

CODENAME: HERO

A ROUGELIKE BULLETHELL RPG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **REICHL** | TEAM | **Markus** |
| WELLNER | Florian |
| TEKIN | Abdurrahim Burak |
| DJORDJEVIC | Filip |

**Supervision:**  
DOLEZAL Dominik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 01001000 | 01000101 | 01010010 | 01001111 |

# Index

[Index 2](#_Toc462747923)

[Kurzbeschreibung 2](#_Toc462747924)

[Spielweise 2](#_Toc462747925)

[Grafik 2](#_Toc462747926)

[Zieldefinition 2](#_Toc462747927)

[Prioritäten 2](#_Toc462747928)

[Team 2](#_Toc462747929)

[Filip Djordjevic 2](#_Toc462747930)

[Markus Reichl 2](#_Toc462747931)

[Burak Tekin 2](#_Toc462747932)

[Florian Wellner 2](#_Toc462747933)

[Deadlines 2](#_Toc462747934)

[Demo Version 2](#_Toc462747935)

[Prototyp 2](#_Toc462747936)

[Demo nach Mindestanforderungen 2](#_Toc462747937)

[Nutzwert 2](#_Toc462747938)

[Kosten 2](#_Toc462747939)

[Gewinn 2](#_Toc462747940)

[Realm of the Mad God 2](#_Toc462747941)

[Titan Souls 2](#_Toc462747942)

[Dungeon Souls 2](#_Toc462747943)

[Enter the Gungeon 2](#_Toc462747944)

[Marketing 2](#_Toc462747945)

[Einmalkauf 2](#_Toc462747946)

[Mikro Transaktionen 2](#_Toc462747947)

[Kostenpflichtige Inhalte 2](#_Toc462747948)

[Charaktere 2](#_Toc462747949)

[Gegenstände 2](#_Toc462747950)

[Alternative Erscheinungsbilder 2](#_Toc462747951)

# 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://steamspy.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