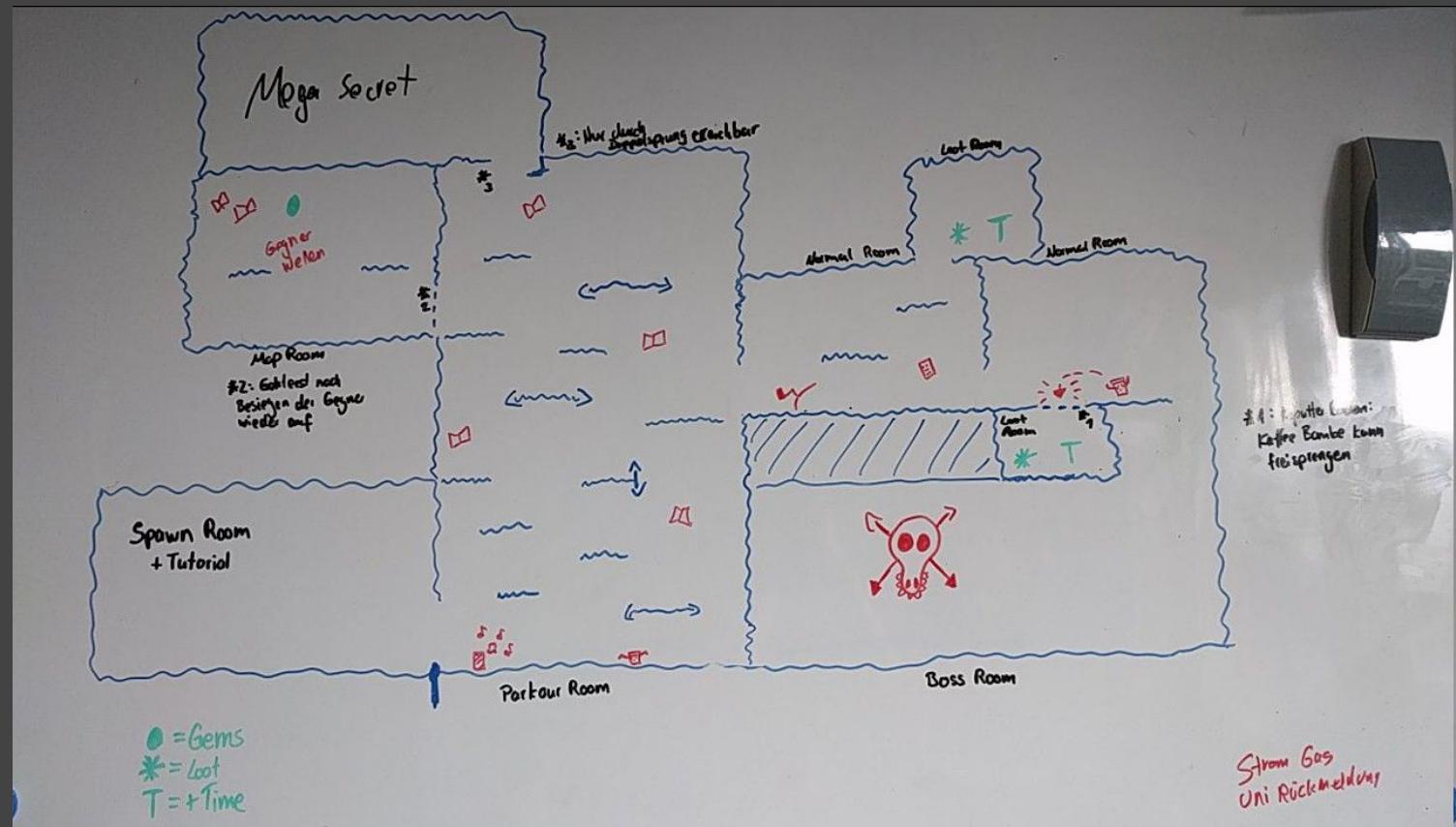
- Der Spieler verfügt, sobald er das Schwert bekommt über den primären Angriff "Schwertschlag"
- Der Spieler hat einen Skill Slots der mit einem aktiven Skill ausgerüstet werden die man im Spieldurchlauf findet (Skillbooks) Diese Skills werden mit der aktiven Skill Taste aktiviert.
- Wenn der Spieler ein neues Skillbook findet kann er es aufheben und ausrüsten. Das alte Skillbuch wird dann fallen gelassen. Der Spieler kann somit dann den neuen Skill ausprobieren und falls ihm der Skill nicht gefällt, kann er nochmal den alten aufheben.
- Aktive Skills verbrauchen die Zeit-Resource

Spielwelt

Der Dungeon

Der Spieler durchquert einen großen Dungeon. Dieser ist unterteilt in zwei Areale mit jeweils einem Bosskampf. Das erste Areal dient als Einführung für den Spieler. In ihm befinden sich aber eine Menge Loot. Nach dem ersten Boss schaltet der Spieler permanent eine Fähigkeit frei, die eine Abkürzung freischaltet. Mit dieser hat der Spieler nach dem Boss die Wahl Areal eins zu überspringen oder im Areal eins schnell noch den Loot zu sammeln und dann eine Zeitreise zu machen.

Ausgangs Dungeon Konzept



Aktuelles Konzept für Dungeon Areal 1



Der Spieldurchlauf des Dungeon Areals 1 wurde im Abschnitt **Game Flow** genauer beschrieben.

Raumtypen & Funktionen

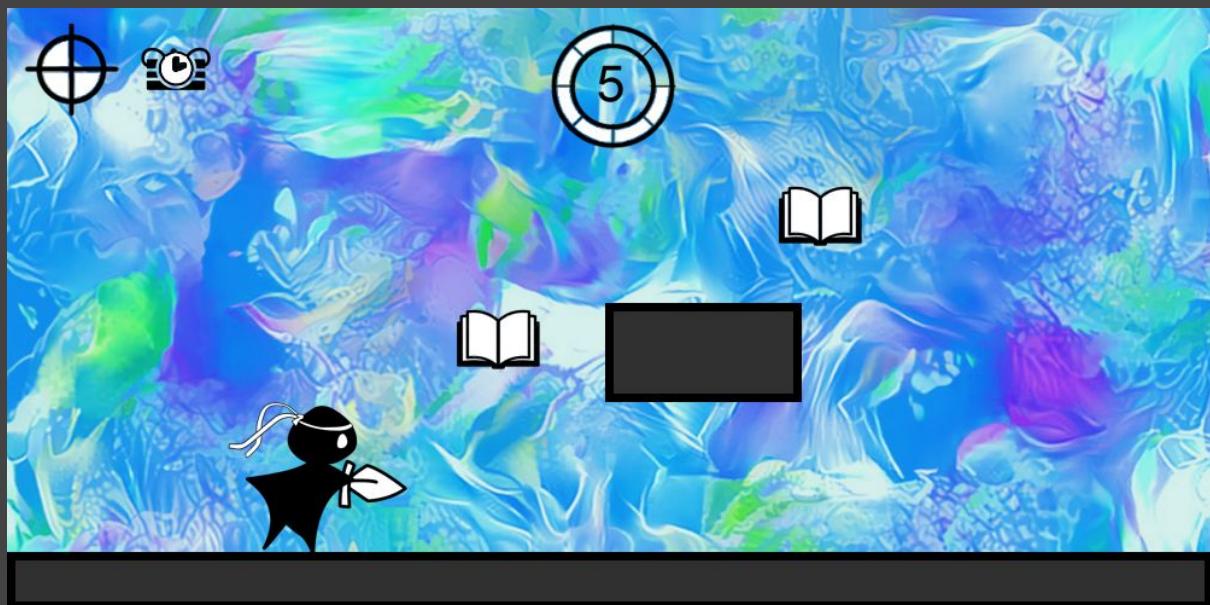
- **Spawn Room:**
 - Der Charakter spawnt hier, in diesem Raum, hier gibt es keine Gegner. Der Raum ist auch immer der erste Raum einer neuen Ebene
 - In diesem Raum öffnet sich das Portal in dem TrueMe das Schwert von Future Me erhält. Der Spieler kann erst nach dieser Begegnung den Raum verlassen
 - Ein Portal wird nach dem Treffen automatisch erstellt damit der Spieler nicht frustriert wird das er nicht Zeitreisen kann.
- **Boss Room:**
 - Hier gibt es einen Boss. Weitere Informationen hierzu unter dem Punkt "Boss"
 - Am Ende des Kampfes öffnet sich hier ein Portal zu der nächsten Ebene
 - Der Raum wird verriegelt solange der Boss noch lebt und kann somit nur mit Zeitreisen verlassen werden
- **Normal Room**
 - Normale Map Räume, in denen einfach Gegner zu besiegen sind

- **Mob Room:**
 - Wie Normal Room aber, Ausgänge werden verriegelt und öffnen sich erst wieder wenn alle Gegner besiegt sind
- **Parkour Room:**
 - Es gibt hier nur sehr selten Gegner und wenige
 - Bewegliche/Statische Plattformen die der Spieler überqueren muss
- **Loot Room:**
 - Das ist ein Raum in dem sich der Spieler zwischen einem Artefakt und +5 Minuten Zeitbonus entscheiden muss. Der Raum ist abgegrenzt vom Zeitparadox, d.h. der Loot wird nicht wieder gespawnt wenn man zurück reist und ihn bereits aufgenommen hatte
 - Visuell ist er durch einen schlichten nicht mehr psychedelischen Hintergrund abgegrenzt

Darstellung*

*Alle Bilder sind nur zur Visualisierung des Konzepts, sind nicht endgültige Darstellung.

Das Interface



Das Interface ist sehr schlicht gehalten und durch nur schwarze und weiße Elemente stark vom Hintergrund abgegrenzt. Dieser wird niemals weiß und schwarz enthalten.

Der Countdown wird durch ein Kreis mit einer Zahl in der Mitte des Bildschirms dargestellt.

Wenn der Spieler Schaden nimmt oder Zeit verbraucht wird die Änderung im Countdown verdeutlicht. Dies wird mit einer Animation umgesetzt die langsam vom alten Wert zu dem Neuem übergeht. Des Weiteren werden beim Erhalten von Zeitboni's oder einem Zeitmalus, diese mit einer Zahl über dem Ereignis angezeigt (z.B. über dem Zeitloot). Die Fähigkeit und Zeitsplitterzähler werden oben links angezeigt.

Aussehen des Spiel-Charakters, Gegner, Assets & Hintergründe

Die Welt in der sich unsere Spielfigur befindet, ist einer Abstraktion der Realität verkörpert durch einen psychedelischen Stil. Dieser wird durch das Tool: <https://deeplearning4j.org/deepdream> erreicht. Dazu erstellen wir ein repeating textures Hintergrund, der im Deepdream als Texture dient und verwenden 3 verschiedene Bilder als Styles für den Tool, so erreichen wir mehr Abwechslung in den Hintergründen und stellen dadurch die Veränderung der Stimmung des Charakters dar.

Außerdem wird ein gesonderter Hintergrund für den Lootraum erstellt, um stärkeren Kontrast zu anderen Räumen zu schaffen, da hier die Zeitreise nicht möglich ist.

Alle Objekte und Spielfiguren sind relativ simpel in Form gestaltet. Als Farben, haben wir uns für Nichtfarben zu Erhöhung des Kontrastes zum farbigen Hintergrund entschieden. Wir verwenden am Anfang des Spiels weiße Objekte und Spielfiguren mit schwarzen Umrandungen. Diese verändern sich mit weiterschreiten im Spiel und werden zu schwarzen Objekten und Spielfiguren ohne Umrandungen. Dies soll auch die negative Stimmung des Charakters wiederspiegeln der immer mehr an Zeit verliert. Gleichzeitig sind schwarze Spielfiguren stärker.

Wände und Story

Der Text an Wänden vermittelt dem Spieler die Möglichkeiten des Spielers wie Tutorial und auch die Kommunikation der Story wird mit Überschriften an Wänden und animierten NPS vermittelt.

Mechaniken & Power-ups

Bewegungsfähigkeit

Wie bereits vorher angesprochen beginnt der Spieler mit "Laufen" und Springen und kann folgende Fähigkeiten freischalten:

- Dash / Doppel Dash
- Doppel Sprung

Kampf-Fähigkeiten

Direkt verfügbar

- Primärer Angriff "Schwertschlag"
 - Wenig Schaden
 - Geringe Reichweite
 - Trifft nur den Gegner der sich vor dem Spielcharakter befindet
 - Kurzer Delay bevor die nächste Attacke ausgeführt wird
 - Combo: Wenn die Angriffstaste mehrmals gedrückt wird hintereinander ändert sich die Animation

Freischaltbar:

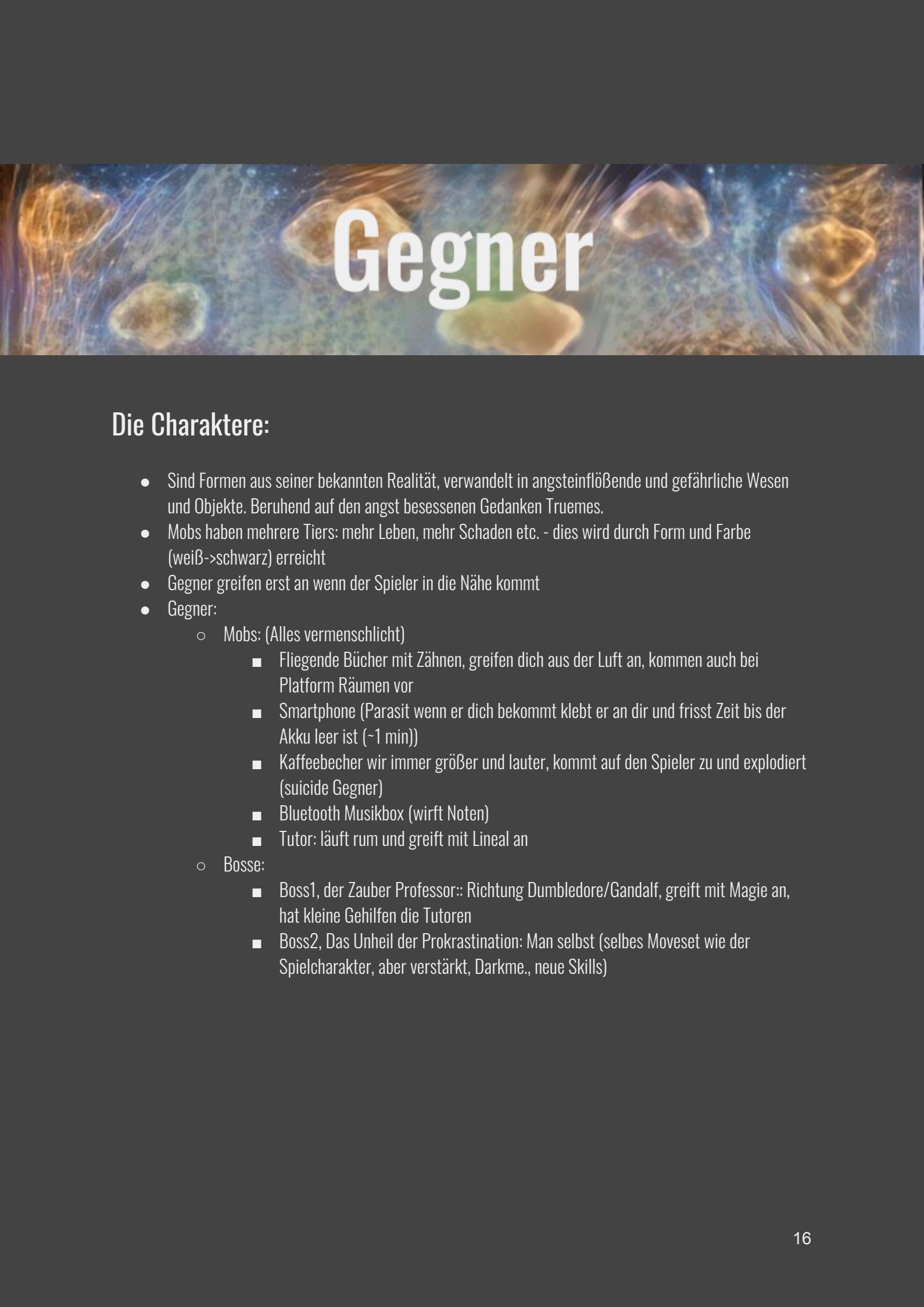
- Zeit-Magie:
 - Slow Motion und Inverse Time werden nach dem ersten Boss permanent freigeschaltet.
- Aktive Skills:
 - Schwarzes Loch
 - Hoher Cooldown
 - Hohe Reichweite
 - Mittlerer Schaden
 - Projektil das direkt nach vorne gerichtet wird.
 - Time Bomb

- Geworfene Granate nach vorne
- Explodiert nach einer Zeit und richtet hohen Schaden in einem Radius an
- Dark Shell
 - erzeugt ein Schild um den Spieler
 - blockt den nächsten Angriff ab und verschwindet dann

Artefakte

Sind passive Upgrades in Form von Glowing Gems. Der Charakter kann so viele Gems tragen wie er möchte. Es sind bisher folgende Gems geplant (hier kann es balancing technisch aber noch Änderungen geben):

- Buff des Schwertes (+2s Pro getroffener Schlag) (Normalerweise bekommt man keine Zeit dafür)
- Skill- (Buch-) Fähigkeit kostet weniger Zeit
- Einsetzen der Zeitmagie kostet weniger Zeit
- Der Held bewegt sich minimal schneller
- Der Held kann etwas höher springen
- Man verliert weniger Zeit wenn man getroffen wird
- Crazy Gem: Doppelter Schaden, doppelte Schnelligkeit des Timers
- Der Dash macht Schaden
- Schnellere Schwertkombo (Weniger Delay zwischen den Attacken)



Gegner

Die Charaktere:

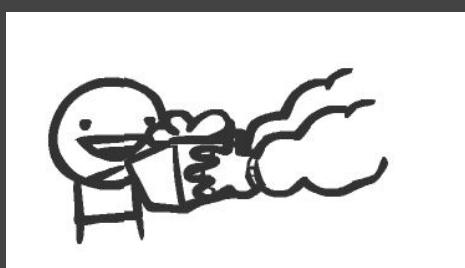
- Sind Formen aus seiner bekannten Realität, verwandelt in angsteinflößende und gefährliche Wesen und Objekte. Beruhend auf den angst besessenen Gedanken Trumes.
- Mobs haben mehrere Tiers: mehr Leben, mehr Schaden etc. - dies wird durch Form und Farbe (weiß->schwarz) erreicht
- Gegner greifen erst an wenn der Spieler in die Nähe kommt
- Gegner:
 - Mobs: (Alles vermenschlicht)
 - Fliegende Bücher mit Zähnen, greifen dich aus der Luft an, kommen auch bei Platform Räumen vor
 - Smartphone (Parasit wenn er dich bekommt klebt er an dir und frisst Zeit bis der Akku leer ist (~1 min))
 - Kaffeebecher wir immer größer und lauter, kommt auf den Spieler zu und explodiert (suicide Gegner)
 - Bluetooth Musikbox (wirft Noten)
 - Tutor: läuft rum und greift mit Lineal an
 - Bosse:
 - Boss1, der Zauber Professor: Richtung Dumbledore/Gandalf, greift mit Magie an, hat kleine Gehilfen die Tutoren
 - Boss2, Das Unheil der Prokrastination: Man selbst (selbes Moveset wie der Spielcharakter, aber verstärkt, Darkme., neue Skills)

Cutscenes & Comps

Animation im Spiel

Zu Anfang des Spiels wird unsere Story durch eine mehrere Standbilder in simplen Stil und einem Sprecher vermittelt. Ähnlich zu den folgendem Bildern:

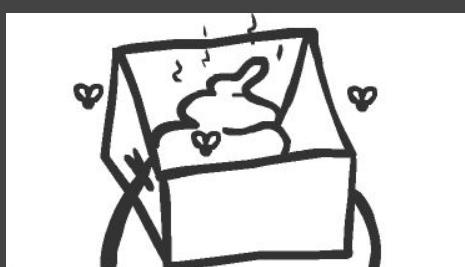
1.



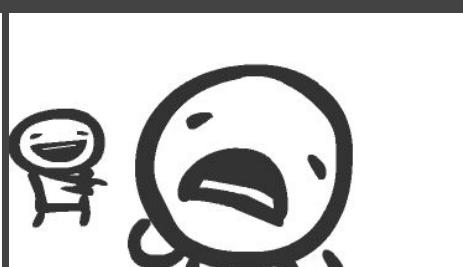
2.



3.



4.



Wenn noch Zeit übrig bleibt, werden die Standbilder animiert.

Comps

Inspiriert von folgenden Games:

- Binding of Isaac
- Hollow Knight
- Dead Cells
- Moonlighter

Aufgabenverteilung

	Bis Ende Verfeinerung Phase 1 8. September	Bis Ende Blockwoche Phase 2 13. September	Bis Seminarabschluss 13. Oktober
Hannah (70% Code)	<ul style="list-style-type: none"> • Dungeon Events • Spawn, Normal Room • Dummy Mob mit Dummy AI zum Testen • Buch Mob • Enemy Events (Angriffe) • UI + Countdown • Level Layout • Räume (Mob, Loot, Platform) • Artefakte/Loot und Loot-Pickup • Enemy Class + A* Pathing • Hindernisse (Falltüren) -> Es sind nicht direkt Falltüren geworden, sondern Wände, die man mit einem Feuerball zerstören kann 	<ul style="list-style-type: none"> • Mobs Kaffeebecher • 1. Boss • Besondere Raum Events wie Zeittüren • Skill Books -> Wir haben uns gegen verschiedene Skills entschieden • Mob KI • Session-System: Freischaltungen des Charakters in diesem Run speichern, verwalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Hauptmenü -> Es gibt nur einen Pause Knopf • KI Polishing, Balancing • Bugfixes • Smartphone Mob -> Dafür Minipilz-Mmob • Partikeleffekte -> Eigentlich für die Kaffeebecher Explosion angedacht, wurde durch eine freie Animation ersetzt • Level Balancing • 2. Dungeon • Bewegliche Plattformen -> Haben nicht mehr in unser Level Design gepasst. Dafür gibt es Spikes, die man mit der Zeitmagie verlangsamen muss • Feuerball Wand
Philip (70% Code)	<ul style="list-style-type: none"> • Input System (Controller/Keyboard) • Core Game Class • Kamerasystem • Physikalische Bewegungssystem des Spielcharakters • Standard Angriff des Spiel Charakters • Dummy Animation Controller • Tutor Mob \Rightarrow ersetzt durch Pilz Mob • Aktiver Skill (Skill Slot) \Rightarrow nur ein Skill "Feuerball" • Battle Entity Base Class <ul style="list-style-type: none"> ◦ Schadensberechnung ◦ Bewegung 	<ul style="list-style-type: none"> • Endboss • KI • Kamera-Effekte z.B. Camera Shake etc. \Rightarrow Kamerapfad • Session-System: Freischaltungen des Charakters in diesem Run speichern, verwalten 	<ul style="list-style-type: none"> • KI Polishing • Gameplay Balancing • Gameplay Tweaks • Bugfixes <p>Neu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutorial • Einbauen der Studienresultate \Rightarrow mehr Spieler Feedback • UI, Video-Wiedergabe

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Funktionen die alle Kampf Teilnehmer teilen (OnHit etc.) ○ Gegner erben von der Battle Entity Base Class und verändern dessen Standardeigenschaften ● Zeit-Magie des Charakters (alle Entities müssen verlangsamt und verschnellert werden können, custom deltaTime) ● Zeitreisen: Speichersystem um zum alten Dungeon zurückzukehren ● State System um Zustände zurückzusetzen für das Zeitreisen 	Neu:	<ul style="list-style-type: none"> ● Soundsystem 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kampfsystem Anpassungen: Iframes, Bessere Schadenserkennung etc.
Oliver (50% Design + 10% Sound + 10% Story)	<ul style="list-style-type: none"> ● Erstellung der grafischen Assets für 4 Gegner (Smartphone, Tutor + 2 Bosse) + Animation dieser (idle, move, walk, jump, attack, spawn, fireball, getting hit, die) => Kein Smartphone (Waren bereits so viele Gegner, dass weitere nicht notwendig waren), statt Tutor -> Minipilz ● Erstellung der grafischen Assets für die Artefakte (9 Stück) ● Erstellung der grafischen Assets für den Hauptcharakter + Animation dessen (idle, walk, move, jump, attack, special attack, getting hit, die, dash, cast) ● Erstellung eigener Sounds als Hintergrundmusik mithilfe von Instrumenten (Hang drum) ● Beschaffen bzw. erstellen der sounds für Effekte wie (special) attack, getting hit, jump, die, dash, etc. ● Verfassen der Dialoge ● Einsprechen der Dialoge im Game um die Story zu vermitteln ● Erstellung der Game-Elemente: Startmenü mit Hintergrundbild => Auf Startmenü verzichtet, Fähigkeiten-Icons für Interface (diverse Medaillen, Zeitsplitter, Gems, Time) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Verfeinerung der Animationen ● Verfeinerung der Assets für die Artefakte und die der Gegner ● Eingesprochene Dialoge sowie Soundeffekte abstimmen ● New: Assets für bröckelige Wände & Felsblöcke mit Spikes 	<ul style="list-style-type: none"> ● Abstimmung aller erstellten Animationen sowie Assets um ein einheitliches Bild zu kreieren ● Letzte Verfeinerungen des Startmenüs ● New: Erstellung des Intro und Outro Videos zur Gamestory 	
Artjom (50% Design + 20% Studie)	<ul style="list-style-type: none"> ● Erstellung der grafischen Assets für 3 Gegner (Buch, Kaffebecher, Musikbox) + Animation dieser (idle, move, attack, getting hit) -> in 2 Versionen ● Erstellung der grafischen Assets für die Hintergründe (1 Strukturbild + 3 Stile für die Hintergründe + Lootraum-Hintergrundbild) ● Erstellen des Logos ● Erstellung der Game-Objekte: (bewegende) Plattformen, Treppen, Türen, Fallentüren -> waren die Schranken gemeint, aber in Endversion rausgenommen -> keine bewegenden Plattformen ● Erstellung des Game-Interfaces: Zeitanzeige, Zeitsplitteranzeige ● Erstellung des Portals 	<ul style="list-style-type: none"> ● Verfeinerung der Assets (einschließlich Animation) & Hintergrundbilder -> komplette Überarbeitung der Animation der Musikbox ● Erstellung der Animation (Standbilder mit Dialogen) -> wurden komplett animiert (keine Standbilder) 	<p>kurz nach Blockphase 2 - Studie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Studie durchführen ● erste Auswertung der Studie (nur Gruppeninterne - zum aufpolieren des Spiels) ● schreiben der Dokumentation der Studie (schriftliche Darstellung der methodischen Herangehensweise und Ergebnisse) 	

kurz vor Ende der Vertiefungsphase - Pilotstudie:

- Test der Optik: ob psychedelische Hintergründe ablenken beim spielen
- Test der Bewegungen, standard Kampfsystem, Kameraführung
- Auswertung der Studie (nur Gruppenintern)

-> war zu dem Zeitpunkt noch nicht genug fertig, daher nur kleine Studie: - welche Farbe der Plattformen passt zum Interface

Studie:

- Finden kritischer Momente/Fragen des/zum Spiels
- Finden sinnvoller Methoden für Studie
- Fragebogen erstellen und (möglicherweise) Aufbereitung für andere Methoden
- Probanden suchen