



SHANIA
STUDIO

1. Titel des Spiels

Spielname: The Shattered Reality

2. Überblick (Executive Summary)

Spielzusammenfassung:

The Shattered Reality: ist ein 3D-kooperatives Multiplayer-Action-Spiel, das in einer post-apokalyptischen Welt spielt. Nachdem eine Pandemie 95 % der Menschheit ausgelöscht hat, haben sich Überlebende in mutierte Wesen verwandelt. Spieler müssen gemeinsam eine mystische Wand vervollständigen, indem sie Artefakte sammeln, die von gefährlichen Bossen bewacht werden. Das Endziel des Spiels ist es, den Hauptboss zu besiegen, das letzte Artefakt zu erlangen und die Wand zu vervollständigen, um die Realität vor dem völligen Zerfall zu retten.

Zielgruppe:

- Jugendliche ab 16 Jahren und junge Erwachsene
- Interesse an Action, Überlebens- und Koop-Spielen
- Plattformen: PC

3. Spielbeschreibung

Genre:

3D-Multiplayer-Koop-Action-Adventure mit RPG-Elementen

Spielmechaniken:

- Koop-Gameplay: Spieler müssen als Team zusammenarbeiten, um Mini-Bosse zu besiegen und Artefakte zu sammeln.
- Klassenbasierte Fähigkeiten: Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines mutierten Überlebenden mit einzigartigen Fähigkeiten.
- Ressourcenmanagement: Munition, Mana und andere Ressourcen müssen in der Welt gesammelt werden, um zu überleben und die Endgegner zu besiegen.
- Schlüssel- und Boss-Mechanik: Drei Schlüssel, die von Mini-Bossen bewacht werden, müssen gesammelt werden, um den Hauptboss zu erreichen. Der Hauptboss hält das Artefakt, das für die Stabilisierung der Wand erforderlich ist.

Ziel des Spiels:

Die Spieler müssen das letzte Artefakt von einem mächtigen Boss im Schloss erlangen und damit die Wand vervollständigen, um die Welt zu stabilisieren und die Flut der Mutanten aufzuhalten.

4. Gameplay

Spielprinzip:

- Spieler müssen gegen mutierte Kreaturen kämpfen, gefährliche Umwelteinflüsse überwinden und sich gegenseitig unterstützen, um Schlüssel und Artefakte zu sammeln.
- Das Spiel kombiniert Erkundung, Kämpfe und das Lösen von Herausforderungen, um voranzukommen.
- Das Endziel ist es, das Hauptartefakt zu erhalten und die Wand zu stabilisieren.

Hauptmechanismen:

- Kampf: Echtzeit-Kämpfe gegen mutierte Kreaturen und Wächter.
- Erkundung: Die Spieler müssen die Welt absuchen, um Schlüssel, Ressourcen und Artefakte zu finden.
- Koop: Das Spiel ist stark auf Teamarbeit angewiesen, wobei jede Spielerklasse spezifische Stärken und Schwächen hat.

Level-Struktur:

- Das Spiel besteht aus verschiedenen Regionen, in denen Mini-Bosse und Wächter warten. Jede Region ist durch einzigartige Umwelteinflüsse und Gefahren geprägt.
- Nach dem Besiegen der Mini-Bosse erhalten die Spieler die Schlüssel, um das Schloss des Hauptbosses zu erreichen.

Schwierigkeitsgrad:

- Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich mit dem Fortschritt im Spiel, indem die Gegner stärker werden und die Umwelteinflüsse intensiver.
- In späteren Phasen kommen Zeitdruck und mächtige Wächter hinzu.

Spielmodi:

- Kooperativ (Mehrspieler): 2 Spieler arbeiten zusammen, um das Ziel zu erreichen.
- PvE: Kein PvP, der Fokus liegt auf der Zusammenarbeit gegen KI-gesteuerte Gegner.

5. Geschichte und Erzählung

Hintergrundgeschichte:

Die Welt wurde von einer verheerenden Pandemie verwüstet, die fast die gesamte Menschheit auslöschte. Die Überlebenden mutierten zu Fabelwesen, und die Natur sowie Tiere unterlagen radikalen Veränderungen. Um die Realität vor dem Zerfall zu bewahren, müssen die Spieler ein Artefakt finden, das von einem mächtigen Boss im Schloss bewacht wird. Nur durch das Sammeln von drei Schlüsseln, die von Mini-Bossen bewacht werden, können sie diesen Boss erreichen.

Charaktere:

- Die Spieler: Mutierte Überlebende, die verschiedene Klassen (Kämpfer, Heiler, Unterstützer) mit einzigartigen Fähigkeiten repräsentieren.
- Der Hauptboss: Der Wächter des Artefakts, ein gigantisches, mächtiges Wesen, das das Ende der Welt herbeiführen könnte.

- Mini-Bosse (Wächter): Jede Region wird von einem Mini-Boss bewacht, der entweder ein taktisches oder einen physischen Gegner darstellt.

6. Grafik und Stil

Visueller Stil:

- 3D-Comic-Stil inspiriert von *Borderlands* mit detaillierten Charaktermodellen und kräftigen Farben.

Art des Designs:

- Cartoonartig, aber mit düsteren Elementen, die die apokalyptische Stimmung widerspiegeln.

Farbschema und Atmosphäre:

- Ein Mix aus grellen, aber abgestimmten Farben für Mutationen und Umgebungen, die eine leicht groteske und unheimliche Atmosphäre erzeugen. Dunkle, bedrohliche Töne wechseln sich mit lebendigen Akzenten ab.

7. Audio

Musik:

- Ethische und atmosphärische Musik, die die Spannung steigert, besonders während Bosskämpfen und in explorativen Phasen.
- Elektronische Klänge mischen sich mit dramatischen, orkestralen Elementen.

Soundeffekte:

- Umgebungsgeräusche: Lautstark und dramatisch, mit Wind, Donner und Mutationstönen.
- Kampfsounds: Hämmernde Schläge, Schüsse und Magie-Effekte, die das Spielgeschehen unterstreichen.

Sprachausgabe:

- Es gibt keine Sprachausgabe, aber kurze Text-Dialoge zwischen den Charakteren können die Story vorantreiben.

8. Technische Anforderungen

Plattformen:

- PC (Windows, macOS)

Engine:

- Unity

Technische Features:

- Multiplayer-Integration für bis zu 2 Spielern im Koop-Modus
- Cloud-Speicher für Fortschrittsicherung und plattformübergreifendes Spielen

9. Benutzeroberfläche (UI/UX)

Menüs und Schnittstellen:

- Ein klar strukturiertes Hauptmenü, das den Zugriff auf Einzelspieler- und Mehrspieler-Optionen sowie auf das Inventar ermöglicht.
- Ein einfaches Pause-Menü, das das Spiel pausiert und grundlegende Optionen bietet.

HUD (Head-up Display):

- Zeigt die Lebensanzeige, Munition, Mana und Artefakte an.
- Eine Mini-Map für die Orientierung und das Sammeln von Schlüsseln und Artefakten.

Interaktive Elemente:

- Buttons und Sliders zur Steuerung des Inventars und zur Interaktion mit NPCs und der Umgebung.

10. Wirtschaftssysteme

Währung und Ressourcen:

- Das Spiel nutzt eine Sammelmechanik für Ressourcen wie Munition, Mana und Artefakte.
- Es gibt keine virtuelle Währung, aber wertvolle Ressourcen können für Team-upgrades oder zur Heilung genutzt werden.

Handel und Belohnungen:

- Spieler können Ressourcen tauschen oder sich für die Zusammenarbeit belohnen, aber keine Mikrotransaktionen oder Echtgeldkäufe.

11. Künstliche Intelligenz (KI)

Feinde und NPCs:

- Gegner sind darauf programmiert, die Spieler herauszufordern, indem sie Taktiken anwenden, die den Teamspiel-Aspekt betonen.
- NPCs bieten neben der Story auch taktische Hinweise.

Verhalten der Gegner:

- Mini-Bosse zeigen einzigartige, zielgerichtete Taktiken (z. B. Nahkampf, Fernkampf, Umweltnutzung).
- Stärkere Feinde arbeiten in Gruppen und flanken Spieler.

12. Test- und Feedback-Mechanismen

Testing:

- Alpha-Test: Interne Tests für grundlegende Spielmechaniken und Stabilität.
- Beta-Test: Offene Beta-Phase, um Spielerfeedback und Balance zu testen.

Feedback:

- Spielerfeedback wird durch Umfragen und In-Game-Berichte gesammelt, um das Spielerlebnis zu optimieren.

13. Zeitplan und Meilensteine

Entwicklungsplan:

- Konzeptphase: 6 Tage
- Alpha-Entwicklung: 1 Monat
- Beta-Phase: 3 Monate
- Launch: 12 Monate nach Projektstart

Aufgaben und Verantwortlichkeiten:

- Design, Programmierung und Testen werden von verschiedenen Teams durchgeführt (z. B. Gameplay-Design, Audio-Design, Level-Design).

14. Monetarisierung

Geschäftsmodell:

- Das Spiel wird als Vollpreisspiel verkauft, ohne Mikrotransaktionen oder zusätzliche In-Game-Käufe.

15. Risiken und Herausforderungen

Mögliche Probleme:

- Die Balance der Multiplayer-Kämpfe und KI-Verhalten könnte schwierig zu meistern sein.
- Der technische Aufwand für Cross-Play zwischen Plattformen könnte Probleme bereiten.

Lösungsansätze:

- Durch umfangreiche Beta-Tests und Feedback wird das Balancing angepasst.
- Cross-Play wird durch umfangreiche Testphasen und Softwareoptimierungen gewährleistet.

16. Charakterentwicklung und Klassen

1. Arne – Mensch (DPS)

- **Fähigkeiten:**

- **Q: Damage (Einzelziel-Schaden)**

Arne führt einen schnellen und präzisen Angriff aus, der hohen Einzelziel-Schaden verursacht. Diese Fähigkeit kann durch schnelles Timing und Positionierung optimiert werden, um maximalen Schaden zu erzielen.

- **E: Dash (Schnelle Bewegung)**

Arne dash vorwärts in eine ausgewählte Richtung und kann dadurch Gegner überwinden oder schneller aus gefährlichen Situationen entkommen. Dies gibt ihm hohe Mobilität und erlaubt ihm, Angriffslücken zu finden.

- **R: AOE-Stun (Flächenbetäubung)**

Arne ruft eine betäubende Explosion hervor, die alle Gegner in einem definierten Bereich lähmt. Diese Fähigkeit eignet sich hervorragend zur Kontrolle großer Gruppen von Feinden und schützt Teammitglieder.

- **Synergie mit anderen Klassen:**

- Arne profitiert von der **Ballista** des Zwerges (Support/Ranger), da die Feinde durch den AOE-Stun immobilisiert sind, wodurch der Zwerge besseren Schaden austeilten kann.
- Der Schweinemensch (Tank) zieht die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, sodass Arne ungestört seinen maximalen DPS-Wert ausspielen kann.

2. Zwerge – Support/Ranger

- **Fähigkeiten:**

- **Q: Granatenwurf (Flächenschaden)**

Der Zwerge wirft eine explosive Granate auf ein Zielgebiet, die Schaden verursacht.

- **E: Heilung für Verbündete (Heil-Buff)**

Der Zwerge aktiviert eine Fähigkeit, die alle Verbündeten im Umkreis heilt. Der Heilungs-Buff könnte sich über eine kurze Dauer erstrecken und dafür sorgen, dass alle Verbündeten im Wirkungsbereich kontinuierlich Heilung erhalten. Dies macht den Zwerge zu einem effektiven Heiler in engen Kämpfen.

- **R: Ballista Herbeirufen (Langzeit-Schaden)**

Der Zwerge ruft eine mächtige Ballista, die über einen längeren Zeitraum hinweg auf ein bestimmtes Ziel feuert. Diese Fähigkeit fügt massiven Einzelziel-Schaden zu und kann die Gegner langfristig unter Druck setzen, während der Zwerge als Unterstützung agiert.

- **Synergie mit anderen Klassen:**

- Die **Granatenwurf**-Fähigkeit des Zwerges arbeitet gut mit Arnes AOE-Stun zusammen, da Arne die Gegner betäuben kann, während der Zwerge mit seinen Granaten zusätzlichen Schaden anrichtet.
- Der **Heil-Buff** durch die **E-Fähigkeit** sorgt dafür, dass Arne und der Schweinemensch als Tank länger im Kampf bleiben können, ohne so schnell zu sterben, was die Überlebensfähigkeit des Teams steigert.

3. Schweinemensch – Tank

- **Fähigkeiten:**

- **Q: Hammerschlag (CC)**

Der Schweinemensch führt einen kräftigen Hammerschlag aus, der alle Gegner in

einem breiten Bereich vor ihm trifft. Dieser Schlag stößt Gegner zurück und verringert deren Bewegungsgeschwindigkeit, um die Kontrolle über die Feinde zu behalten.

- **E: Selbstheilung (Selbstheilung)**

Der Schweinemensch regeneriert sich selbst für eine kurze Zeit, wobei ein Teil des erhaltenen Schadens in Lebenspunkte umgewandelt wird. Diese Fähigkeit verbessert seine Überlebensfähigkeit und ermöglicht es ihm, länger im Kampf zu bleiben.

- **R: Wildes Brüllen (CC und Selbstheilung)**

Der Schweinemensch brüllt furchterregend, was alle Gegner im Umkreis für kurze Zeit betäubt. Während des Brüllens heilt sich der Schweinemensch ebenfalls.

- **Synergie mit anderen Klassen:**

- Der Schweinemensch zieht die Aufmerksamkeit der Gegner mit seinem **Hammerschlag** und **Wildes Brüllen** auf sich, wodurch Arne (DPS) und der Zwerg (Support/Ranger) ungestört ihre Angriffe ausführen können.
- Durch seine **Selbstheilung** bleibt der Schweinemensch im Kampf länger standhaft und schützt so das Team.

17. Gegnerdesign

Minions: Verlorene Seele

- **Aussehen:** Die Verlorenen Seelen sind geisterhafte Erscheinungen von verstorbenen Wesen, die sich in einer Art düsteren, trüben Nebel manifestieren. Ihre Körper bestehen aus schimmernden, durchscheinenden Ranken und Ektoplasma, und ihre Augen brennen in einem schwachen, geisterhaften Licht.

- **Mechaniken:**

- **Auto-Attack:** Die Verlorenen Seelen greifen ausschließlich mit ihren geisterhaften Klauen an, die schneidende Bewegungen ausführen und den Spieler mit einer Mischung aus physischen und geisterhaften Angriffen treffen. Jeder Treffer verursacht einen mäßigen Schaden und lässt die betroffenen Spieler für kurze Zeit in einem Zustand der Verwirrung zurück, was die Sicht und Kontrolle des Charakters einschränkt.

Minibosse:

Hougha, Hüterin der Gräber (Geist der Angst)

- **Aussehen:** Ein geisterhafter, durchsichtiger Schatten mit einem leuchtenden, düsteren Gesicht. Ihre Erscheinung ist von Angst und Dunkelheit umhüllt, mit flimmernden geisterhaften Fetzen von flimmerndem Nebel, die um sie herumschwirren.

- **Mechaniken:**

- **Ausweichen:** Hougha verwendet telekinetische Fähigkeiten, um blitzschnell zu verschwinden und an anderer Stelle wieder zu erscheinen. Dies macht es für die Spieler schwieriger, ihre Angriffe zu timen.
- **Auto-Attack:** Ihre Angriffe sind geisterhafte Berührungen, die mit Furcht aufgeladen sind und den Spieler in die Nähe von Spukzonen ziehen, was zusätzlichen psychischen Schaden anrichtet.

- **Dmg-Strahl:** Hougha feuert einen **Angststrahl** ab, der eine lange Linie in eine Richtung zieht und den Spieler sowohl psychischen Schaden zufügt als auch für eine kurze Zeit die Bewegungsgeschwindigkeit verringert.

Swulthauva, Fürst der Steppe (Bestienmensch)

- **Aussehen:** Ein großer, muskulöser Bestienmensch mit lederartiger Haut und scharfen, tierischen Merkmalen. Er hat jagdähnliche Züge und trägt eine dichte Mähne, die im Wind weht, während seine Augen eine brutale Wildheit ausstrahlen.
- **Mechaniken:**
 - **Ausweichen:** Swulthauva bewegt sich mit unglaublicher Schnelligkeit und springt über das Schlachtfeld. Diese Bewegungen sind tierisch und flüssig, als ob er auf seine Beute zuspringen würde.
 - **Auto-Attack:** Mit seinen scharfen Krallen und Zähnen führt er brutale, schnelle Angriffe aus, die den Spieler direkt verletzen. Jeder Treffer verursacht physischen Schaden und hinterlässt eine leichte Wunde, die über Zeit nachwirkt.
 - **Dmg-Strahl:** Swulthauva schießt einen **Tierischen Flammenstrahl**, der über das Schlachtfeld hinweg bricht und massiven Feuerschaden verursacht. Der Strahl hinterlässt eine Feuerzone, in der die Spieler hohe kontinuierliche Verbrennungsschäden erleiden.

Erkahuir, Verschlinger der Zivilisation (Ekelhafte Kreatur)

- **Aussehen:** Ein groteskes, schleimiges Wesen, das sich aus den Überresten der Zivilisation zu einem unheimlichen Albtraum geformt hat. Es besitzt eine Vielzahl von Tentakeln und furchtbarem Geweih, das aus seinem ekelhaften Körper herausragt. Der Schleim tropft von seiner massiven Form.
- **Mechaniken:**
 - **Ausweichen:** Erkahuir bewegt sich mit einer schleimigen, gleitenden Bewegung, die es ihm ermöglicht, plötzlich zu erscheinen und blitzschnell aus dem Weg zu entkommen. Seine Bewegungen hinterlassen Schleimspuren, die die Spieler verlangsamen können.
 - **Auto-Attack:** Seine Tentakel schlagen und peitschen in alle Richtungen. Jeder Treffer verursacht physischen und ekelhaften Giftschaden, was die Spieler für kurze Zeit krank macht, ihre Lebensregeneration reduziert und ihren Angriff verlangsamt.
 - **Dmg-Strahl:** Erkahuir stößt einen **Ekelstrahl** aus, der eine sich langsam ausbreitende, dickflüssige Substanz ist, die in einem Bogen vor ihm landet. Der Strahl verursacht hohen Giftschaden und verlangsamt die Bewegung der Spieler, die ihm in den Weg geraten.

Endgegner: Hergos, Hand des Wracka

Hergos ist ein gigantischer Ritter, der als „Hand des Wracka“ bekannt ist. Mit seiner riesigen Rüstung und der dämonischen Energie, die in ihm pulsiert, ist er ein wahrhaft furchteinflößender Endgegner. Sein Auftreten ist von gewaltiger Zerstörungskraft geprägt, und seine Waffen, insbesondere sein Schwert, können das Schlachtfeld verwüsten. Seine Rüstung ist dunkel und feurig, was ihn noch bedrohlicher macht.

Aussehen:

Hergos trägt eine massive, finstere Rüstung, die an die des Königs der Riesen aus Dark Souls erinnert. Die Rüstung besteht aus schwarzen, glänzenden Platten, die von feurigen Rissen durchzogen sind. Aus diesen Rissen schlagen immer wieder Flammen hervor, die seine Umgebung verwüsten. Sein Schwert ist monströs, aus dunklem, flammendem Stahl geschmiedet, und er trägt einen grimmigen Helm, dessen Augen in glühendem Rot lodern.

Angriffsmuster und Mechaniken:

- **Basisschaden (Schwert-Schwinger):** Hergos schwingt sein riesiges Schwert in weiten Bögen um sich herum. Jeder Schwinger verursacht massiven Schaden und hat eine weite Reichweite. Dieser Angriff ist zwar langsam, aber äußerst mächtig. Spieler müssen den Moment abpassen, um ihm auszuweichen oder sich hinter Hindernissen in der Arena zu schützen.
- **Mechanik:**
 - Der Schwertschwinger hat einen weiten Flächenangriffsbereich. Spieler müssen präzise ausweichen oder sich in sicheren Zonen positionieren, um nicht von dem Angriff getroffen zu werden. Der Angriff kann mit einer Verzögerung ausgeführt werden, was den Spielern Zeit gibt, darauf zu reagieren, aber auch die Gefahr birgt, nicht schnell genug zu entkommen.
- **Feuerstoß (Feueratmen):** Alle 10 Sekunden spuckt Hergos aus seinem Mund Feuer, das in einem großen Kegel in die Nähe der Spieler fließt. Dieser Angriff kann die Spieler verbrennen, was ihnen über Zeit weiteren Schaden zufügt. Das Feuer breitet sich dabei in zufälligen Bereichen der Arena aus, was die Spieler zwingt, sich ständig zu bewegen und ihre Position zu wechseln.
- **Mechanik:**
 - Spieler müssen ständig darauf achten, in welche Richtung das Feuer gerichtet ist und sich schnell von dieser Zone entfernen, um nicht verbrannt zu werden. Der Feuerstoß verursacht nicht nur sofort hohen Schaden, sondern kann auch eine **Brandmarkung** auf den Spielern hinterlassen, die weiteren Schaden über eine kurze Dauer verursacht.

Arena-Design:

Die Arena für den Kampf gegen Hergos ist weitläufig, mit einigen natürlichen **Hindernissen** und **Zonen**, in denen das Feuer keine Wirkung zeigt. Es gibt Bereiche, in denen die Spieler Schutz finden können, aber diese verschieben sich kontinuierlich, sodass die Spieler ständig in Bewegung bleiben müssen. Lava-Teiche und brennende Trümmer könnten als Hindernisse in der Arena platziert sein, die zusätzliche Gefahren darstellen.

● Sichere Zonen:

Es gibt wenige Zonen, die in dieser Arena als "sicher" betrachtet werden können. Diese Zonen verschieben sich während des Kampfes und sind nur vorübergehend sicher.

18. Worldbuilding

Lore und Mythologie

Nach einer Zeit, in der alle Götter zusammenkamen, entstand die Welt aus der Dunkelheit des Nichts. Unzählig viele Entitäten, von mächtigen bis zu weniger mächtigen Wesen, versammelten sich um einen Punkt im dunklen Nichts. Gemeinsam beschlossen sie, dass das Nichts nicht genug für sie sei. So zogen sie aus der Schwärze des Raums das Licht und hängten es an einen Platz in der Dunkelheit. Um das Licht gruppierten sie viele kleinere Leuchten und unter diesen positionierten sie große Körper in allen vorstellbaren Formen – Berge, Meere, Wälder und Himmel.

Mit der Schöpfung dieser Körper war die erste Ordnung der Welt entstanden. Um diese Körper sollten Lebewesen existieren, und so schufen die Götter das Leben in all seinen Formen: das Wild des Waldes, der Fisch im Meer, der Vogel im Himmel, die Käfer in allen Ecken der Welt, die Riesen auf den Bergen, die Geister in den Tiefen, die Verwalter aller Häuser, die Wächter und die Menschen.

Die Menschen waren die liebsten Geschöpfe der Götter. Sie huldigten diesen Wesen und erhielten die Führung und den Schutz ihrer himmlischen Eltern. Doch wie alles Leben war auch das Verhältnis zwischen den Göttern und den Menschen vergänglich. Die Menschen begannen, sich von ihren göttlichen Eltern zu lösen und begannen, ihre eigene Welt zu erschaffen. Sie huldigten den Göttern immer seltener und strebten nach Unabhängigkeit. Bald begannen sie, die Geschenke der Götter abzulehnen und versuchten, die Welt alleine zu beherrschen. Dies enttäuschte die Götter zutiefst.

Die Götter, enttäuscht von den Taten der Menschheit, verließen die Welt und kehrten ins Nichts zurück. Doch einer der Götter, **Wracka**, blieb zurück. Er war voller Zorn über das Verhalten der Menschheit. In seiner Wut tötete er die Riesen und die Wächter, machte das Wild, die Fische, Vögel, Käfer und andere Tiere krank. Er setzte das Licht näher an die Welt und begann sie schrecklich zu drehen, sodass die Winde über die Welt jagten und Tag und Nacht nie mehr in ihrer gewohnten Ordnung standen. Er spuckte auf die Welten Qual und Krankheit und machte die Luft widerlich und tödlich.

Wracka, nun als letzter Beobachter der Menschheit, setzte sich auf seinen Thron in den Himmeln und ließ die Dinge ihren Lauf nehmen. So begann das Zeitalter des Chaos, und die Welt, die die Götter einst in Harmonie erschufen, verfiel und verwandelte sich.

Die Pandemie und ihre Folgen

Nach Wrackas Zorn kam es zu einer Pandemie, die fast die gesamte Menschheit auslöschte. Die Welt selbst wurde destabilisiert, und Mutationen begannen die Lebewesen zu verändern. Überlebende kämpften ums Überleben in einer nun von Chaos und Krankheit geprägten Welt. Die Erde wurde von einer verheerenden Seuche überzogen, die nicht nur die Menschen, sondern auch Tiere und Pflanzen befall. Diese Mutationen führten zu verzerrten Kreaturen und gefährlichen Bestien, die die Welt unsicher machten.

Die Schöpfung der Welt und die Gegenwart

Die Welt, in der das Spiel stattfindet, ist von der Zerstörung und dem Verfall geprägt. In der Vergangenheit waren die Götter Schöpfer und Beobachter einer lebendigen, harmonischen Welt. Doch die Menschheit, von den Göttern verlassen und von Wrackas Zorn verfolgt, steht nun vor den Trümmern einer Welt, die einst in perfektem Gleichgewicht war.

Der mächtige Wächter, der ein Artefakt bewacht, das die Macht hat, die Realität zu stabilisieren, stellt sich den letzten Überlebenden der Menschheit in den Weg. Um ihn zu erreichen, müssen die Spieler drei Schlüssel finden, die von Mini-Bossen in den verschiedenen gefährlichen Regionen der Welt bewacht werden. Doch jeder dieser Schlüssel birgt neue Herausforderungen, und die Wächter reagieren auf die Spielerstrategien. Nur die wahren Helden werden in der Lage sein, die Welt zu retten.

19. Technik und Performance

Für Technik und Performance ist es entscheidend, dass das Spiel auf verschiedenen Plattformen (PC, Konsolen) stabil läuft. Die Spielengine könnte Unity oder Unreal Engine sein, um hohe Leistung und Flexibilität zu gewährleisten. Die Grafikqualität soll dynamisch skalierbar sein, um auf älteren Systemen gut zu laufen, ohne das Spielerlebnis zu beeinträchtigen.

- Framerate und Auflösung: Ziel ist eine stabile Framerate von mindestens 60 FPS auf allen Plattformen.
- Optimierung für große Kämpfe: Bei großen Kämpfen (z.B. gegen Hergos) muss die Performance ohne Verzögerungen oder Stottern aufrechterhalten werden.
- Netzwerkoptimierung: Für Multiplayer-Modi sollte die Netzkodierung so optimiert sein, dass Latenzprobleme minimiert und Serverprobleme vermieden werden.

20. Accessibility Features

Das Spiel wird eine Vielzahl an Barrierefreiheitsfunktionen bieten, um eine breite Spielerschaft anzusprechen:

- Untertitel für alle Dialoge und Hinweise.
- Farbblindeinstellungen: Anpassbare Farbfilter für Spieler mit Farbsehschwächen.
- Anpassbare Steuerung: Komplett anpassbare Tastenbelegung und Mausempfindlichkeit.
- Visuelle Hilfen: Highlighting von wichtigen Objekten und Zielen, damit auch Spieler mit eingeschränkter Wahrnehmung besser navigieren können.
- Audiooptionen: Balance der Tonhöhe und Lautstärke zur Verbesserung der Wahrnehmung von Spieleraktionen.

- Bewegungshilfen: Optionen, um Spieltempo und Bewegungsintensität zu steuern (z. B. Reduzierung schneller Bewegungen).

21. Marketing und Community

Die Marketingstrategie fokussiert sich auf Community-Engagement und gutes Storytelling.

- Teaser und Trailer: Frühzeitige, faszinierende Teaser und Trailer auf YouTube, sozialen Netzwerken und Twitch, um das Interesse zu wecken.
- Social Media: Präsenz auf Plattformen wie Twitter, Instagram, Discord und Reddit, um eine aktive Community zu bilden.
- Beta-Tests und Community-Feedback: Frühzeitige Alpha- und Beta-Versionen ermöglichen es der Community, Feedback zu geben und die Entwicklung zu beeinflussen.
- Influencer-Kooperationen: Zusammenarbeit mit bekannten Streamern und YouTubern, die das Spiel in Aktion zeigen und ihre Erfahrungen teilen.
- Mods und Custom Content: Unterstützung für Mods, um die Community zu ermutigen, eigene Inhalte zu erstellen und zu teilen.

22. Erweiterungen und DLCs

Erweiterungen und DLCs werden regelmäßig hinzugefügt, um das Spielerlebnis zu vertiefen und die Welt auszubauen:

- Neue Regionen und Dungeons: Diese Erweiterungen bieten neue Herausforderungen und Geschichten, die die Spieler tief in die Welt eintauchen lassen.
- Neue Klassen und Feinde: Zusätzliche spielbare Charakterklassen und einzigartige Bosskämpfe.
- Story-DLCs: Weitere Episoden, die neue Kapitel der Geschichte um Wracka und die Götter erzählen.
- Saisonale Events: Besondere, zeitlich begrenzte Inhalte, die mit besonderen Belohnungen locken (z. B. neue kosmetische Items oder alternative Enden).

23. Kunst und Ästhetik

Das künstlerische Design orientiert sich an einer Mischung aus düsterer Fantasie und apokalyptischer Welt:

- Stil: Ein düsterer, aber gleichzeitig lebendiger und detaillierter visueller Stil, der eine starke Atmosphäre schafft. Inspirationsquellen könnten Dark Souls und Bloodborne sein,

kombiniert mit surrealen, mystischen Elementen.

- Charakter-Designs: Jede Figur wird in ihrem Design von ihrer Funktion und Persönlichkeit beeinflusst. Beispielsweise ist der Schweinemensch in massiver Rüstung und mit zerfetztem Fell dargestellt, während der Zwerg in einem rustikalen, handwerklich geprägten Stil erscheint.
- Umgebungen: Verfallene Städte, von Natur zurückeroberte Landschaften und düstere Dungeons, alles geprägt von einer Welt, die sich unter dem Zorn Wrackas verändert.
- Animationen: Jede Fähigkeit und jeder Angriff ist von flüssigen und kraftvollen Animationen begleitet, die die gewaltigen Kämpfe und die einzelnen Charaktere unterstreichen.

24. Level-Design

Das Level-Design stellt die Spieler vor eine Vielzahl von Herausforderungen:

- Umgebungswechsel: Unterschiedliche Gebiete bieten verschiedene Herausforderungen – von zerfallenen Städten, über düstere Wälder, bis hin zu zerrissenen, von Feuer und Krankheit geplagten Gebirgen.
- Interaktive Welt: Spieler können Umgebungen zu ihrem Vorteil nutzen, etwa durch Fallen oder Mechanismen, die bestimmte Bereiche der Arena verändern.
- Dynamische Kämpfe: Einige Areale ändern sich während des Kampfes (z. B. Feuerströme von Hergos) und erfordern schnelles Anpassen der Taktik.
- Verborgene Pfade und Geheimnisse: Schätze, versteckte Gebiete und alternative Enden für Spieler, die das Level gründlich erkunden.

25. Belohnungs- und Fortschrittssystem

Ein Belohnungs- und Fortschrittssystem, das den Spielern sowohl bei ihren Erfolgen als auch bei der Erkundung neue Fähigkeiten, Ausrüstung und kosmetische Items bietet:

- Level- und Fähigkeitsfortschritt: Die Charaktere steigen mit jeder erfolgreichen Schlacht auf, verbessern ihre Fähigkeiten und erlangen neue Fähigkeiten.
- Loot und Ausrüstung: Randomisierte Beute aus besieгten Feinden, Bossen oder geheimen Orten. Es gibt eine Vielzahl von Waffen, Rüstungen und Artefakten, die je nach Spielstil angepasst werden können.
- Kosmetische Belohnungen: Individuelle Anpassungsmöglichkeiten für die Charaktere (z. B. Rüstungen, Waffen-Skins), die den Spielern für das Abschließen bestimmter Herausforderungen oder Quests verliehen werden.

26. Test- und Qualitätssicherung

Um eine hohe Spielqualität zu gewährleisten:

- Automatisierte Tests: Regelmäßige automatisierte Tests der Spielmechanik, um sicherzustellen, dass alle Features funktionieren.
- Spieler-Feedback: Beta-Versionen und umfangreiche QA-Tests mit der Community, um Bugs zu identifizieren und die Spielbalance zu verbessern.
- Multiplattform-Tests: Sicherstellung, dass das Spiel auf allen Plattformen (PC) flüssig läuft und keine technischen Probleme auftreten.

27. Ethik und gesellschaftliche Verantwortung

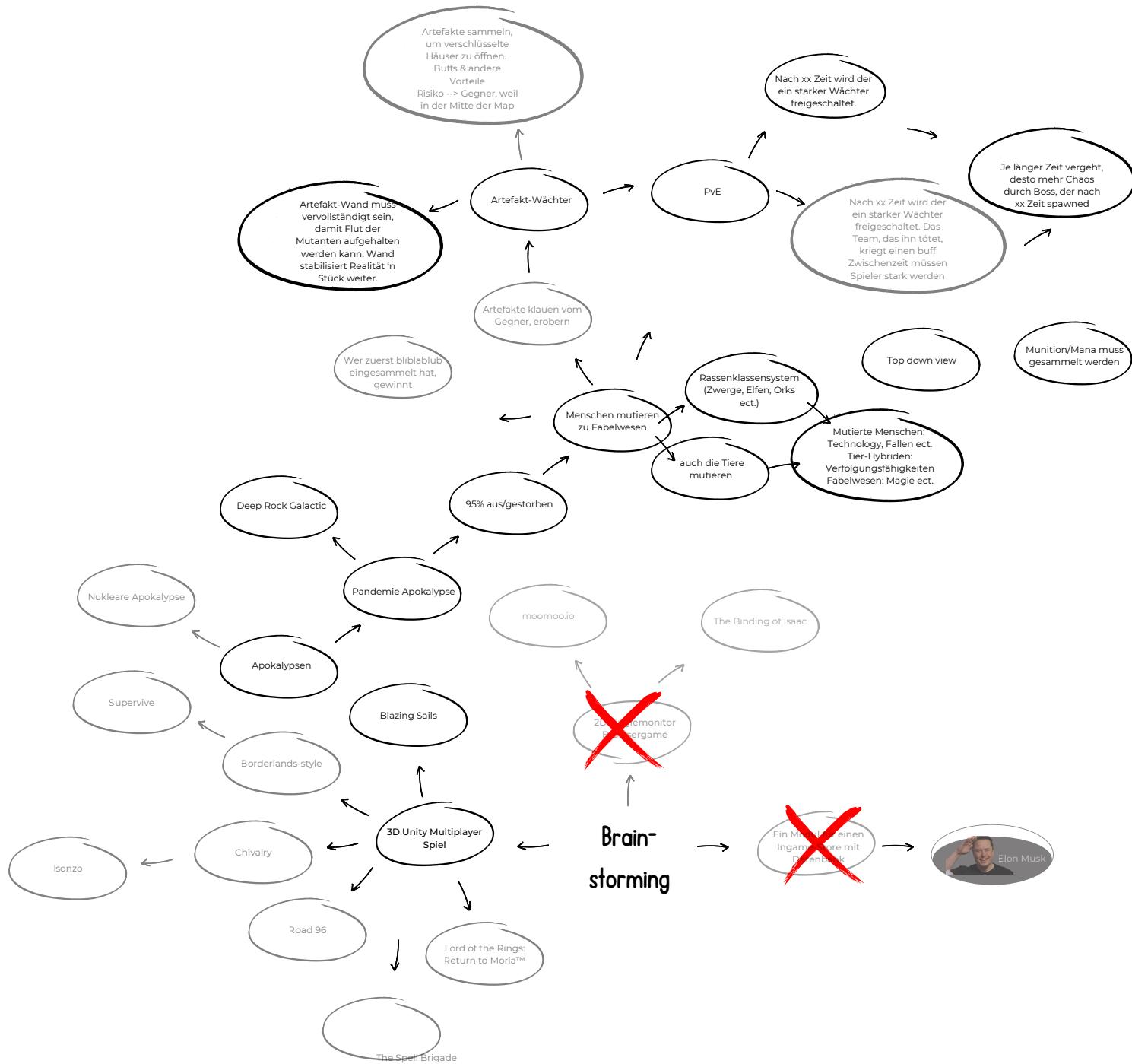
Es ist wichtig, dass das Spiel eine verantwortungsvolle Darstellung von Themen wie Gewalt, Krankheit und Zerstörung beibehält:

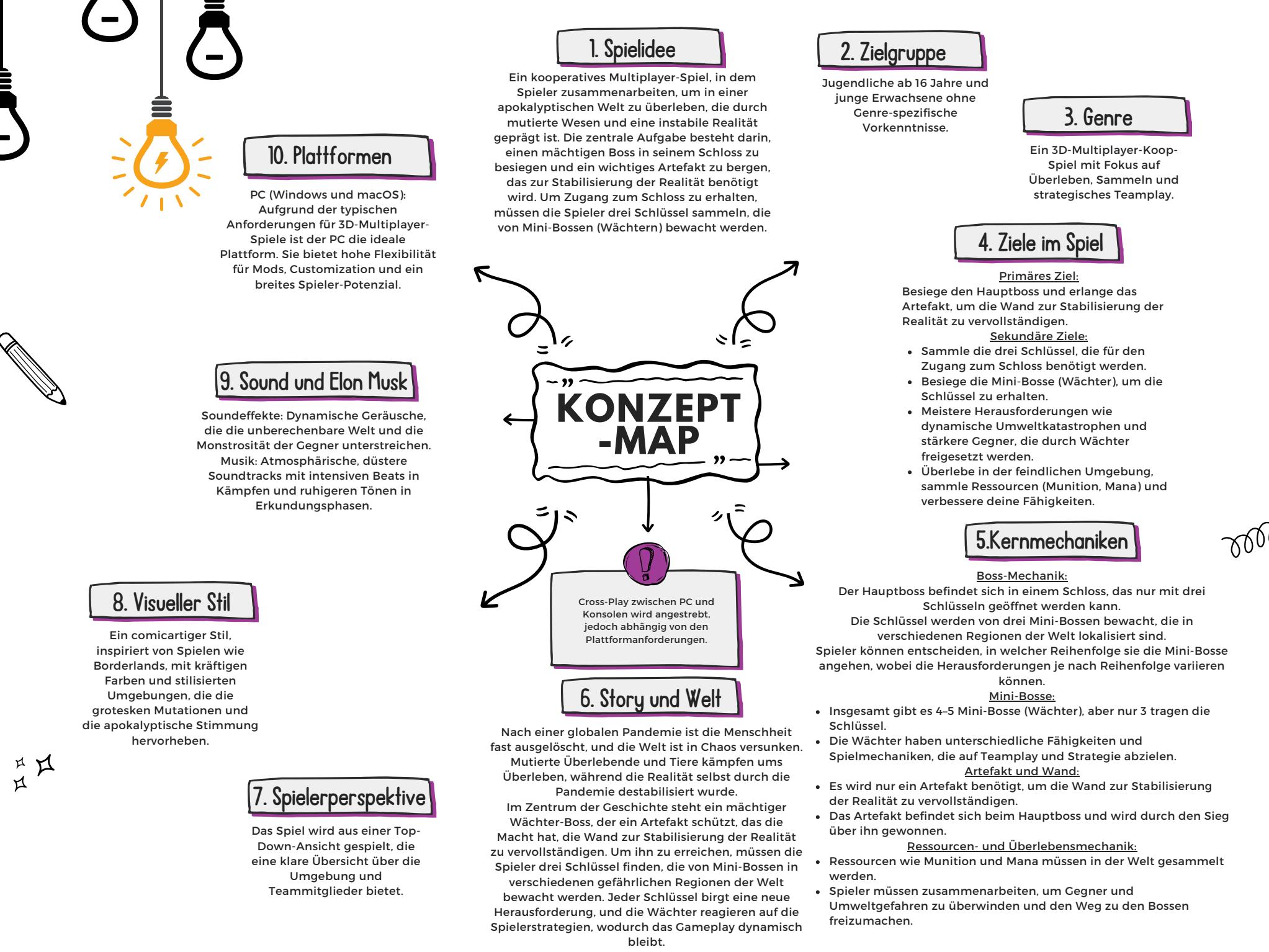
- Inklusivität und Vielfalt: Das Spiel fördert positive Werte durch eine vielfältige Charakterdarstellung und betont Kooperation und Teamarbeit.
- Verantwortungsvoller Umgang mit der Pandemie-Thematik: Die Darstellung von Seuchen und deren Auswirkungen auf die Welt wird sensibel behandelt und vermeidet reißerische Darstellungen.
- Keine Förderung von Diskriminierung: Es werden keine diskriminierenden oder beleidigenden Inhalte in das Spiel eingebaut.

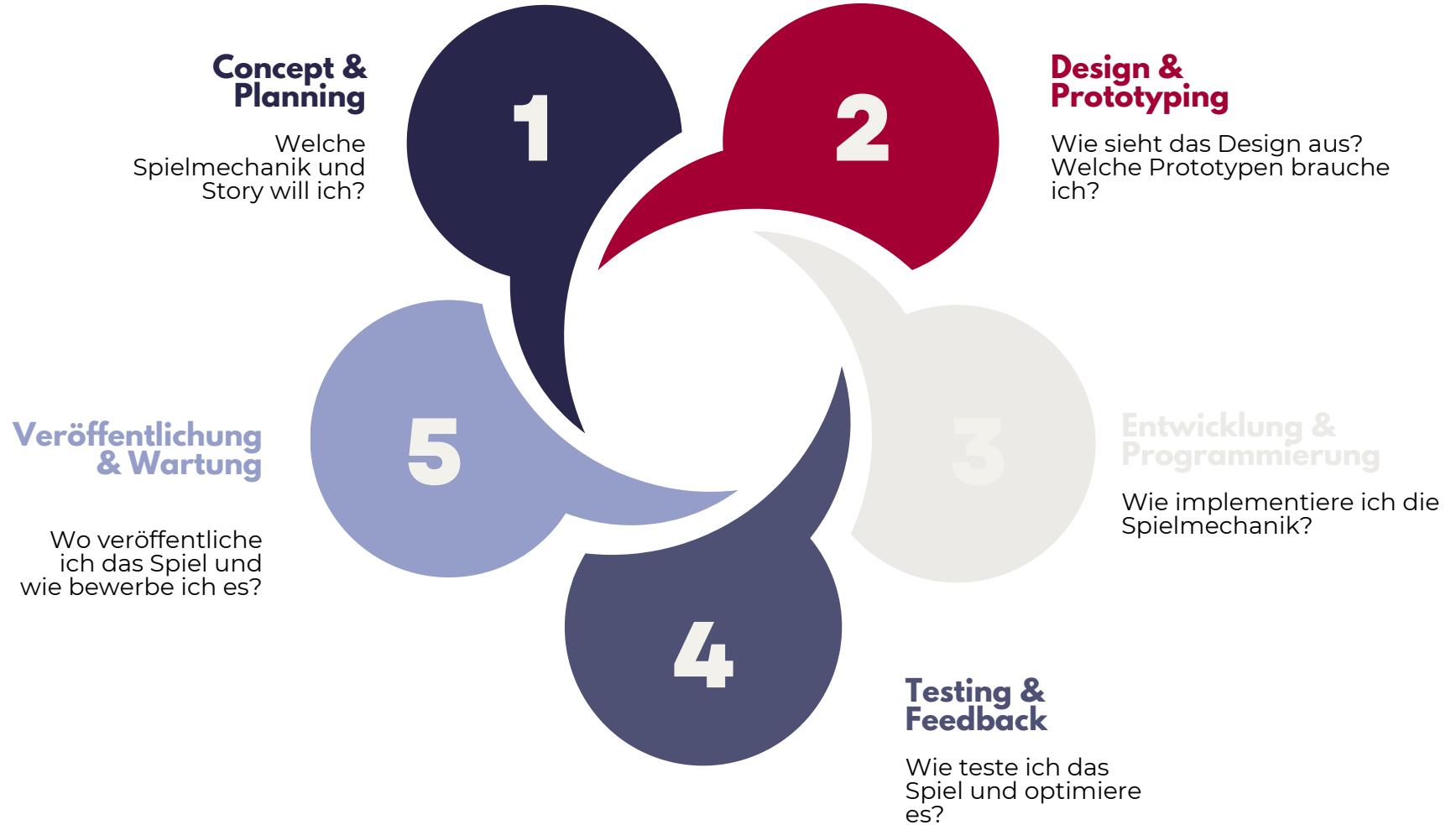
28. Zukunftsvision

Die Zukunft des Spiels sieht eine kontinuierliche Erweiterung vor:

- Langfristige Unterstützung: Durch regelmäßige Updates, neue Geschichten und DLCs wird das Spiel stetig erweitert, um das Interesse der Spieler aufrechtzuerhalten.
- Community-Events: Langfristig geplante Events und Wettbewerbe, bei denen die Community in die Weiterentwicklung des Spiels eingebunden wird.
- Verbindung zwischen Spiel und realer Welt: Einbindung von interaktiven Erlebnissen, wie einer Begleit-App oder Crossplay-Funktionen, die das Spielerlebnis auch außerhalb des Spiels bereichern.





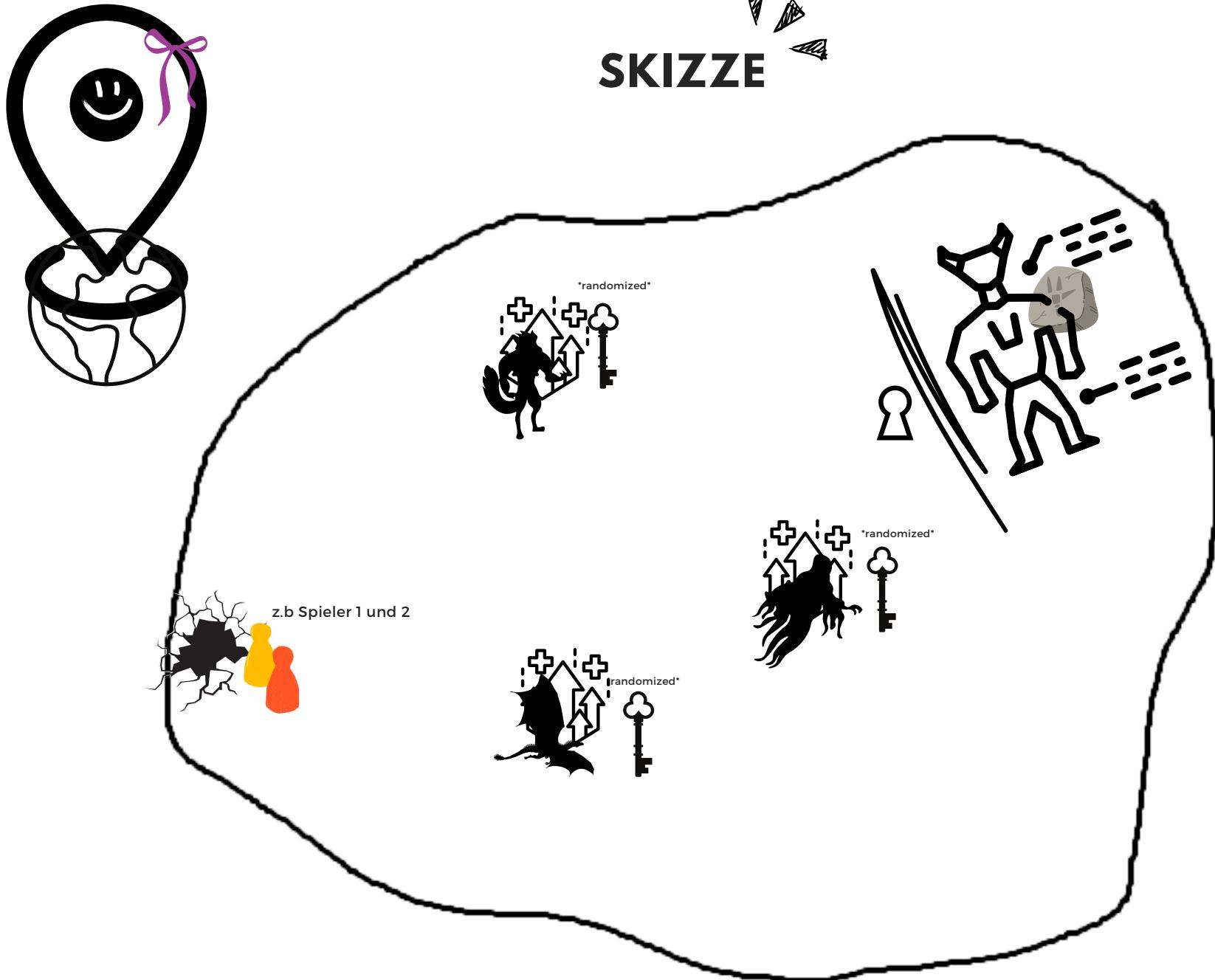


INSPIRATION

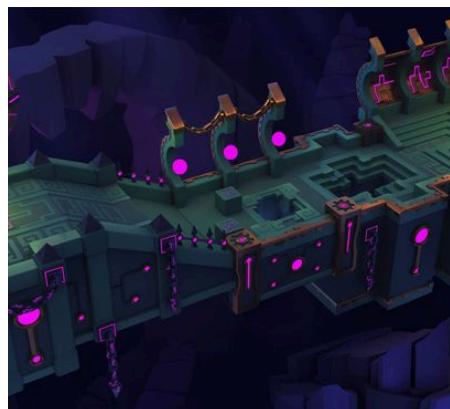


Supervive

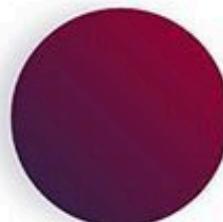
SKIZZE



Woodpoard



FARBPALETTE



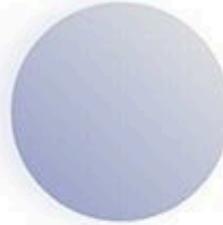
#28264B



#E8EAE7



#A44058



#959EC9



#4E5174



PROJEKTPLAN

Timeline

21 Januar

26 Januar

27 Januar

04
Februar

11 Februar

17.
Februar

18 Februar

27
Februar

Konzeptionsphase

Erstellung des Game-Design-Dokuments: Story, Mechaniken, Interface.

Erste Skizzen und Konzeptzeichnungen für Charaktere und UI.

Zwischenabgabe des GDD

Erste Abgabe des GDD zur Bewertung

Umsetzungsphase

Programmierung der Grundfunktionen
Erstellung von Assets: Texturen, Animationen, Sounds.
Integration erster spielbarer Prototypen

Projektfortschritt 1

5-minütige Präsentation des Projektstatus

Zwischenabgabe des GDD & Making-of

Überarbeitung des GDD basierend auf dem bisherigen Fortschritt

Präsentation erster Making-of-Materialien

Debug & Polish Phase

Fehlerbehebung und Optimierung der Spielmechaniken

Finale Abgabe & Präsentation

Abschluss des Projekts mit Abgabe und Präsentation

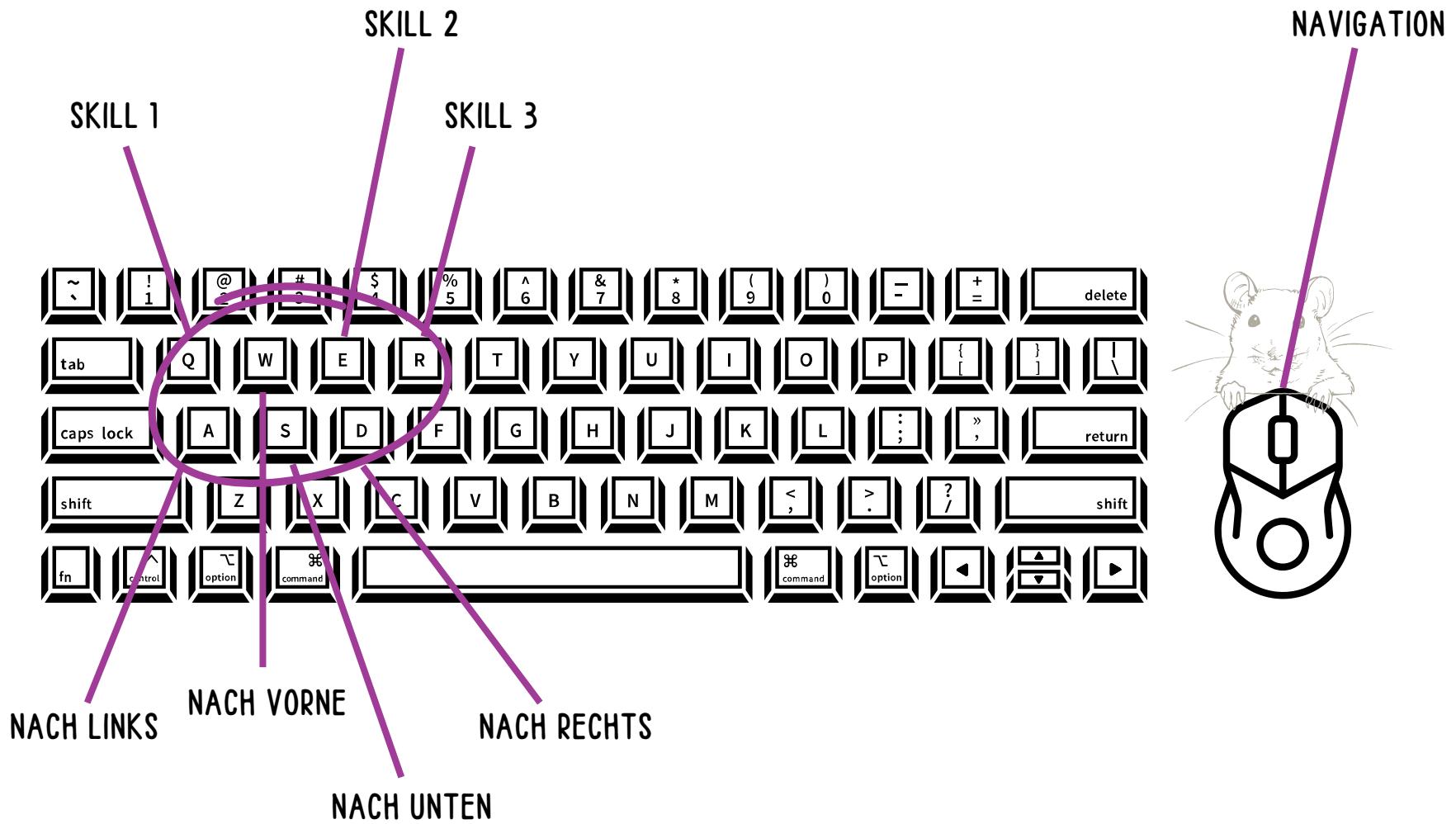
Ziel: Fertigstellung eines vollständigen, spielbaren Spiels.

		Done							
		Done							
			Done						
			Done						
						Done			
							On-Going		
								Upcoming	
							Upcoming		
								Upcoming	

Hinweis: Dieses Dokument befindet sich noch in Bearbeitung und ist noch nicht in seiner finalen Form

SPIELSTEUERUNG

ALLES, WAS DU BRAUCHST:



STORYBOARD

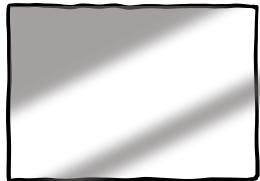
1. Die Entstehung der Welt – "Das Licht aus der Dunkelheit"

Szene 1: Dunkelheit und Nichts



Eine leere, unendliche Dunkelheit, in der alles beginnt.

Szene 2: Das Licht wird erschaffen



Aus dem Nichts, das erste Licht – der Beginn des Lebens.

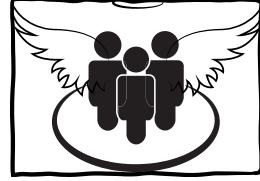
Szene 3: Die Schöpfung des Lebens



Das Leben wird erschaffen, um die Welt zu füllen.

2. Der Aufstieg der Menschheit – "Die Kinder der Götter"

Szene 4: Die Menschen erscheinen



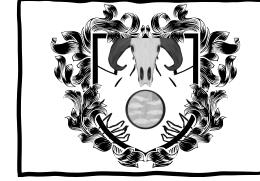
Die Menschen erheben sich als das liebste Geschöpf der Götter.

Szene 5: Der Bruch mit den Göttern



Die Menschheit beginnt, sich von ihren göttlichen Eltern zu lösen.

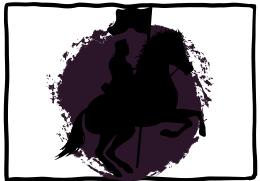
Szene 6: Wracka, der Gott des Zorns



Wracka, der Zerstörer, erhebt sich in seiner Wut.

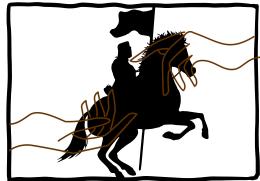
3. Der Zorn von Wracka – "Der Zerstörer"

Szene 7: Der Zorn entfaltet sich



Wrackas Zorn überzieht die Welt mit Chaos und Zerstörung.

Szene 8: Die Rückkehr ins Nichts



Die Götter verlassen die Welt, und Wracka bleibt als letzter Beobachter.

4. Der Fall der Menschheit – "Pandemie und Mutation"

Szene 9: Die Pandemie bricht aus



Die Welt wird von einer verheerenden Seuche überzogen.

Szene 10: Der Verfall der Erde



Die Erde verrottet und zerfällt unter den Auswirkungen der Krankheit.

5. Die Gegenwart – "Das Zeitalter des Chaos"

Szene 11: Die Überlebenden und das Ziel



Die letzten Überlebenden der Menschheit suchen nach einem Hoffnungsschimmer.

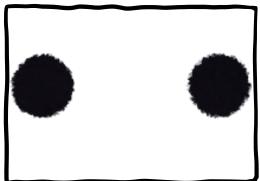
Szene 12: Die Reise der Helden



Die Helden machen sich auf den gefährlichen Weg, die Schlüssel zu finden.

6. Der finale Konflikt – "Die Rettung oder der endgültige Fall"

Szene 13: Der Wächter und das Artefakt Szene 14: Das Schicksal der Welt



Der Wächter, der das Artefakt bewacht, stellt sich den Helden entgegen



Das Schicksal der Welt hängt am Ausgang dieser letzten Schlacht.

Visuelle Gestaltung:

Szenenwechsel und Übergänge: Szenen, die das Wachstum der Welt und die Zerstörung zeigen, sollten durch dynamische Übergänge dargestellt werden – von leuchtenden, goldenen Farben zu düsteren, schwarzen und roten Tönen, die den Zorn und das Chaos symbolisieren.

Charaktere und Wesen: Die Götter sollten in ihren glänzenden, majestätischen Formen dargestellt werden, während Wracka und die mutierten Kreaturen bedrohlich und chaotisch wirken. Der Wächter könnte eine Mischung aus einer mechanischen und mystischen Erscheinung sein, eine Mischung aus steinernen und leuchtenden Elementen.

Action-Sequenzen: Bei der finalen Schlacht sollte der Kontrast zwischen den tapferen Helden und der bedrohlichen Präsenz des Wächters stark hervorgehoben werden, um die Dramatik und das epische Ausmaß des Kampfes zu zeigen.

LEVELGRAFIK

(Open-World-Karte mit Schlüsselorten)

Finaler Boss: Der Wächter des Artefakts

*Map Generation
randomized*

- Endboss
- Spielende



Region 2: Hougha, Hüterin der
Gräber [Geist der Angst]

- Miniboss



Region 1: Swulthauva, Fürst der
Steppe [Bestienmensch]

- Miniboss



Region 3: Erkahuir, Verschlinger
der Zivilisation [Ekelhafte
Kreatur]

- Miniboss



CHARAKTERAUSWAHL



WECHSELN SIE ZWISCHEN
DEN CHARAKTEREN



NAME 1

RASSE



ONCE A GUARDIAN OF THE SACRED FOREST, NOW A WANDERER
SEARCHING FOR LOST RELICS.

Level 50

Rolle

~~

FÄHIGKEITEN



Q



E



R

Erhöht den Schaden um 15 %
wenn die Gesundheit unter 30 % liegt.

ATTRIBUTEN

Angriffsstärke	800
Gesundheit	2000
Verteidigung	500
Geschwindigkeit	150
Kritische Treffer	150

HAUPTMENÜ

CREATE LOCAL

JOIN LOCAL

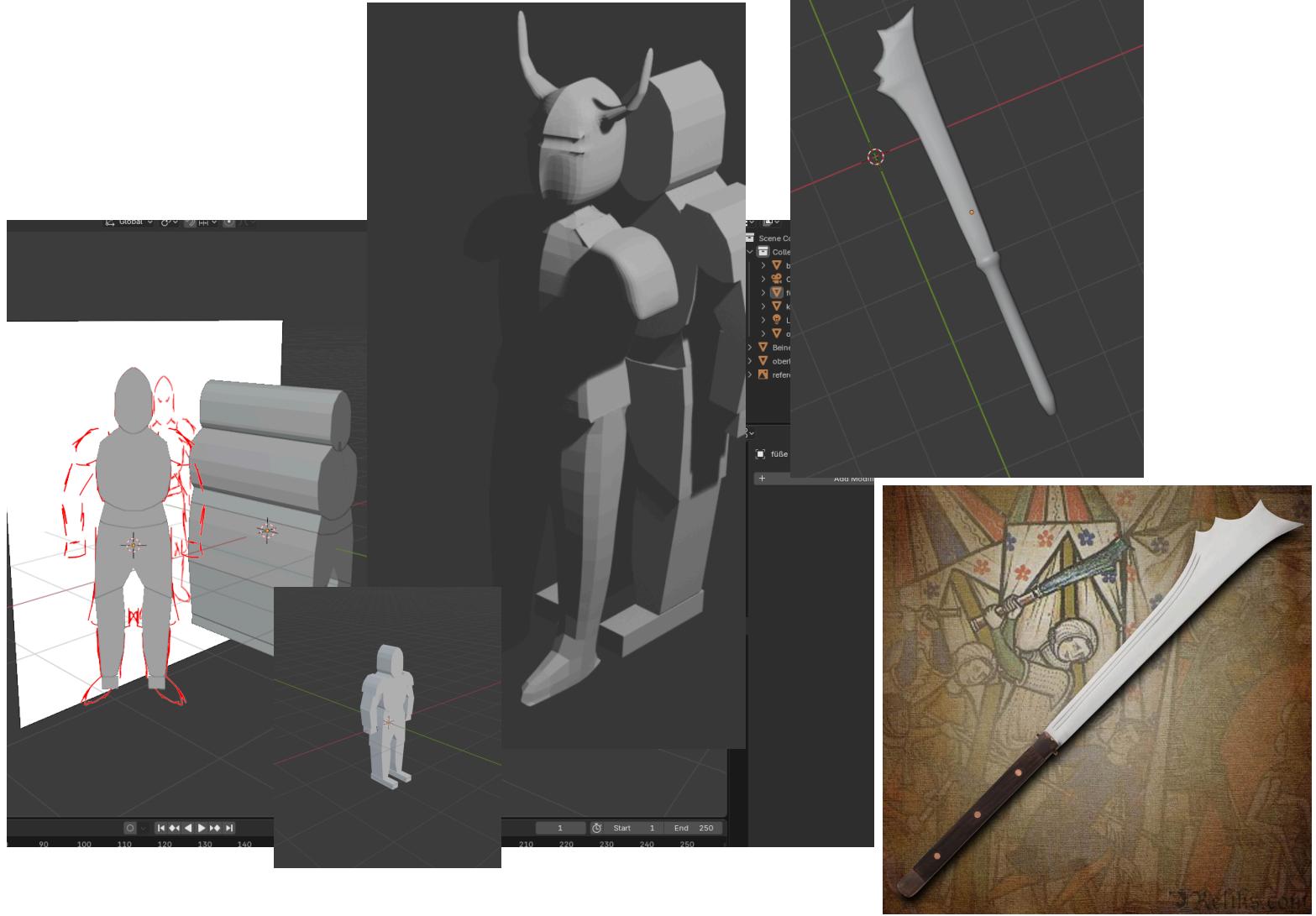
CREATE PARTY

FIND MATCH

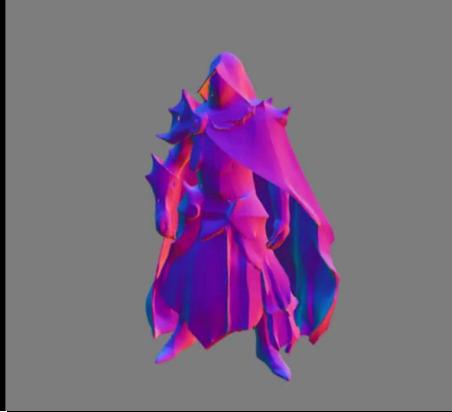
TITLE



RUMGEBLENDER

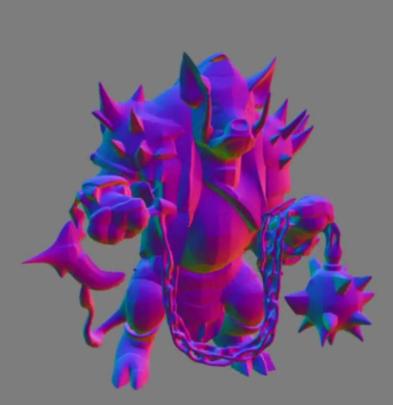


CHARAKTERE



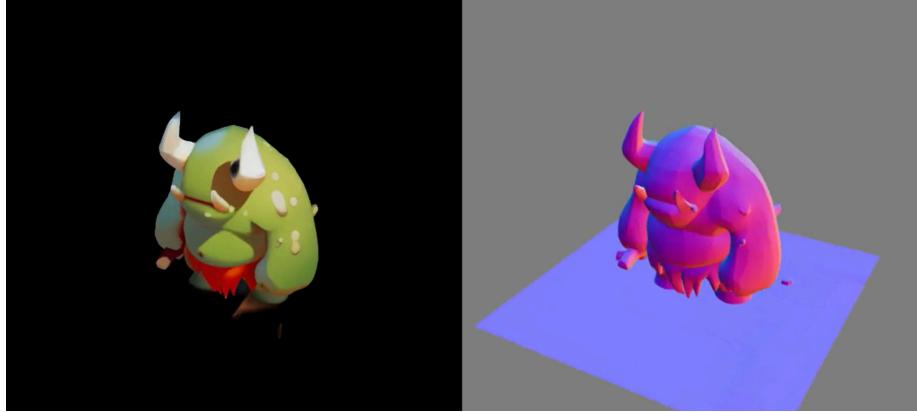
1. Arne -
Mensch
(DPS)

3.
Schweine
mensch -
Tank

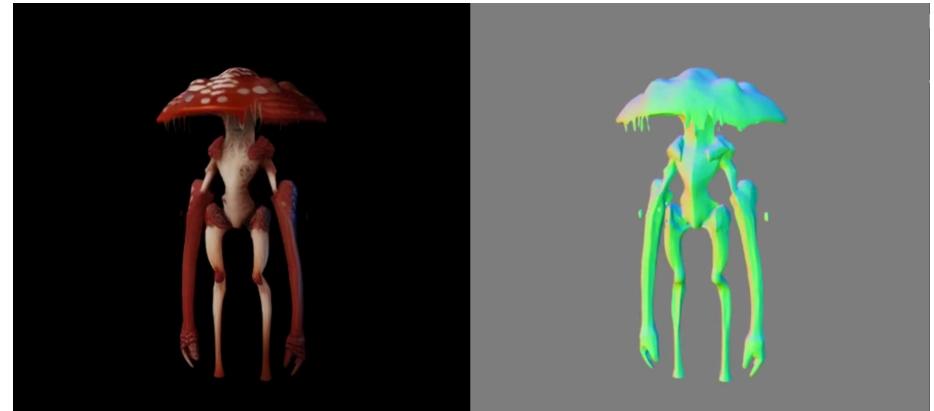


2. Zerg -
Support/
Ranger

NEBEN CHARAK TERE



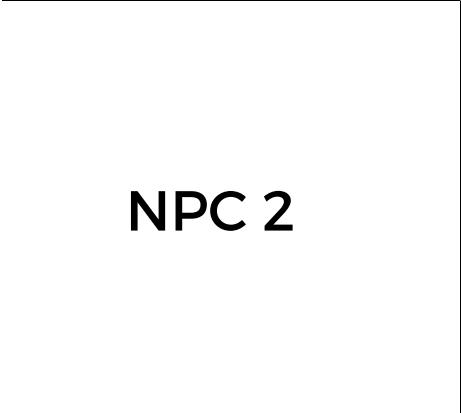
Die Weisen



MINIONS



NPC 1



NPC 2



NPC 3

MINIBOSSE

Miniboss 2

Miniboss 1

Miniboss 3

Die visuellen Darstellungen der Charaktere sind noch in Arbeit und werden später eingefügt.

ENDBOSS

Die visuellen Darstellungen der Charaktere sind noch in Arbeit und werden später eingefügt.

Tools & Softwares



SOCIAL MEDIA

