



# CODENAME: HERO

A ROUGELIKE BULLETHELL RPG

<b>REICHL</b>	<b>TEAM</b>	<b>Markus</b>
WELLNER		Florian
TEKIN		Abdurrahim Burak
DJORDJEVIC		Filip

**Supervision:**  
DOLEZAL Dominik

01001000  
01000101  
01010010  
01001111

## Index

Index	2
Kurzbeschreibung	3
Spielweise	3
Grafik	3
Zieldefinition	3
Prioritäten	3
Team	3
Filip Djordjevic	3
Markus Reichl	3
Burak Tekin	3
Florian Wellner	3
Deadlines	4
Demo Version	4
Prototyp	4
Demo nach Mindestanforderungen	4
Nutzwert	4
Kosten	4
Gewinn	4
Realm of the Mad God	4
Titan Souls	4
Dungeon Souls	4
Enter the Gungeon	4
Marketing	5
Einmalkauf	5
Mikro Transaktionen	5
Kostenpflichtige Inhalte	5
Charaktere	5
Gegenstände	5
Alternative Erscheinungsbilder	5

## Kurzbeschreibung

### Spielweise

**CODENAME: HERO** beschreibt ein

- Top-Down
- Roguelike
- Bullethell
- RPG

Es orientiert sich dabei an diversen Vorgängern wie Realm of The Mad God (<https://realmofthemadgod.com>), Titan Souls (<http://www.devolverdigital.com/games/view/titan-souls>), Dungeon Souls (<http://store.steampowered.com/app/383230/>) und Enter the Gungeon (<http://dodgeroll.com/gungeon/>)

### Grafik

- Pixel Elemente
- Hochauflösende Umgebung

## Zieldefinition

- 1 Level mit 2 Ebenen
- 2 Gegner
- 1 Endgegner
- 1 Charakter
- 1 Gegenstand (Angriff)

## Prioritäten

Wir konzentrieren uns bei der Entwicklung auf folgende Prioritäten in dieser Reihenfolge

1. Basis
2. Bewegung
3. Charakter
4. Gegner
5. Spieler
6. Angriff
7. Gegenstände
8. Waffen

## Team

Filip Djordjevic

Sounddesign

Markus Reichl

Grafik / Entwicklung

Burak Tekin

Grafik

Florian Wellner

Entwicklung

## Deadlines

### Demo Version

Geplanter Termin: 10.01.2017

Letztmöglicher Termin: 17.01.2017

### Prototyp

4 - 8 Wochen (Mitte - Ende November)

### Demo nach Mindestanforderungen

2 – 4 Wochen (Mitte - Ende Dezember)

## Nutzwert

### Kosten

Unity (erst ab Umsatz > 100.000€ / Jahr)

<https://store.unity.com>

### Gewinn

Alle Angaben sind für einen Verkauf auf Steam ausgelegt.

Daten von <https://steampy.com> (Stand 26.09.2016)

#### Realm of the Mad God

- ~ 1.360.000€ Umsatz
- 1.700.000 Spieler
- Gratis
- Kostenpflichtiger Inhalt
- Viele Spieler wünschen sich ein besseres Spiel

#### Titan Souls

- ~ 1.650.000€ Umsatz
- 170.000 Spieler
- 14.99€

#### Dungeon Souls

- ~ 300.000€ Umsatz
- 35.000 Spieler
- 12.99€

#### Enter the Gungeon

- ~ 4.095.000€ Umsatz
- 414.000 Spieler
- 14.99€

## Marketing

### Einmalkauf

Verkauf des Spiels für einen einmaligen Preis

### Mikro Transaktionen

Exklusive Inhalte und Verbesserungen, sowie temporäre Besonderheiten für zahlende Nutzer.

### Kostenpflichtige Inhalte

#### Charaktere

Weitere Charaktere für zahlende Nutzer

#### Gegenstände

Weitere Gegenstände für zahlende Nutzer

#### Alternative Erscheinungsbilder

Weitere Grafiken und personalisierbare Erscheinungsbilder für zahlende Nutzer