

# Fate of Gods

Miriam Brauchle, Tamara Damjanovic, Helen Ganter, Laurens Thiersch, Simon Volle  
Studioproduktion Interaktive Medien/Internet WS 2019/2020  
Studiengang Audiovisuelle Medien, Hochschule der Medien Stuttgart



## 1 Abstract

"Fate of Gods" ist ein zweidimensionales Jump'n'Run dessen Fokus auf Geschwindigkeit und Geschick liegt.

In einer aztekisch angehauchten Welt schlüpft der Spieler in die Rolle des Gottes Noatak, der sich auf der Flucht vor seinem Bruder Sotros befindet. Nach seinem Freund Alethean soll nun auch Noatak geopfert werden, um das Fortbestehen unseres Universums zu sichern. Dem Spieler stehen bei der Flucht verschiedene Fähigkeiten zur Verfügung, um die Level zu meistern und seine Figur zum Ziel zu führen. Bei seiner Reise wird Noatak jedoch bewusst, dass er durch seine Weigerung zu sterben unsere Welt dem Untergang weihet.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Abstract</b>	<b>1</b>
<b>2 Story</b>	<b>2</b>
2.1 Spielverlauf . . . . .	2
2.2 Spielabschnitte . . . . .	2
2.3 Charaktere . . . . .	2
<b>3 Gameplay</b>	<b>3</b>
3.1 Steuerung . . . . .	3
3.2 Fähigkeiten . . . . .	3
3.3 Levelaufbau . . . . .	4
<b>4 Inszenierung</b>	<b>4</b>
4.1 Lore . . . . .	4
4.2 Mythologischer Hintergrund . . . . .	4
<b>5 Art Concept</b>	<b>5</b>
5.1 Grafikstil . . . . .	5
5.2 Benutzeroberfläche . . . . .	5
<b>6 Audio</b>	<b>6</b>
6.1 Gamesound . . . . .	6
6.2 Musik . . . . .	6
6.3 Dialoge . . . . .	6
<b>7 Umsetzung</b>	<b>6</b>
7.1 Organisatorisches . . . . .	6
7.2 Dokumentation . . . . .	7
<b>8 Kontakt</b>	<b>8</b>

## 2 Story

### 2.1 Spielverlauf

Das Spiel beginnt mit der Opferung Aletheans in einer animierten Sequenz. Eine mögliche Liebesbeziehung mit Noatak wird hier nur angedeutet, im Verlauf des Spiels durch Voice Over oder Collectibles deutlicher.

Anschließend folgt am Beginn des Dschungels ein kurzes Tutorial zur Steuerung des Characters. Auf dem Weg durch den Dschungel werden erste Rätsel gelöst und Hindernisse überwunden, um den Spieler an die dynamische Spielweise heranzuführen. Der Übergang zwischen Dschungel und Prärie wird durch eine große Klippe umgesetzt, die der Spieler hinunterspringen muss. Mit den jetzigen Fähigkeiten ist es ihm nicht möglich, in den Dschungel zurückzukehren.

Es folgt der Kampf mit Sotros. Sein Angriff stellt den Spieler vor neue Hindernisse, der Spielverlauf wird durch Noataks drängende Flucht schneller. Er muss fallenden Steinbrocken und dem Gegner ausweichen. Im Verlauf dieses Abschnitts wird die Dash-Fähigkeit stetig verbessert, entweder durch das zeitabhängige Aufladen eines Balkens oder das Sammeln besonderer Collectibles. Die gestärkte Blitzfähigkeit ermöglicht es schließlich, Sotros zu töten. Anschließend gebigt der Spieler sich in eine Höhle.

Eine In-Game-Sequenz zeigt das Gespräch zwischen Noatak und Alethean. Da die Höhle nicht weiterführt, ist Noatak gezwungen umzukehren. Ob das Verlassen der Höhle noch zur Sequenz gehört oder wieder gespielt wird ist noch offen. Ab hier verläuft das Spiel von rechts nach links.

Die Prärie und der Dschungel sind in ihrer Levelstruktur im Wesentlichen gleich aufgebaut wie zuvor, jedoch grafisch an den Weltuntergang angepasst. Die Ambientgeräusche wie zum Beispiel Vogelgezwitscher werden gegebenenfalls durch Feuer ersetzt. Ziel des Leveldesigns ist es, die Abschnitte auf dem Hinweg einfacher meistern zu können als auf dem Rückweg, der nur durch die verbesserte Dash-Fähigkeit ermöglicht wird. Mit seinen durch den Kampf gestärkten Blitzen überwindet Noatak neue Hindernisse und die Klippe zum Dschungel.

Nach Erreichen des Tempels zeigt eine animierte Sequenz wie Noatak zum Opferfeuer zurückkehrt. Er tritt in die Flammen, das Bild wird weiß. Die Ambientgeräusche, die während der Apokalypsenzene verstummt sind, kehren nach und nach zurück, dann folgt der Abspann.

### 2.2 Spielabschnitte

Aus dem Verlauf der Geschichte ergeben sich folgende Abschnitte, die im Spiel umgesetzt werden müssen:

1. Tempel der Sonne - Opferhalle
2. Tempel der Sonne - Gänge (Tutorial) bzw. Tutorial im Dschungel
3. Übergang Tempel zu Dschungel - Treppe (nur benötigt, wenn Tutorial im Tempel stattfindet)
4. Dschungel
5. Übergang Dschungel zu Prärie - Klippe
6. Prärie
7. Übergang Prärie zu Höhle - Felsbrocken
8. Höhleneingang

9. Höhlenende
10. ggf. zusammenbrechende Höhle, apokalyptische Farbgebung
11. Prärie - Apokalypse
12. Dschungel - Apokalypse
13. Tempel - Apokalypse

Auf seinem Weg zurück besucht Noatak alle vorangegangenen Orte erneut. Im Wesentlichen sind die Level gleich aufgebaut, aber visuell an die kommende Apokalypse angepasst.

### 2.3 Charaktere

Bei der Benennung der Charaktere stand der Klang der Namen im Vordergrund, gefolgt von passender Bedeutung und Lesbarkeit.

#### 2.3.1 Noatak

Noatak, in der aztekischen Mythologie Xolotl genannt, ist der vom Spieler gesteuerte Protagonist des Spiels und tritt als schlanker, schwarzer Hund mit Skelettschädel und blauem Federschmuck in Erscheinung. Er ist der Gott des Blitzes, weswegen er in Bewegung einen Blitzeffekt erzeugt, seine Fähigkeiten sind ein Dash und ein Teleport.

Noatak ist ernst bis zynisch/sarkastisch. Seine Angst vor dem Tod ist in der ersten Spielhälfte seine wichtigste Motivation, doch auch der Tod seines besten Freundes Alethean plagt ihn. Letzterer hilft ihm aber auch bei seiner Charakterentwicklung, welche zur Akzeptanz der Notwendigkeit des eigenen Todes führt und seine Motivation in der zweiten Hälfte des Spiels darstellt.

#### 2.3.2 Sotros

Noataks Zwillingbruder Sotros, in der aztekischen Mythologie Quetzalcoatl genannt, ist der Gott des Windes. Er wird als rot-grün gefiederte Riesenschlange mit Flügeln dargestellt. Er übernimmt eine wichtige Rolle in der Erschaffung des neuen Universums und ist es, der Alethean und Noatak opfern möchte. Er ist ernst und kontrollsüchtig, hat aber keine bösen Intentionen, seine Ausstrahlung ist mächtig und erhaben, seine Stimme tief und voluminös.

Kurz vor der Hälfte des Spiels erscheint er am Ende des Wüstenlevels als Endgegner, den Noatak besiegt.

#### 2.3.3 Alethean

Alethean entspricht dem aztekischen Gott Nanahuatzin. Der beste Freund von Noatak, dargestellt als Reh, wird schon zu Beginn des Spiels geopfert, um die Entstehung einer neuen Sonne zu gewährleisten. Dabei wird er selbst zur neuen Sonne und somit zum Sonnengott, was Noatak jedoch erst zur Hälfte des Spiels erfährt. Er ist gutmütig und bescheiden, eine kindliche Frohnatur mit junger Stimme. Durch seine enge Verbindung zu Noatak gelingt es ihm, diesen davon zu überzeugen sich zu opfern und damit die Welt zu retten.

### 3 Gameplay

Das grundlegende Gameplay orientiert sich an klassischen 2D Jump 'n' Run Spielen. Dabei soll ein höherer Fokus auf der Geschwindigkeit des spielbaren Charakters liegen, vergleichbar mit z.B. Sonic.

Zusätzlich soll durch einfache Rätsel und Fallen das Vorankommen erschwert werden, vergleichbar mit z.B. Super Mario.

Hier wird noch zu entscheiden sein, ob die erhöhte Geschwindigkeit und Rätsel im gleichen Abschnitt vorkommen, oder ob unterschiedliche Level mit entsprechenden Elementen ein besseres Spielgefühl erreichen. Der Spieler soll durch geschickten Einsatz der Fertigkeiten das Level absolvieren. Dabei wird sowohl durch die statische Architektur des Levels als auch bewegliche Objekte (z.B. Fallen oder auch bewegliche Plattformen) die Schwierigkeit Stück für Stück erhöht.

Ein hoher Fokus liegt auf der Erhaltung der Geschwindigkeit. Sobald der Spieler zum Stehen kommt, muss entweder wieder Anlauf genommen werden, oder der letzte Checkpoint geladen werden.

Fällt der Spieler aus dem Level (z.B. ein Abgrund) oder wird von einer Falle erwischt, kommt es zu einem Game Over. Durch das Checkpoint-System wird er an dem zuletzt aktivierten Checkpoint wiederbelebt.

#### 3.1 Steuerung

##### 3.1.1 Tastatur

Die grundlegende Steuerung wird zuerst auf einer Tastatur erfolgen. Bei ausreichend Zeit soll eine Controller-Steuerung eingebaut werden.

Taste	Funktion
Pfeiltaste links	Bewegung nach links
Pfeiltaste rechts	Bewegung nach rechts
Leertaste	Springen
Shift	Dash
Strg	Teleport
Esc	Pause/Hauptmenü
Enter	Bestätigen im Menü
Backspace	letzter Checkpoint (evtl. nur Debug)

##### 3.1.2 Controller

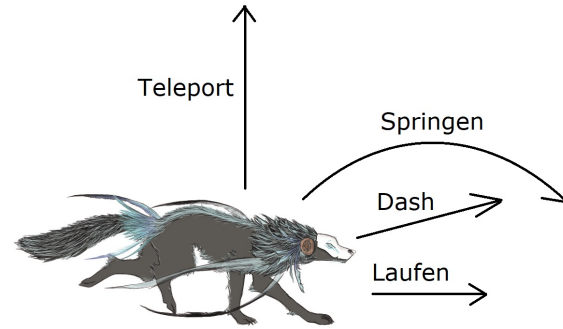
Als Standard-Controller soll zuerst der Xbox One Controller implementiert werden. Im Anschluss soll der DualShock 4 Controller folgen.

Taste (Xbox One / DualShock 4)	Funktion
linker Analog-Stick	Bewegung links/rechts
A / Kreuz	Springen/Bestätigen
B / Kreis	Dash
X / Viereck	Teleport
Menü / Options	Pause/Hauptmenü
Y / Dreieck	letzter Checkpoint

#### 3.2 Fähigkeiten

Der spielbare Charakter soll laufen und springen können, sowie einen Dash haben. Sowohl Sprung als auch Dash könnten mehrere Aufladungen haben, dadurch würde ein Doppel-Sprung und/oder Doppel-Dash möglich. Dies wird durch Testen herauszufinden sein, da der Aufbau des Levels dadurch zu komplex werden könnte.

Optional ist noch der Einbau einer Teleport-Fähigkeit möglich, welche ab der Hälfte des Spiels erlernt werden kann.



##### 3.2.1 Laufen

Der Charakter soll nach links und rechts laufen können, dabei wird die Geschwindigkeit erhöht.

Die genauen Werte für z.B. maximale Geschwindigkeit und Beschleunigung werden durch Testen ermittelt.

**Zielsetzung:** Der Spieler soll dazu gebracht werden, möglichst konstant seine Geschwindigkeit zu halten. Dies wird durch den Aufbau des Levels und die steigenden Anforderungen an die Geschicklichkeit des Spielers erschwert.

##### 3.2.2 Springen

Durch die variable Geschwindigkeit des Charakters soll der Sprung entsprechend seines Momentums errechnet werden.

Auch hier werden genaue Werte durch Ausprobieren festzulegen sein. Eventuell wird sogar ein fester Wert für den Sprung genutzt werden, falls die variablen Sprünge sich nicht intuitiv steuern lassen.

Ein Richtungswechsel während des Sprungs soll nicht möglich sein, sofern der Sprung variabel bleibt.

**Zielsetzung:** Der Spieler soll klar erkennen, wie weit und hoch er springen kann. Die Wechselwirkung zwischen Beschleunigung und Springen soll einen flüssigen Spielablauf ermöglichen, welcher allein aus der Bewegung heraus schon unterhaltsam ist.

##### 3.2.3 Dash

Der Dash soll komplementär zum Laufen und Springen fungieren. Dabei wird ein fester Wert für den Dash festgelegt werden. Zudem soll er sowohl beim Laufen als auch beim Springen eingesetzt werden, jedoch limitiert in der Anzahl der Ausführung.

**Zielsetzung:** Der Dash soll zwei Funktionen ermöglichen. Sprünge können länger werden und beim Laufen können Hindernisse umgangen werden. Gegebenenfalls wird der Dash über den Spielverlauf hinweg immer weiter verbessert, um z.B. eine Fluchtsequenz interessanter zu gestalten.

##### 3.2.4 Teleport

Der Teleport soll neben den vorherigen Fähigkeiten mehr vertikale Bewegung ermöglichen. Dabei wird zu testen sein, ob der Teleport während eines Sprungs oder Dashes einsetzbar bleibt, oder ausschließlich nur beim Laufen möglich ist.

**Zielsetzung:** Der Spieler soll mithilfe des Teleports die Möglichkeit haben, komplexere Level absolvieren zu können. Durch die vertikal orientierte Fertigkeit können z.B. auch kleine Fehler vom Spieler verhindert werden.

### 3.3 Levelaufbau

Grundsätzlich soll der Aufbau der Level möglichst den Einsatz aller Fertigkeiten des Spielers testen. Dabei wird zu testen sein, ob Geschwindigkeit und Rätsel in einem Level möglich sind, oder ob diese separat gestaltet werden.

Der Fokus liegt auf der Geschwindigkeit und Geschicklichkeit, zusätzlich können auch Rätsel, wie z.B. Schalter-Rätsel, eingebaut werden.

Zudem sollen Checkpoints eingebaut werden, welche den Spieler nach einem Game Over zurücksetzen können. Hierbei ist zu überlegen, ob die Debug-Funktion, welche den Charakter direkt zurücksetzt, im eigentlichen Spiel eingebaut wird. Dies wird durch Testen herauszufinden sein.

#### 3.3.1 Geschwindigkeit

Um die Grundidee der Geschwindigkeit umsetzen zu können werden folgende Punkte zu berücksichtigen sein:

1. **Lesbarkeit:** Die Architektur des Levels muss schnell erkennbar und analysierbar für den Spieler sein.
2. **Machbarkeit:** Die Schwierigkeit sollte sich dynamisch entwickeln, damit nicht gleich zu Beginn Frust aufkommt.
3. **Checkpoints:** Die Wiedereinstiegspunkte sollen fair verteilt sein, allerdings auch nicht zu häufig, da sonst der Anspruch zu gering ist.
4. **Fallen:** Hindernisse und Fallen müssen so platziert sein, dass der Spieler beim Ausweichen seine Fertigkeiten nutzen muss.
5. **Abwechslung:** Da der Spieler nur eine sehr limitierte Anzahl von Fähigkeiten hat, muss der Aufbau des Levels abwechslungsreich genug sein, um längeren Spielspaß zu ermöglichen.

#### 3.3.2 Rätsel

Abschnitte mit Rätseln setzen den Fokus mehr auf das Rätsel selbst, als auf die Geschwindigkeit. Dabei soll jedoch die Schwierigkeit überschaubar bleiben, da diese Abschnitte eher als Pause fungieren. Denkbare Rätsel wären zum Beispiel:

1. **Schalter:** Richtige Kombination von mehreren Schaltern, Hinweise könnten in Textform präsentiert werden.
2. **Fertigkeiten:** kleine, aber komplexe Abschnitte, welche die exakt richtige Anwendung der Fertigkeiten fordern
3. **Labyrinth:** größeres Areal, in welchem es gilt den Ausgang zu finden

Diese Elemente könnten eventuell auch in abgespeckter Form in die regulären Level implementiert werden. Dies wird durch Testen herauszufinden sein.

#### 3.3.3 Fluchtsequenz

Bei der Flucht vor Sotros kann Noatak durch erfolgreiches Ausweichen oder Einsammeln von Power-Ups seine Fähigkeiten verstärken.

So können z.B. die Reichweite des Dashes erhöht oder herabfallende Gegenstände zerstört werden, ohne dass der Charakter getroffen wird.

## 4 Inszenierung

Die Geschichte beginnt mit der Opferung Aletheans im Tempel der Sonne. Zwar geht der Gott freiwillig, jedoch wird deutlich, dass der Tod im Feuer ihm großes Leid bereitet. Dies veranlasst seinen Freund Noatak dazu, zu fliehen.

Er verlässt den Tempel und macht sich durch den umgebenden Dschungel davon. Auf seiner Reise reflektiert er seine Situation. Er ist enttäuscht, fühlt sich im Stich gelassen von Alethean, mit dem ihn womöglich mehr als nur Freundschaft verbunden hat.

Hinter dem Dschungel erstreckt sich eine trockene Prärie. Noataks Bruder Sotros, der sein Verschwinden inzwischen bemerkt hat und dessen Idee es war, ihn zu opfern, holt ihn hier ein. Eine gefährliche Jagd beginnt, in deren Verlauf Noatak immer verzweifelter versucht, sich zu verteidigen, bis er schließlich mit einem unbeabsichtigten Ausbruch seiner Kräfte seinen Bruder tötet. Geschwächt vom Kampf, seiner Flucht und seinen Gewissensbissen zieht er sich in eine Höhle zurück und bricht zusammen.

Eine unbestimmte Zeit später wird Noatak von einer Stimme aufgeweckt, die ihn zum Ende der Höhle lockt. Es ist Alethean, der in seiner neuen Gestalt zu Noatak spricht und ihn beschwört, seine Flucht zu beenden. Seine Weigerung, sich zu opfern, zeigt bereits schwerwiegende Folgen: Die unbewegliche Sonne selbst liegt im Sterben, wird aber zuvor durch ihre Hitze alles auf der Erde vernichten.

Als Noatak, zunächst noch unentschlossen wie seine Reise weitergehen soll, aus der Höhle tritt, wird ihm klar, was Alethean meinte: Eine unerträgliche Hitze macht den Planeten nahezu unbewohnbar, die Prärie liegt zerstört und brennend vor ihm. Dies überzeugt ihn davon, dass Alethean recht hat. Um seinen Freund und die Erde zu retten, macht Noatak sich auf den Weg zurück zum Tempel.

Auch der Dschungel ist nicht länger grün und voller Leben, die Bäume sind verkohlt, sämtliche Wasserläufe ausgetrocknet.

Der Tempel hat bereits begonnen, in sich zusammenzubrechen, als Noatak ankommt. Er eilt zum Opferaltar und tritt, in der Gewissheit das Richtige zu tun, voller Zuversicht in die Flammen.

### 4.1 Lore

Eine ausführliche erweiterte Hintergrundgeschichte befindet sich in Arbeit. Sie dient in erster Linie dem Produktionsteam als Leitfaden, es ist aber geplant einzelne Elemente in das Spiel zu integrieren. So könnten zum Beispiel Ereignisse, die vor der eigentlichen Geschichte stattgefunden haben, in kurzen Texten beschrieben werden. Diese werden dem Spieler durch das Einsammeln von Collectibles in einem Untermenü zugänglich gemacht.

### 4.2 Mythologischer Hintergrund

In der aztekischen Mythologie ist die Geschichte der Brüder Xolotl (Noatak) und Quetzalcoatl (Sotros) von zentraler Bedeutung. Ihr zufolge hat unser Universum keinen ewigen Bestand, sondern wird in einem stetigen Kreislauf von Tod und Wiedergeburt neu geschaffen. Dabei spielt die Schöpfung der Sonne eine große Rolle. In unserem Universum, dem fünften nach aztekischer Rechnung, hat sich Nanahuatzin (Alethean), der bescheidenste der Götter, geopfert, um zur Sonne zu werden. Xolotl weigert sich jedoch, zu sterben, um die Sonne am Himmel in Bewegung zu setzen, und flieht. Seinem Bruder Quetzalcoatl gelingt es schließlich, ihn zu fangen und zu opfern.

”Fate of Gods” weicht insofern von diesem Mythos ab, als dass es dem Protagonisten gelingt, seinen Bruder zu töten und seine Flucht

fortzusetzen. Jedoch wird ihm mit der Zeit bewusst, dass das Universum mit einer unbeweglichen Sonne keinen Bestand haben kann und er eilt zurück zum Tempel der Sonne, um seinen Platz an der Seite seines Freundes einzunehmen. Die Story endet nicht mit dem klassischen Kampf gegen einen Endgegner, sondern lässt den Spieler hinterher die Motive des Protagonisten reflektieren. Wie dieser kommt er zu der Erkenntnis, dass dessen eigener Tod ein vergleichsweise geringes Opfer darstellt, wenn dadurch die Existenz unserer Welt gewährleistet ist.

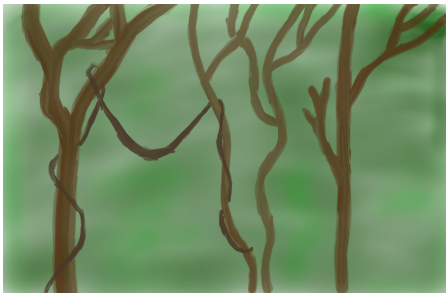
## 5 Art Concept

### 5.1 Grafikstil

Die Grafik ist bewusst einfach gehalten. Ziel ist die eindrückliche Wiedergabe der Atmosphäre jeder Szene. Hierzu wird ein handgemalter künstlerischer Stil angestrebt. Durch eine Kombination aus drei oder vier Farbtönen für jedes detailreichere Asset wird diesen Leben eingehaucht und dennoch das simple und ruhige Farbschema beibehalten. Durch eine Aufteilung in mindestens vier Ebenen erhalten die einzelnen Level Tiefe und Plastizität. Dabei dienen alle Ebenen außer der Spielebene lediglich der Optik und Gestaltung des Spiels.

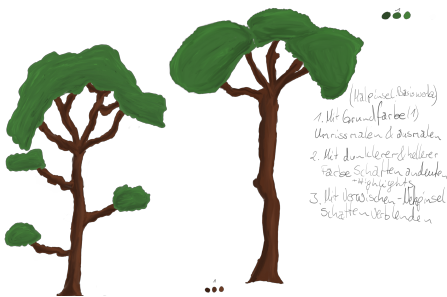
#### Hintergrund

Der Hintergrund ist die einfachste der vier Ebenen. Er gibt die Grundstimmung des Levels durch einfache Farbgestaltung und wenige Details wieder.



#### Mittelgrund

Die zweite Ebene, der Mittelgrund, wird mit mehr Details (in Form von Bäumen, Sträuchern, Steinen, Lianen und vielen weiteren Assets) zwischen den Hintergrund und die Plattformen gelegt.



#### Spielebene

Die Spielebene besteht aus vielen Plattformen auf denen sich der Spieler fortbewegt. Durch Rennen und Springen kommt man von Plattform zu Plattform, weicht Fallen aus und löst Rätsel. Die Plattformen sind ebenfalls in einem malerischen Stil gehalten, jedoch sind sie durch ihre Struktur klar vom Mittelgrund und Hintergrund unterscheidbar. Je nach Level fallen die Plattform-Assets gestal-

terisch detaillierter oder simpler aus. Durch hellere und dunklere Farbtöne über einem Grundton werden Licht und Schatten angedeutet. Jedoch wird auch dieser Effekt recht einfach gehalten um nicht vom Gameplay abzulenken. Die wenigen Dinge mit denen der Charakter interagieren kann, werden möglichst einfach aber aussagekräftig gestaltet.



#### Vordergrund

Der Vordergrund unterstreicht nochmals die Tiefe der Level, indem Noatak hinter den Vordergrundelementen vorbeilaufen kann. Diese werden farblich auf ein oder zwei dunkle Farbtöne beschränkt, so dass die Elemente nicht zu unruhig werden und vom eigentlichen Spiel ablenken.



### 5.1.1 Charaktere

#### Noatak

Der Hauptcharakter Noatak ist in einem dunklen Grau gehalten, mit einigen farbigen Akzenten. Auch hier sind die Farben schlicht gehalten und beschränken sich auf vier bis fünf Grundfarben und ihre Nuancen. Durch seine Accessoires wird eine Verbindung zu seiner Persönlichkeit sowie dem Aztekenum hergestellt. Der generelle Stil entspricht ebenfalls einem künstlerisch - malerischen, jedoch ist eine klare Dynamik und Schnelligkeit des Charakters auszumachen.

#### Sotros

Noataks Bruder und Antagonist Sotros wird von einem großen schlangenartigen Drachen verkörpert. Seine Färbung ist in Rot- und Grüntönen gehalten. Statt den üblichen Schlangenschuppen besitzt Sotros bunte Federn.

## 5.2 Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche wird sehr schlicht und einfach gehalten. Bevorzugt wird sie über die Tastatur, wenn erwünscht aber auch über die Maus gesteuert.

### 5.2.1 Hauptmenü

- Start Game

- Load Game
- History/Lore
- Options (Sound, Music,...)
- Exit Game

### 5.2.2 Spielmenü

- Load Checkpoint
- Save Game
- Load Game
- Options (Sound, Music,...)
- Back to Mainmenu
- Exit Game

## 6 Audio

### 6.1 Gamesound

Hauptsächlich sollen die Bewegungen des Charakters bzw. seine Fähigkeiten mit Sound unterstützt werden. Im Speziellen sind hier Sounds fürs Springen, Laufen, den Dash und den eventuellen Teleport/Speicherpunkt geplant. Weitere können sich natürlich im Verlauf der Produktion ergeben. Die Sounds sollen Noataks Fähigkeiten unterstützen, sie werden Thema und Basis von Blitz und Donnergeräuschen sein. Hierbei sind auch viele Variationen geplant um dem Spieler möglichst viel Abwechslung zu bieten.

Natürlich werden auch Assets mit Sounds verknüpft, wie etwa das Aktivieren von Fallen und Schaltern. Auch Erdbeben, rollende Gesteinsbrocken oder der Antagonist Sotros selbst mit seinen Windfähigkeiten und Bewegungen sollen mit Sounds untermalt werden. Hierbei wird darauf geachtet, dass sie nicht zu präsent sind und den Spielfluss stören. Soundvariationen sollen verhindern, dass Töne dem Spieler als besonders repetitiv und nervig auffallen.

### 6.2 Musik

Die Musik soll möglichst zum aktuellen Spielabschnitt passen. Während der Rätsel bleibt sie langsamer und ruhiger, bei schnelleren Sequenzen wie z.B. der Flucht wird sie deutlich schneller und mit viel Perkussion unterlegt.

Zudem soll die Musik sich dynamisch anpassen, damit ein Wechsel zwischen den verschiedenen Gameplay-Elementen nicht abgehakt wirkt.

Generell soll der Stil leicht aztekisch angehaucht sein, was mit Trommeln und Flöten realisiert werden soll.

Mit Beginn der Apokalypse wandelt sich der leichtere Stil in einen deutlich dunkleren und dramatischeren Soundtrack, welcher experimenteller wirken soll.

Die Musik wird mit der im Gameslab verfügbaren Hard- und Software erstellt und bei ausreichenden Mitteln orchestriert.

### 6.3 Dialoge

Alle drei Charaktere der Story (Noatak, Sotros und Alethean) bekommen Synchronstimmen. Die englische Vertonung soll die Charaktere nahbarer machen. So soll dem Spieler mehr Emotion vermittelt werden können. Die Tiefe der Story soll sich im Tonus des gesprochenen wiederfinden und weniger in den Worten. Bei Sotros soll der Sprecher eher eine sehr tiefe, mächtige Stimme besitzen,

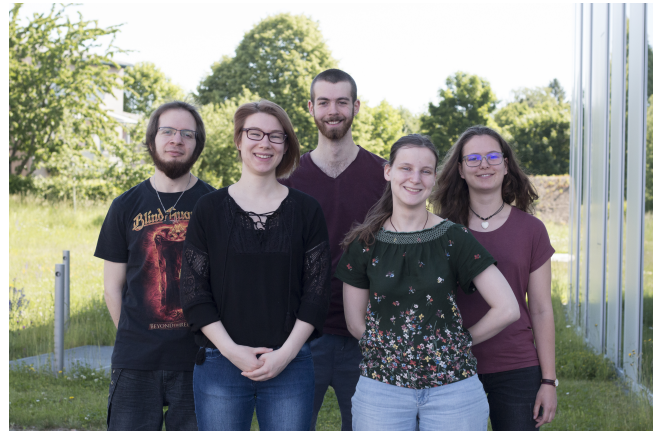
bei Noatak und Alethean eher weniger tief aber mit sehr viel Variation was die Gefühlslage angeht, da vor allem Noatak eine mentale Wandlung durchläuft.

Der gezielte Einsatz von Stille soll sowohl dem Gesprochenen als auch den Sounds an bestimmten Stellen mehr Gewicht verleihen.

## 7 Umsetzung

### 7.1 Organisatorisches

#### 7.1.1 Team



Zum jetzigen Zeitpunkt besteht das Team "Demigod Dynamics" aus folgenden Mitgliedern:

- **Simon Volle: Game Director**  
zuständig für Programmierung, Gameplay und Musik
- **Miriam Brauchle: 2D Artist**  
zuständig für grafisches Leveldesign, ggf. Programmierung
- **Tamara Damjanovic: Character Design, Inszenierung und Sound**  
außerdem zuständig für Animationen
- **Helen Ganter: Story**  
zuständig für Story, Lore und Charakterisierung, 2D Artist
- **Laurens Thiersch: Level Design**  
zuständig für technisches Leveldesign, Story und Musik
- **Lisa Schubert: Social Media Manager**  
zuständig für Marketing auf Instagram, Facebook, etc.

Zu Beginn der Produktion werden noch folgende Kompetenzen gesucht:

- Informatiker für Gameplay-Programmierung (Studiengang Medieninformatik)
- Verantwortlicher für die Erstellung eines Making Of's der Produktion (Studiengang Crossmedia Redaktion/Public Relations)
- 2D und evtl. 3D Artists

#### 7.1.2 Zeitplan/Prioritätenliste

Ein ausführlicher Zeitplan wurde vom Produktionsteam erstellt. Die folgenden Punkte sind die wichtigsten Meilensteine:

- bis 3. Woche: finales Characterdesign, erste Musik
- bis 4. Woche: erste Assets, finale Story, Vertical Slice

- bis 6. Woche: finale Dialoge
- **bis 9. Woche: Assets, Sound, Levelmusik, finales Blocking**
- bis 11. Woche: Animatics Zeichnungen
- bis 13. Woche: Character Animationen, Sound implementiert, Animatics Schnitt
- **bis 15. Woche: Positionierung Assets, Musik, Gameplay Beta**

### 7.1.3 Kommunikationsplan

- wöchentlich:  
Teamtreffen Vorproduktion zum aktuellen Stand (Montag)  
Teamtreffen Produktion zum aktuellen Stand (Mittwoch)
- täglich:  
Sammlung aller Inhalte auf Google Drive  
Ticketsystem Meistertask  
Terminplanung mit TeamUp
- nach Bedarf:  
Ausarbeitung der Dokumentation auf Discord  
Termine und Absprachen auf WhatsApp

### 7.1.4 Equipment

- private Rechner (Laptops) und Zeichentablets
- Arbeitsrechner (HdM, Anzahl noch festzulegen)
- große Zeichentablets (HdM, Anzahl noch festzulegen)
- Arbeitsplatz (HdM, Raum noch festzulegen)

### 7.1.5 Software

- Gameplay-Programming: Unreal Engine
- 2D-Art: Sketchbook oder Photoshop
- Benutzeroberfläche: Adobe XD
- Terminplanung: TeamUp
- Ticketsystem: Meistertask
- Dokumentation: confluence (bei Bedarf S. Wiest anfragen)
- Asset-Verwaltung: Google Drive

### 7.1.6 Finanzierung

Idealerweise haben die Sponsoren thematisch oder grafisch einen Bezug zur Produktion. Ihre Logos oder Grafiken werden wenn gewünscht in das fertige Spiel eingebaut, auf jeden Fall werden sie aber in den Credits erwähnt. Da für die Produktion wenig Geld benötigt wird, kommen vor allem Sachspenden, z.B. in Form von Verpflegung, Software und Assets infrage.

- Mio Mio (haben bereits abgesagt)
- S'Kopierlädle
- Koawach (Kakaobaum als Asset?)

### 7.1.7 Marketing

Vor und während der Produktion werden der Fortschritt und das fertige Spiel in den sozialen Medien beworben. Der Umfang von möglichem Merchandise ist noch festzulegen.

### 7.1.8 Auswertung

Das Spiel wird zunächst als PC-Spiel implementiert. Der Inhalt soll für eine Altersfreigabe ab 12 Jahren angemessen sein. Wenn die Produktion zur Zufriedenheit aller Beteiligten verläuft und das Spiel zur Distribution geeignet ist, wird eine Verbreitung auf Plattformen wie z.B Epic angestrebt.

## 7.2 Dokumentation

### 7.2.1 Ordnerstrukturen

- Google Drive für Assets
- Mangatube für Archiv
- GitLab für Unreal Projekt

### 7.2.2 Namensgebung der Dateien

#### Allgemein

Um im Verlauf der Produktion auf alle Daten schnell und gezielt zugreifen zu können, sollten wir uns an folgende Regeln für die Dateinamen halten.

#### Artworks

- freie (logische) Bezeichnung
- Name vom Artist (Kürzel reicht auch, spart später Arbeit für die Abgabe für Design and Preproduction) werden in der eigentlichen Produktion maximal als Referenz genutzt

#### Grafik Assets für Level

- Beispiel: cave\_block\_027 [27. Level-Architektur für die Höhle]
- erster Teil - welchem Level zugehörig
  - Dschungel: jungle
  - Tempel: temple
  - Höhle: cave
  - Prärie: prairie
  - Apokalypse: Zusatz "apo" zwischen ersten und zweiten Teil  
Beispiel: jungle\_apo\_back\_007
- zweiter Teil - welcher Ebene zugehörig
  - Elemente im Hintergrund: back
  - Elemente zwischen Hintergrund und Level: mid
  - Elemente für Level-Architektur: block
  - Elemente im Vordergrund: front
- dritter Teil - Nummerierung
  - Beginnend mit 001
  - wenn 999 erreicht werden, dann Buchstaben (a-z)

#### Grafik Assets für Charaktere

- Beispiel: noatak\_effect.016 [16. (Partikel)Effekt für Noatak]
- erster Teil - Charaktername
  - Noatak: noatak
  - Sotros: sotros
  - Alethean: alethean
- zweiter Teil - Art des Assets
  - (Partikel)Effekt: effect
  - Animation: animation
  - Sprite: sprite
- dritter Teil - Nummerierung
  - Beginnend mit 001
  - wenn 999 erreicht werden, dann Buchstaben (a-z)

## Musik

- Beispiel: outro\_full.002 [2. Lied für den Abspann in voller Instrumentalisierung]
- erster Teil - welchem Level/Element zugehörig
  - Dschungel: jungle
  - Tempel: temple
  - Höhle: cave
  - Prärie: prairie
  - Apokalypse: apocalypse
  - Intro/Vorspann: intro
  - Abspann: outro
  - Credits: credits
- zweiter Teil - Version/Art vom Lied
  - komplette Instrumentalisierung: full
  - teilweise Instrumentalisierung: half
  - einzelne Instrumentenspur: single
- dritter Teil - Nummerierung
  - Beginnend mit 001
  - wenn 999 erreicht werden, dann Buchstaben (a-z)

## Sound

- Beispiel: sotros\_line072.001
- erster Teil - Charaktername und Level
  - Noatak: Noatak
  - Sotros: sotros
  - Alethean: alethean
  - Dschungel: jungle
  - Tempel: temple
  - Höhle: cave
  - Prärie: prairie
  - Apokalypse: apocalypse

- zweiter Teil - Art des Sounds
  - line001-999: Sprecheraufnahme, Zahl bezieht sich auf die im entsprechende Zeile im Skript
  - atmo: Ambient Geräusche
  - scene: Geräusche für Intro/Outro und sonstige Cinematics
  - special\_eigeneBenennung: alle restlichen Sounds mit individueller Benennung
  - move\_eigeneBenennung: Bewegungsgeräusche mit individueller Benennung
  - eigene Standards bei Bedarf erstellen
- dritter Teil - Nummerierung
  - Beginnend mit 001
  - wenn 999 erreicht werden, dann Buchstaben (a-z)

## Sonstige Daten

Hier können weitere Standards notiert werden, sofern Bedarf besteht.

## 8 Kontakt

Falls Sie Fragen, Bemerkungen oder Verbesserungsvorschläge haben, können Sie mich gerne per E-Mail kontaktieren unter "sv046@hdm-stuttgart.de".