

Dokumentation & Planung

Abschlussprüfung von Franziska Richter

Inhaltsverzeichnis

1. Dusk - Recherche
 - a. Eigenschaften des Spielers
 - b. Waffen
 - c. Gegner
 - d. Level-Elemente
2. Level Design Konzepte
3. Blockout/Blockmesh
4. Quellen

Eigenschaften des Spielers

Fähigkeiten

Bewegung



Laufen



Ducken



Springen



Schwimmen/Tauchen



Gleiten

Aktionen

Nahkampfangriff: Angriff mit Nahkampfwaffe

Rauchen: Mit Zigarre, stellt Leben langsam wieder her

Waffen-Drehen: Dreht die aktuelle Waffe, wirkt wie ein Nahkampfangriff



Aufheben/Werfen: Objekte können aufgehoben und geworfen werden

Fernkampfangriff: Angriff mit Fernkampfwaffe

Projektile umleiten: Einige Waffen können Fernkampfangriffe der Gegner zurück schießen

Interagieren: Interaktionen mit verschiedenen Elementen des Environments, lösen verschiedene Effekte aus

Taschenlampe: Aktivieren oder Deaktivieren der Taschenlampe

Statusangaben

Statusangaben

Leben: Lebenspunkte des Spielers

Moral: Rüstung des Spielers

Munition: Zahl der aktuellen Munition der
gewählten Waffe



Statusseffekte

Betrunken: Wird zu viel Bier konsumiert ist der Charakter betrunken und die Kamera schwankt stark



Waffen

Nahkampfwaffen

Sickles (Sicheln)

Schaden: 25 pro Angriff

Geschwindigkeit: schnelle Angriffe

Munition benötigt: keine

Besonderheiten: Startwaffe des Spielers, kann Projektile abwehren und umleiten



Sword (Schwert)

Schaden: 300 pro Angriff

Geschwindigkeit: halb so schnell wie die Sichel

Munition benötigt: keine

Besonderheiten: Wird in geheimen Bereichen gefunden. Kann Projektile umleiten (falls mind. 50 Moral vorhanden sind) und Angriffe für höheren Schaden aufladen (falls mind. 100 Leben vorhanden sind).



Fernkampfaffen

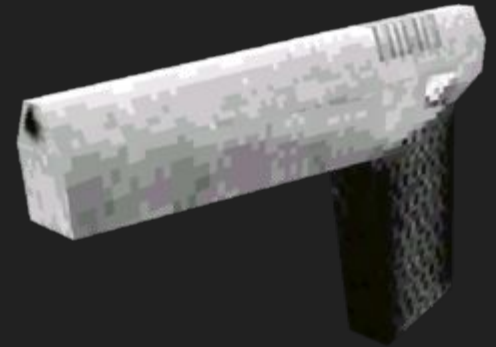
Pistols (Pistolen)

Schaden: 25 pro Schuss

Geschwindigkeit: recht schnell mit ca 4 Schüssen pro Sekunde

Munition benötigt: Pistolenmunition, kann bis 300 gesammelt werden

Besonderheiten: Die erste Pistole ist recht leicht zu Beginn des Spiels zu finden. Falls die zweite gefunden wird kann Spieler mit beiden gleichzeitig schießen. Schüsse mit einer Pistole haben leichte Verzögerung zwischen Trigger und Schuss.



Shotguns (Schrotflinten)

Schaden: insgesamt 150 pro Schuss, pro Kugel 30

Geschwindigkeit: langsam, nur alle 0,9 Sekunden, falls mit zwei geschossen wird alle 0,64 Sekunden

Munition benötigt: Schrotflintenmunition, kann bis 50 gesammelt werden

Besonderheiten: Falls die zweite gefunden wird kann Spieler mit beiden gleichzeitig schießen.



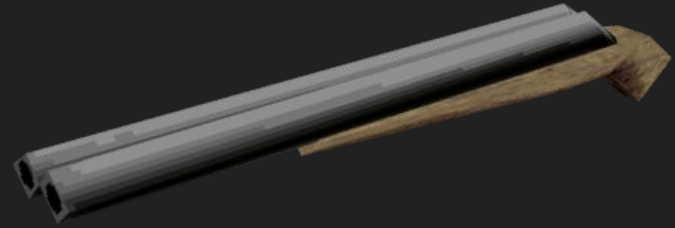
Super Shotgun (Super-Schrotflinte)

Schaden: insgesamt 600 pro Schuss, pro Kugel 30

Geschwindigkeit: die langsamste Geschwindigkeit mit 1,5 Sekunden pro Schuss

Munition benötigt: Schrotflintenmunition, kann bis 50 gesammelt werden

Besonderheiten: Eine der stärksten Waffen im Spiel, streut jedoch mehr als die normale Schrotflinte



Assault Rifle (Sturmgewehr)

Schaden: 45 pro Schuss

Geschwindigkeit: höchste Geschwindigkeit mit 7 Schüssen pro Sekunde

Munition benötigt: Sturmgewehrmunition, bis zu 200

Besonderheiten: Starke automatische Waffe. Bereits die erste Kugel trifft sehr präzise.



Hunting Rifle (Jagtgewehr)

Schaden: 2x400 pro Schuss

Geschwindigkeit: 1,2 Sekunden pro Schuss

Munition benötigt: Jagtgewehrmunition, bis zu 15

Besonderheiten: Falls ein Gegner durch die erste Kugel des Schusses stirbt geht die zweite durch diesen durch und tötet möglicherweise einen zweiten Gegner



Crossbow (Armbrust)

Schaden: 200 pro Schuss

Geschwindigkeit: ca 0,5 Sekunden pro Schuss

Munition benötigt: Bolzen, bis zu 30

Besonderheiten: Verfügt über einen starken Rückstoß der Spieler beim Schuss nach unten sogar in der Luft halten kann. Schüsse durchdringen zudem Wände, Gegner oder andere Gegenstände, mehrere Kills pro Schuss somit möglich.



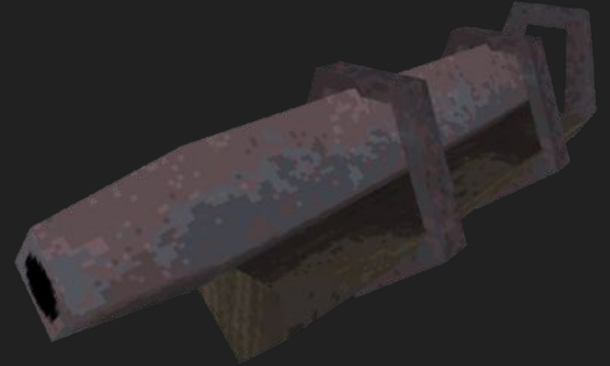
Mortar (Mörser)

Schaden: 300 pro Explosion

Geschwindigkeit: ca 0,66 Sekunden pro Schuss

Munition benötigt: Granaten, bis zu 50

Besonderheiten: Granaten können vom Spieler selbst ausgelöst werden, lösen sich selbst bei Gegnerkontakt aus oder explodieren nach 5 Sekunden



Riveter (Nieter)

Schaden: bis zu 500 pro Schuss

Geschwindigkeit: schnell

Munition benötigt: Nieten, bis zu 25

Besonderheiten: Eine der größten Waffen im Spiel, Projektile sind explosiv



Gegner

Gegner (normal)

Leatherneck

Angriff: Nahkampfangriff mit der Kettensäge

Schaden: 60

Leben: 370

Bewegung: Schnelles Gehen zu dem Spieler

Besonderheiten: Macht Geräusche die hörbar sind bevor Spieler ihn sieht, Geräusche sind auch durch Wände hörbar.



Mage/Wizard

Angriff: Fernkampfangriff durch Feuerbälle, Geschwindigkeit skaliert mit Schwierigkeitsgrad

Schaden: 40

Leben: 180

Bewegung: Durchschnittliche Geschwindigkeit, greifen jedoch aus der Ferne an

Besonderheiten: Sprechen eine kurze Voiceline bevor sie angreifen



Black Phillip

Angriff: Fernkampfangriff mit roten Projektilen

Schaden: 24

Leben: 80

Bewegung: Schnelle zick-zack Bewegung etwa in die Richtung des Spielers, läuft auch frei durch das Level falls Spieler nicht gesehen wurde

Besonderheiten: Macht Sound beim Bewegen und sobald Spieler gesehen wurde



Rat

Angriff: Nahkampfangriff durch Beißen

Schaden: 10

Leben: 50

Bewegung: Durchschnittlich schnelle Bewegung zum Spieler

Besonderheiten: Tauchen meist in Gruppen auf, machen Geräusche beim Bewegen



Possessed Scarecrow

Angriff: Fernkampfangriff durch Schuss mit Superschrotflinte

Schaden: 80

Leben: 700

Bewegung: Schnelle Bewegung bis der Spieler in Reichweite ist, danach Bewegung um den Spieler herum

Besonderheiten: Kann als normale, statische Vogelscheuche auftauchen die keine Gefahr darstellt aber auch als Gegner. Als Gegner entweder direkt oder als anfangs statische Vogelscheuche die sich zum Gegner entwickelt wenn Spieler in Reichweite ist.



Fork Maiden

Angriff: Fernkampfangriff durch grüne Projektile

Schaden: 80

Leben: 1000

Bewegung: Langsame Bewegung in Richtung des Spielers

Besonderheiten: Voiceline bei entdecken des Spielers und Sound bevor ein Projektil abgefeuert wird



Possessed Soldier

Angriff: Fernkampfangriff durch Schuss mit Gewehr

Schaden: 12

Leben: 55

Bewegung: Bewegt sich auf Spieler zu nachdem dieser entdeckt wurde

Besonderheiten: Gibt Geräusche von sich wenn Spieler aktiv gejagt wird,
dropt beim sterben gelegentlich Munition



Scientist

Angriff: Nahkampfangriff

Schaden: 100

Leben: 175

Bewegung: Relativ schnelle Bewegung in Richtung des Spielers, sonst freie Bewegung durch das Level

Besonderheiten: Kurzer Sound wenn Spieler entdeckt wird, macht Geräusche bei Bewegung. Taucht außerdem meist in Gruppen oder zwischen anderen Gegnern auf.



Welder

Angriff: Fernkampfangriff durch Feuerbälle, fliegen etwas schneller als die der Mages/Wizards

Schaden: 100

Leben: 175

Bewegung: Bewegt sich auf Spieler zu

Besonderheiten: Zündet Flammenwerfer an sobald Spieler entdeckt wurde, geht beim Sterben in Flammen auf und explodiert wenig später



Grand Wizard/Duke Mage

Angriff: Fernkampfangriff durch zielsuchende Feuerbälle

Schaden: 40

Leben: 700

Bewegung: Durchschnittliche Geschwindigkeit, greifen jedoch aus der Ferne an

Besonderheiten: Tritt meist zusammen mit anderen Gegnern auf, Angriffe können in Wände oder andere Gegner geleitet werden



Wendigo

Angriff: Nahkampfangriff

Schaden: 40

Leben: 1000

Bewegung: Schnelle Bewegung

Besonderheiten: Kann sich unsichtbar machen, hinterlässt beim Laufen Spuren und kann Objekte beim dagegen laufen bewegen, gibt außerdem Sound von sich



Turret

Angriff: Fernkampfangriff durch Schüsse, hohe Reichweite

Schaden: 12

Leben: 300

Bewegung: Dreht sich in Richtung des Spielers

Besonderheiten: Gibt bei entdecken des Spielers Geräusche von sich, ist auf lange Distanzen sehr ungenau



Cowgirl

Angriff: Fernkampfangriff mit bis zu 5 Hochgeschwindigkeits-
raketengeschosse pro Angriff

Schaden: 50 + 24 Explosion

Leben: 2000

Bewegung: Bewegt sich auf Spieler zu, kann sich während ihrer
Schussposition nicht bewegen

Besonderheiten: Beugt sich in Richtung des Spielers während des Angriffs,
gibt während jeder Bewegung Geräusche von sich



Priestess

Angriff: Nahkampfangriff mit dem Schwer

Schaden: 50

Leben: 700

Bewegung: Schnelle Bewegung in Richtung des Spielers

Besonderheiten: Gibt lautes Geräusch von sich wenn der Spieler entdeckt wird



Cart Dog

Angriff: Nahkampfangriff (aufladend)

Schaden: 40

Leben: 1200

Bewegung: Stürmen in Richtung des Spielers

Besonderheiten: Versucht den Spieler durch Aufprall Schaden zuzufügen



Bone Monk

Angriff: Fernkampfangriff mit Feuerbällen, schneller als der Mages/Wizards

Schaden: 50

Leben: 275

Bewegung: Bewegt sich in Richtung des Spielers

Besonderheiten: Verfluchen den Spieler in unbekannter Sprache vor ihrem Angriff



Chomper's Son

Angriff: Fernkampfangriff mit rotem Projektil

Schaden: 60

Leben: 200

Bewegung: Bewegt sich vom Spieler weg

Besonderheiten: Tritt in nur einer Unterwasser-Area im Spiel auf



Horror

Angriff: Fernkampfangriff mit streuenden grünen Projektilen

Schaden: 84

Leben: 700

Bewegung: Rennen auf den Spieler zu

Besonderheiten: Gibt laute Atemgeräusche von sich, kann vom Spieler damit schon früh erkannt werden



Bone Ball

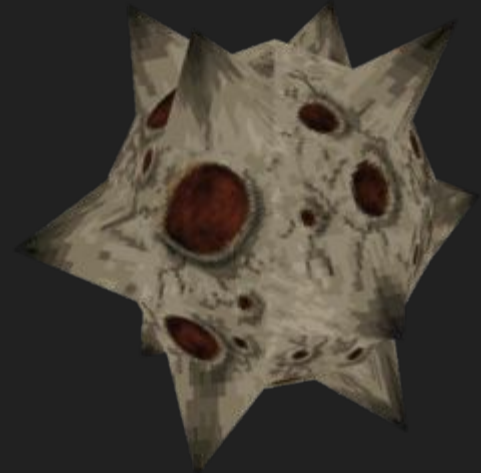
Angriff: Fernkampfangriff mit Schädeln

Schaden: 20

Leben: 1000

Bewegung: Fängt an sich zu drehen und gibt Schüsse ab

Besonderheiten: Schießt in zufällige Richtungen während Spieler nicht gesehen wird



Gegner (Bosse)

The Intoxigator

Angriff: Fernkampfangriff streuenden, grünen Projektilen

Schaden: 180

Leben: 5000

Bewegung: Läuft langsam auf Spieler zu

Besonderheiten: Schießt indem Maul langsam geöffnet wird



<https://youtu.be/3zoo1gLDvWE?t=410>

The Duke Brothers

Angriff: Fernkampfangriff mit zielsuchenden Feuerball

Schaden: 40

Leben: 2x5000

Bewegung: Laufen auf Spieler zu

Besonderheiten: Treten zu zweit in einem Bossfight auf



<https://youtu.be/yeKgJvm45UU?t=3>

The Experiments

Angriff: Fernkampfangriff mit großer Salve an streuenden Feuerbällen

Schaden: 48

Leben: 6000/4000/400

Bewegung: Läuft schnell umher außer während des Angriffs

Besonderheiten: Treten als drei verschiedene Varianten auf mit unterschiedlich hohen Leben



<https://youtu.be/jyGez1rqRX8?t=33>

Mama

Angriff: Fernkampfangriff mit großer Salve an streuenden Feuerbällen

Schaden: 50 + 24 Explosion

Leben: 6000

Bewegung: Bewegt sich auf Spieler zu, kann sich während ihrer Schussposition nicht bewegen

Besonderheiten: Größere Version der Cowgirls



<https://youtu.be/KZ4MEcWnD-g>

Big John

Angriff: Fernkampfangriff mit stark streuender Schrotflinte oder einzelne Projektile mit hoher Reichweite, je nach Entfernung zum Spieler

Schaden: 24

Leben: 5000

Bewegung: Bewegt sich nicht direkt auf Spieler zu

Besonderheiten: Wechsel zwischen geringer und hoher Reichweite der Angriffe



<https://youtu.be/6-6F8SRaqbc?t=58>

Son of Intoxigator

Angriff: Fernkampfangriff streuenden, grünen Projektilen

Schaden: 180

Leben: 8000

Bewegung: Läuft auf Spieler zu

Besonderheiten: Ähnliches Verhalten wie The Intoxigator, jedoch höherer Geschwindigkeit, Feuerrate und Geschwindigkeit der Projektile



<https://youtu.be/Wwip25d94VY?t=5>

The Twins

Angriff: Fernkampfangriff mit großer Salve an streuenden Feuerbällen

Schaden: 50 + 24 Explosion

Leben: 2x2000

Bewegung: Bewegt sich auf Spieler zu, kann sich während ihrer Schussposition nicht bewegen

Besonderheiten: Kein Unterschied zu Cowgirls außer eine im UI sichtbare Lebensanzeige



https://youtu.be/XNYuL_F26oU

Guardian

Angriff: Fernkampfangriff mit bis zu 5 Mörsergranaten

Schaden: 50 + 24 Explosion

Leben: 17000

Bewegung: Bewegt sich auf Spieler zu

Besonderheiten: Bossfight findet in engen Gängen an, während Guardian selbst sehr groß ist



https://youtu.be/_aiSuzv-k0s?t=15

Chomper

Angriff: Fernkampfangriff mit rotem Projektil

Schaden: 200

Leben: 7000

Bewegung: Bewegt vom Spieler weg

Besonderheiten: Kauert gerne in Ecken bevor er angegriffen wird, befindet sich unterwasser



https://youtu.be/YZWb-KQ_Z2U

One As Many

Angriff: Nahkampfangriff

Schaden: 40

Leben: 5000

Bewegung: Lädt eine Bewegung auf und stürmt auf den Spieler zu

Besonderheiten: Angriff kann kleine Ratten auf ihren Weg töten



<https://www.youtube.com/watch?v=vRypPJ1ab5w>

Littleneck

Angriff: Nahkampfangriff mit Kettensäge

Schaden: 50

Leben: 2000

Bewegung: Schnelles Gehen zu dem Spieler

Besonderheiten: Ähnliches Verhalten wie Leatherneck, deutlich reduzierte Größe



<https://www.youtube.com/watch?v=FIAS8hbF-Vo>

Watchers of the Gate

Angriff: Fernkampfangriff

Schaden: 48/ 50 + 24 Explosion

Leben: 3x8000

Bewegung: siehe Guardian und The Experiments

Besonderheiten: Kombination aus 3 Bossen, welche schon zuvor bekämpft wurden, selbes Verhalten aber mit höherer Feuerrate



<https://youtu.be/XcRtOI5MupI?t=530>

Jakob

Angriff: Fernkampfangriff

Schaden: verschieden

Leben: 5500

Bewegung: Läuft mit schneller Bewegung durch die Area

Besonderheiten: Wird auch Anführer des Kults genannt und wechselt zwischen verschiedenen Fernkampf Waffen. Sinkt sein Leben unter 500 kommen 6 Mages die ihn für unwürdig erklären und ihn töten.



<https://youtu.be/s0Do6h6l17M?t=56>

Nyarlatotep

Angriff: Nahkampfangriff, schlägt nach Spieler und schmettert Arme auf den Boden

Schaden: 50

Leben: 17500

Bewegung: steht still, dreht sich nur um mit den Armen auszuholen

Besonderheiten: Ist die Quelle der Macht des Kults und der letzte Boss. Der Kampf ist beendet wenn sein Leben auf 1 sinkt und sich der Spieler als würdig erweist. Er gibt danach dem Protagonisten einen Teil seiner Macht und verdirbt ihn mit derselben Energie die der Kult nutzt.



<https://youtu.be/s0Do6h6l17M?t=198>

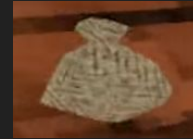
Level - Elemente

Status-ändernde Gegenstände

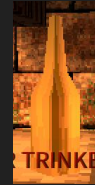
Medikit: Füllt einen Teil des Lebens wieder auf



Stoffsack: Füllt einen Teil der Moral wieder auf



Bierflasche: Füllt einen geringen Teil der Moral wieder auf



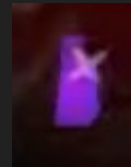
Munition: In verschiedenen Varianten zu finden, füllt Munition der jeweiligen Waffe auf



Kristall: Füllt hohen Betrag an Moral auf



lila Energie: wird von Gegnern bei ihrem Tod fallen gelassen, füllt einen geringen Teil des Lebens wieder auf



Interaktions-Gegenstände

Schalter: können aktiviert und zum Teil deaktiviert werden, öffnen Türen, Tore oder Wandabschnitte

Seife: kann auf Gegner geworfen werden und zerstört diese sofort, wird in jedem Level in einem Geheimversteck gefunden

Fässer (normal): können auf Gegner geworfen werden und verursachen Schaden, können auch Angriffe von Gegnern abfangen

Fässer (explosiv): explodieren wenn sie getroffen werden und verursachen dabei Schaden

Kisten: können wie Fässer geworfen werden oder gestapelt um auf ihnen drauf zu klettern

Kreissägeblatt: kann auf Gegner geworfen werden und verursacht hohen Schaden

Türen: können geöffnet werden falls sie nicht verschlossen sind

Environment-Objekte

Tore: sind meist verschlossen und haben farbige Ränder entsprechend der benötigten Schlüsselfarbe

Leitern: an ihnen kann der Spieler hoch klettern

Trampolin: Objekt durch welches Spieler hoch in die Luft geschleudert wird sobald er es betritt

Bewegliche Wände: werden durch verschiedene Trigger geöffnet. Hinter ihnen befinden sich meist Gegner oder geheime Orte



Sonstige Objekte

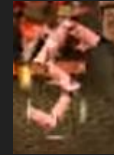
Schlüssel: müssen gesammelt werden um Türen oder Tore zu öffnen



Kreuz: ein Sammelobjekt, löst oft einen größeren Kampf mit meist großen Gegnergruppen aus



Power-Boost: Boost der über einen kurzen Zeitraum die Feuerrate des Spielers stark verstärkt



Environmental Storytelling

Im Environment selbst gibt es verschiedene rote, wahrscheinlich aus Blut bestehende Schriftzüge, Bilder der Mitglieder des Kults, sowie magische Symbole. Zudem kommen teils Voice-Lines einer "höheren Macht", meist nach größeren Kämpfen.



Level Design Konzept

Anforderungen an das Level Design

- Abwechslung zwischen weiten Außenflächen und engen Innenräumen
- gut versteckte Geheimnisse
- asymmetrisches Design
- Environment mit Möglichkeiten Angriffen auszuweichen oder sie zu blocken, jedoch ohne wirkliche Verstecke in die sich der Spieler im Kampf zurück zieht
- nicht-lineare Level
- regelmäßige Überraschungen durch Gegner
- Kämpfe mit Wellen an Gegner und Bossfights in fast jedem Level
- Level unterteilt in mehreren Areas
- Level muss Möglichkeit und Motivation zum Erkunden bieten
- spielbare Zeit zwischen ca 3,5 und 13 Minuten pro Level
- Einbindung von environmental storytelling

Einordnung in Kontext und Zeit

Das konzipierte Level soll den Beginn des Spiels darstellen. Es soll das erste Level der ersten Episode sein und daher dem Spieler wichtige Grundlagen des Spiels beibringen.

Der Spieler startet daher mit Sichel als Anfangswaffe und sollte im Verlauf der beiden Level weitere Waffen bekommen und in die Mechaniken eingeführt werden. Gegnertypen sollten daher nacheinander eingeführt und nach ihrer Einführung zur Herausforderung kombiniert werden. Zudem sollte das Environment mögliche Geheimnisse einführen die gerade zu Beginn leichter zu entdecken sind. Dies beinhaltet auch mögliche Abkürzungen.

Das erste originale Level in Dusk hat eine Spielzeit beim ersten Durchgang von ca. 3 bis 4 Minuten. An diese Zeitvorgabe werde ich mich daher orientieren. In dieser Zeit möchte ich dem Spieler die wichtigsten Grundlagen näher bringen und ihn anschließend vor einer Herausforderung stellen.

Bei der Wahl der Gegner und eingeführten Mechaniken orientiere ich mich zum Teil an die originalen Dusk Level.

Übersicht - Learnings des Spielers

- Grundlegende Mechaniken der Bewegung und Interaktionen
- Angriffe mit Nah- und Fernkampfaffen
- Existenz verschiedener Geheimnisse und Abkürzungen
- Prinzip der Verbindung zwischen farbigen Türen bzw. Toren und farbigen Schlüsseln
- Prinzip verschiedener Gegnertypen
- erster Einblick in Narrative
- Benutzung der Leiter
- Wirkung des Power Boosts
- Wirkung moral- oder lebenssteigernder Objekte
- Wirkung der Kreuzes
- Verwendung der Taschenlampe
- Umgang mit Bosskämpfen

Übersicht - Inhalt der Level

Erläuterung der Übersicht

Um ein Konzept für den optimalen Einstieg in das Spiel zu entwickeln habe ich mich dafür entschieden die Einführung von Mechaniken, Gegnern und Waffen nicht nur für das erste, sondern auch für das zweite Level zu planen. So weiß ich, auf was der Spieler im ersten Level nach dem neu erstellten Konzept vorbereitet sein sollte. Daher umfasst die folgende Tabelle sowohl eine Übersicht für Level 1, als auch für Level 2. Aus zeitlichen Gründen habe ich mich jedoch dagegen entschieden zusätzlich noch das zweite Level zu bauen. Das vorhandene Konzept könnte so jedoch gleichzeitig auch zukünftig aufgegriffen und weiterverfolgt werden.

Inhalt	Level 1	Level 2
Nahkampfangriffe	Einführung	X
Fernkampfangriffe	Einführung	Übung (Practice)
Springen	Einführung	Übung (Practice)
Ducken	-	Einführung
Interaktion mit Gegenständen (z.B. Kisten)	Einführung	Übung (Practice)
Interaktion mit offenen Türen	Einführung	X
Trampolin	-	Einführung
Leiter	Einführung	X
Schlüssel und Tore/Türen	-	Einführung
Taschenlampe	-	Einführung
Kreuz	Einführung	X














Inhalt	Level 1	Level 2
Power-Boost	-	Einführung
Leatherneck	Einführung	X
Mage/Wizard	Einführung	X
Black Phillip	Einführung	X
Rat	Einführung	X
Possessed Scarecrow	-	Einführung
The Duke Brothers	-	Bossfight
Pistole	Zu finden	Zu finden (2.)
Schrotflinte	Zu finden (x2)	X
Superschrotflinte	-	Zu finden
Armbrust	-	Zu finden

Konzepte

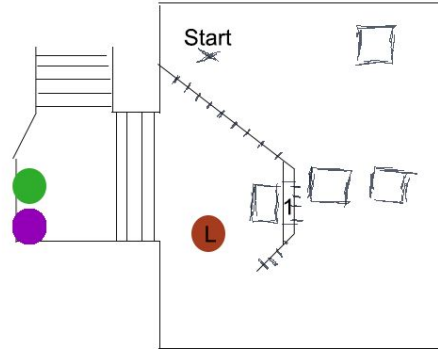
Keller - unterste Etage

Der Spieler beginnt in der untersten Etage des Kellers und wird zunächst in Nahkampfangriffe und das Zerstören oder Bewegen von Kisten eingeführt. Um ein erstes Spielgefühl zu entwickeln wird der Spieler im ersten Raum lediglich mit einem Gegner konfrontiert. Diesen kann er zum einen schon zu Beginn durch die Gitterstäbe sehen und zum anderen durch seine spezifischen Geräusche hören. Durch die einfache Gestaltung der ersten Herausforderung hat der Spieler umso mehr Zeit um sich mit den Kisten auseinanderzusetzen und das leicht auffindbare Geheimnis zu finden.

Sobald der Spieler die Pistole genommen hat stehen ihm nach der Treppe Munition und ein Medikit zur Verfügung.

-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz
-  Waffe
-  halbe Höhe
-  Leiter

1 - Pistole

















Keller - mittlere Etage

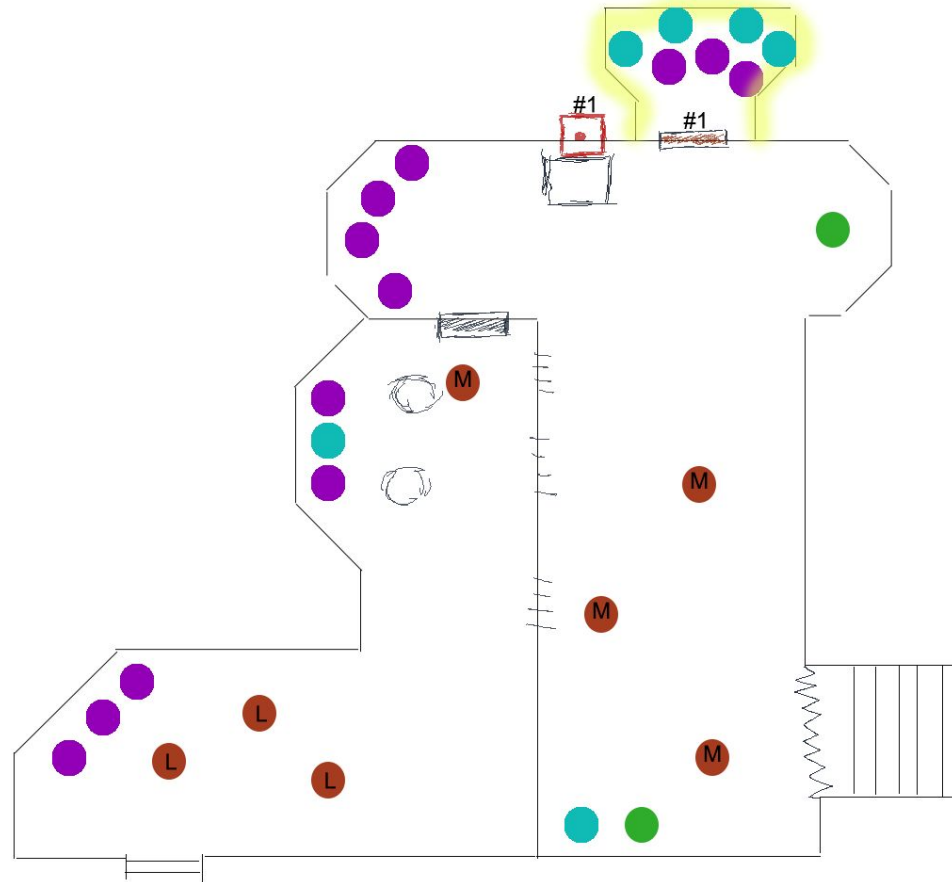
Da der Spieler höchstwahrscheinlich die Pistole gefunden haben wird, ist er um einiges stärker und flexibler als mit reinen Nahkampfangriffen geworden. Als nächstes wird der Spieler daher mit den bereits eingeführten Gegner konfrontiert, welcher nun dreimal vorhanden ist.

Kurz nachdem der Spieler seine Munition auffrischen konnte begegnet er schon dem nächsten Gegnertyp. Da er das Angriffsmuster der Gegners erlernen soll und der Mage ein Fernkämpfer ist, wurde der Mage etwas weiter entfernt im Gang platziert. Der Spieler hat auf seiner Seite des Ganges gleichzeitig genug Platz auszuweichen.

Durch die Gitterstäbe kann der Spieler nun einerseits die kommenden 3 Mages sehen, andererseits könnte er die Situation nutzen um sie bereits durch die Gitter zu töten.

Zudem befindet sich ein weiteres leicht zu findendes Geheimnis, welches zudem die Schalter einführt. Am Ende wird der Spieler auch in das Ducken eingeführt mit welchem er in den nächsten Abschnitt gelangt















-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz
-  Waffe
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis

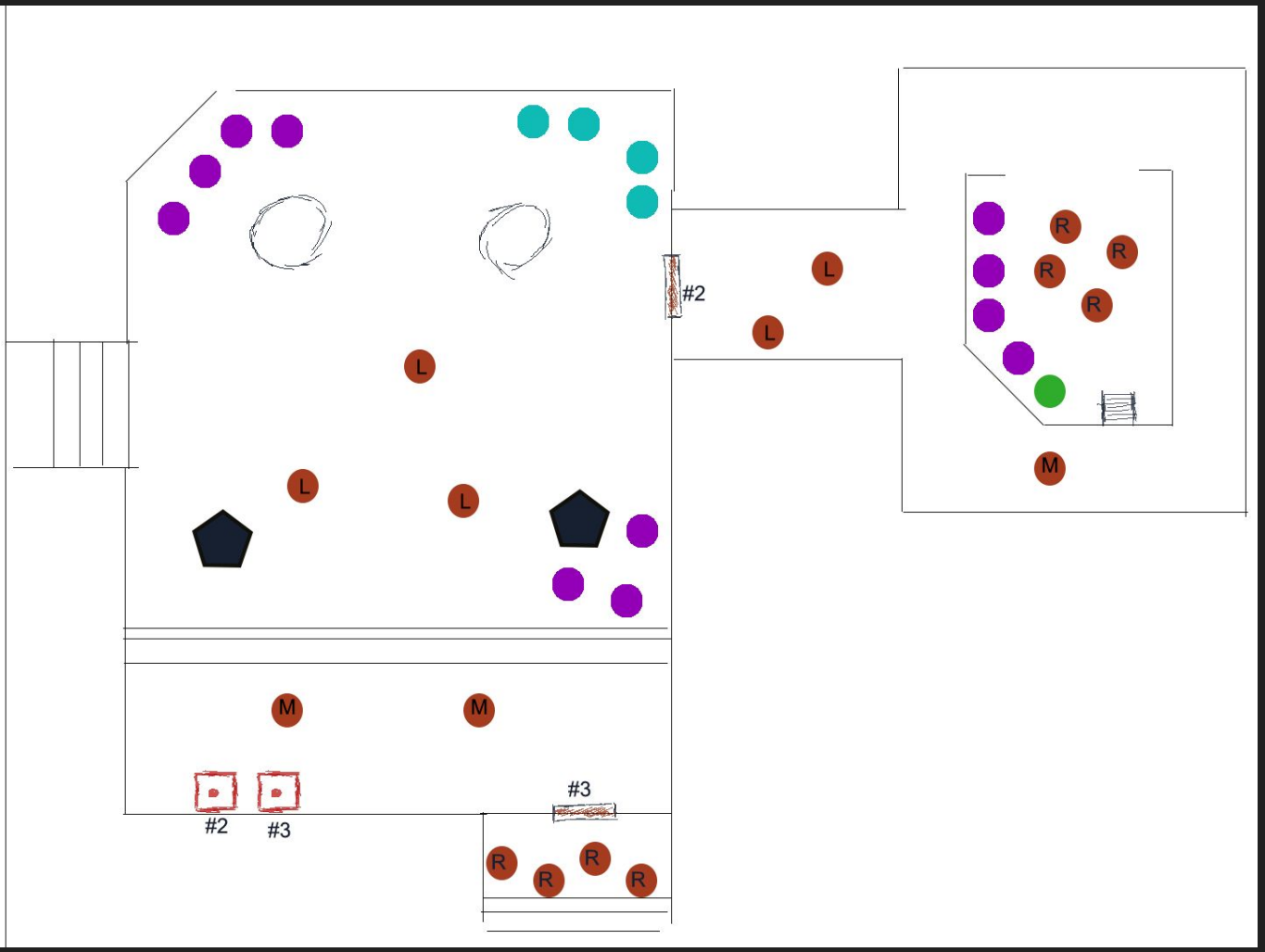


Keller - obere Etage

Die letzte Etage des Kellers soll die erlernten Fähigkeiten des Spielers abverlangen. Der Aufbau des großen Raumes ist Arenen-artig gestaltet. Der Spieler begegnet zuerst den Gegnern mit Nahkampfangriffen, wird aber gleichzeitig von den Mages angeschossen werden. Durch den vorhandenen Platz kann der Spieler nun einerseits den Fernangriffen ausweichen, zum anderen zu den Nahkämpfern ausreichend Abstand halten. Durch ständige Bewegung kann der Kampf erfolgreich abgeschlossen werden. Gleichzeitig kann der Spieler mit den Holzfässern experimentieren und sie als kurze Deckung nutzen.

Am Ende muss nun mindestens ein Schalter benutzt werden. Beide Gänge führen dabei in das Erdgeschoss des Haupthauses und können gleichwertig genutzt werden. Dabei benötigt der eine Gang durch zwei weitere Gegner mehr Aufwand, am Ende wird der Spieler jedoch mit Munition und Leben belohnt. Beide Gänge führen wiederum die Ratten als neue Gegnerart ein.

-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz
-  Waffe
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis

















Haupthaus - Erdgeschoss

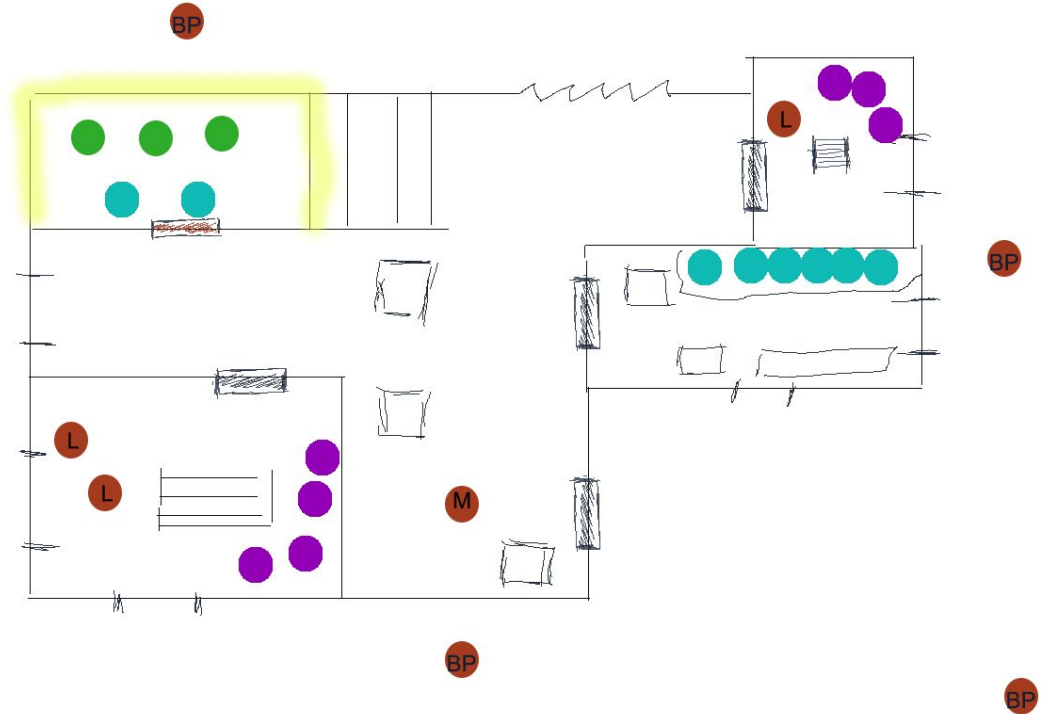
Das Erdgeschoss bietet zwei Aufgänge aus denen der Spieler kommen kann. Es bietet vor allem die Möglichkeit weitere Angriffe an Gegner zu üben, ist aber gleichzeitig eine Verschnaufpause für den Spieler nach dem letzten "größeren" Kampf. Zudem kann durch experimentieren die Holztür mit Nahkampfangriffen oder Schüssen zerstört werden um an ein neues Geheimnis zu gelangen.



Draußen wartet Anschließend die letzte neue Gegnerart des Levels.

Macht sich der Spieler den Aufwand in die obere Etage zu gehen kann er zudem mit der Schrotflinte eine weitere Waffe finden. Da diese gut für nahe Angriffe geeignet ist spawnen nach dem Aufheben der Waffe drei Mages hinter dem Spieler. In den engen Raum kann er die neue Waffe somit gleich testen.

Auch eine Abkürzung nach unten durch die offenen Fenster ist möglich, da der Spieler in Dusk keinen Fallschaden bekommt.

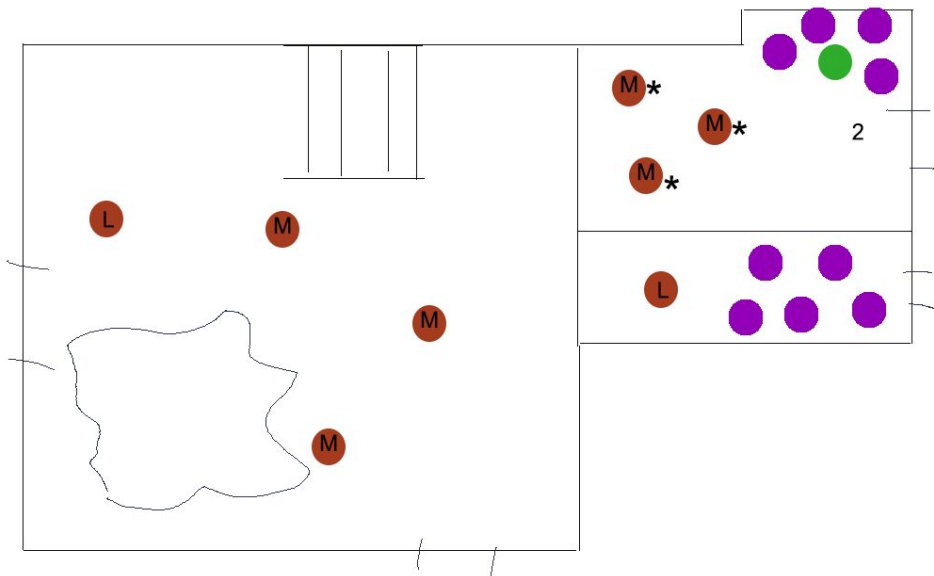
-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat +BP: Black Phillip
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz
-  Waffe
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis



-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat +BP: Black Phillip
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz
-  Waffe
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis
-  Explodierender Kanister
-  Explodierendes Fass

* Spawn wenn Waffe genommen wird

2 - Schrotflinte



Außenbereich

















Im Außenbereich begegnet der Spieler der letzten Herausforderung. Gut sichtbar auf einer freien Fläche wurde mit einer Menge Moral und Munition ein Kreuz platziert, welches der Spieler zum ersten Mal sieht. Die Moral und Munition ist einerseits ein Anreiz das neue Objekt näher zu erkunden, andererseits auch eine kleine Hilfe um den ersten Kampf mit einer größeren und gut gemischten Gegner-Menge zu überstehen.

Kommt der Spieler auf die Idee die Kisten neben den kleinen Schrägdach des linken Hauses zu stapeln und somit in die obere Etage zu klettern, kann der Spieler in das kleine Haus daneben gelangen. Dort oben befindet sich zur Belohnung eine weitere Schrotflinte. Somit kann der Spieler nun mit zwei gleichzeitig schießen. Neben den Schrägdach des rechten kleinen Hauses befindet sich zudem eine Truhe. Wird diese weg bewegt oder zerstört kann der Spieler durch Ducken in ein weiteres Geheimnis gelangen. Dafür wird er mit viel Moral und Leben belohnt.

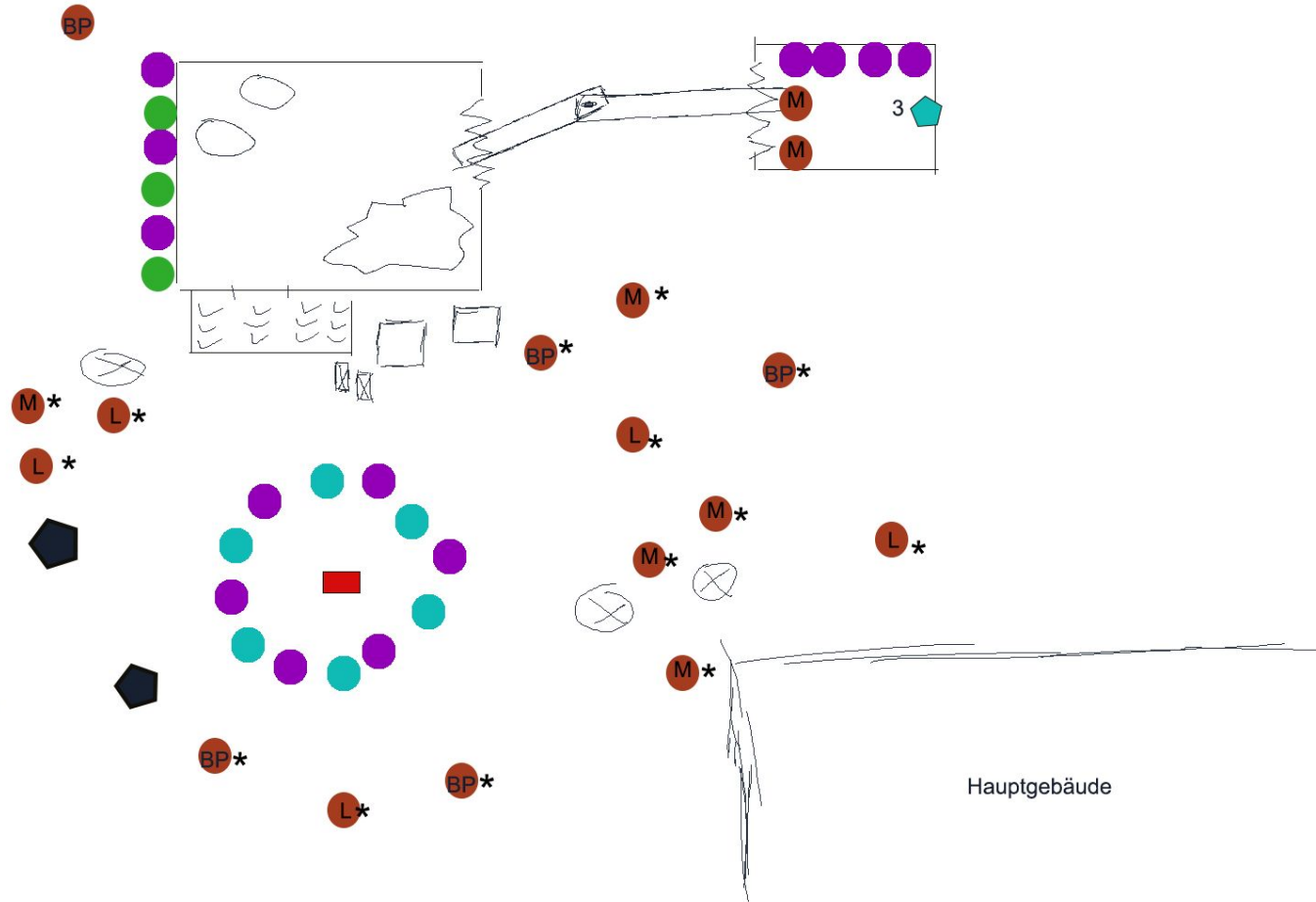
Außenbereich
















Die folgenden Konzepte zeigen:

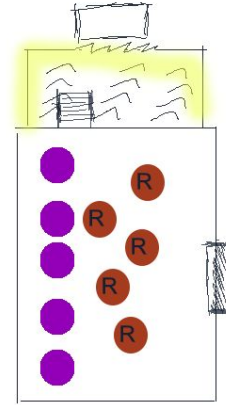
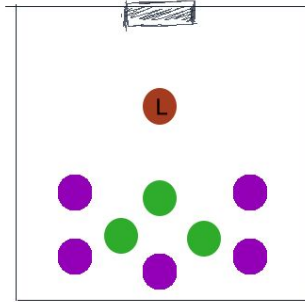
1. den Außenbereich mit der oberen Etage der beiden Nebengebäude
2. die untere Etage der beiden Nebengebäude
3. der unterirdische, geheime Gang
4. die Belohnung nach dem Gang

-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat +BP: Black Phillip
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz
-  Waffe
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis
-  Explodierender Kanister
-  Explodierendes Fass

















3 - Schrotflinte

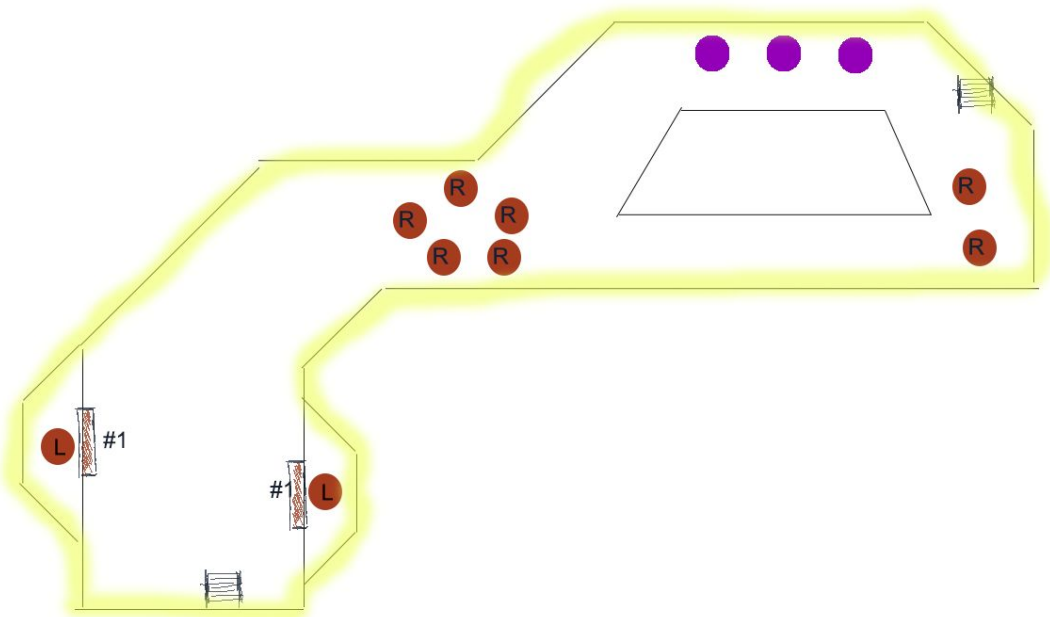



-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat +BP: Black Phillip
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz  Explodierender Kanister
-  Waffe  Explodierendes Fass
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis

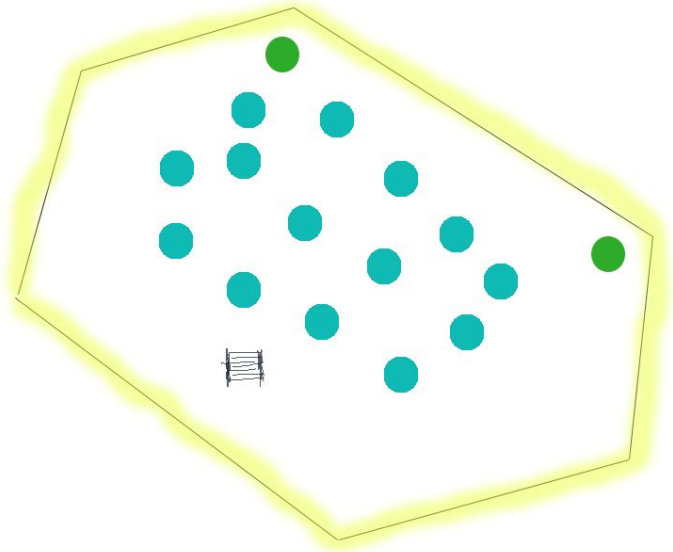


#1 - Trigger sobald Spieler unten angekommen ist

-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat +BP: Black Phillip
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
-  * Gegner spawn nach Trigger
-  Kreuz
-  Waffe
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis
-  Explodierender Kanister
-  Explodierendes Fass

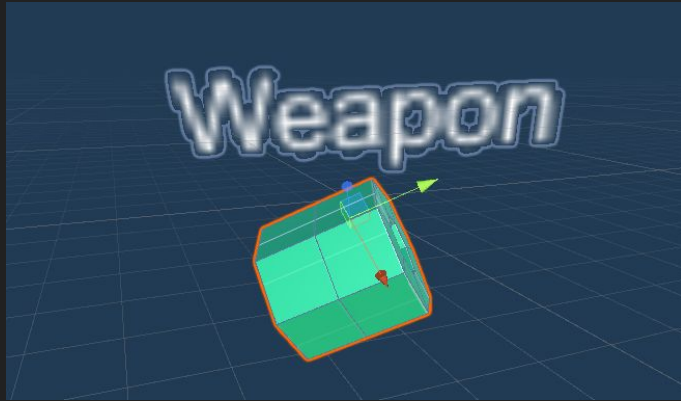


-  Medikit
-  Munition
-  Moral-Objekt
-  Moral-Kristall
-  Schalter
-  Gegner:
+ L: Leatherneck
+ M: Mage
+ R: Rat +BP: Black Phillip
-  offene Tür
-  geschlossene Tür
- * Gegner spawnet nach Trigger
-  Kreuz
-  Explodierender Kanister
-  Waffe
-  Explodierendes Fass
-  halbe Höhe
-  Leiter
-  Geheimnis

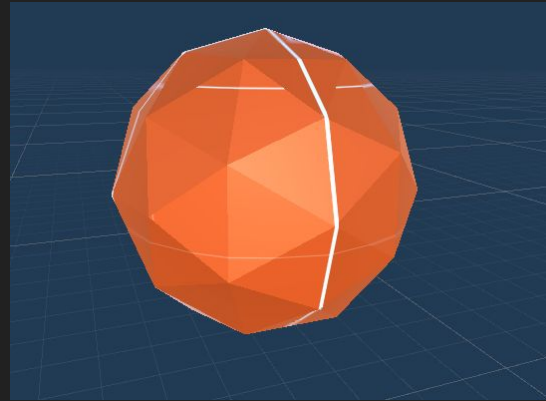


Blockout / Blockmesh

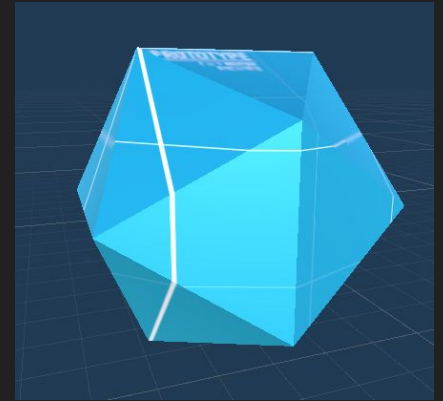
Blockout - Assets



Waffe

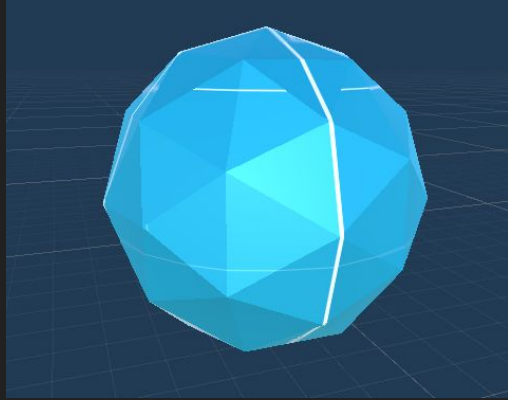


Munition

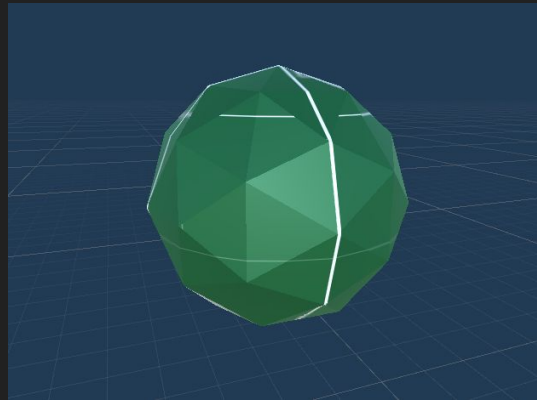


Moral - Kristall

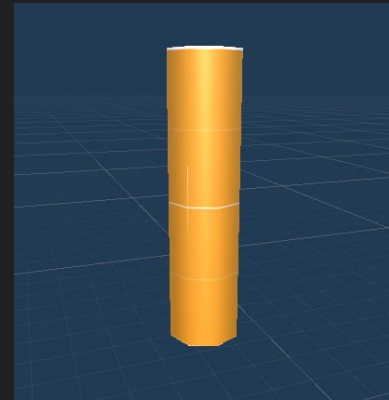
Blockout - Assets



Moral

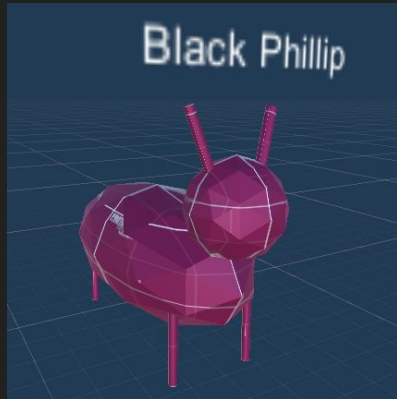


Medikit

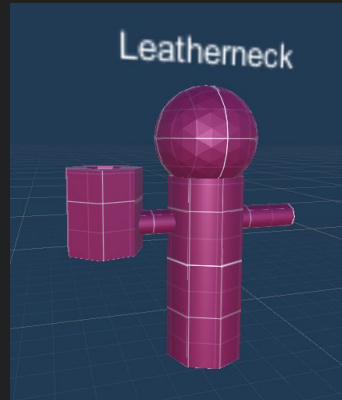


Kreuz

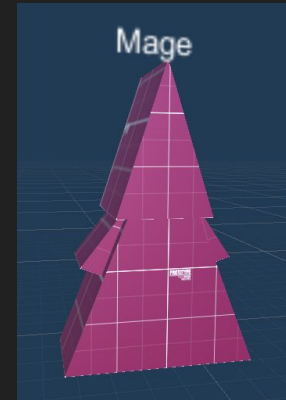
Blockout - Assets



Black Phillip

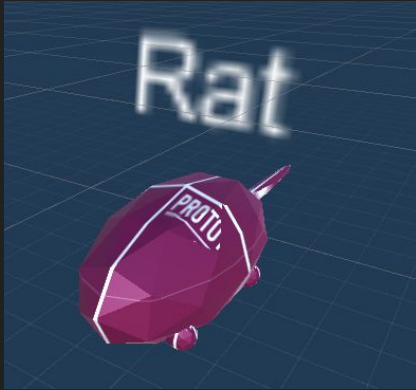


Leatherneck

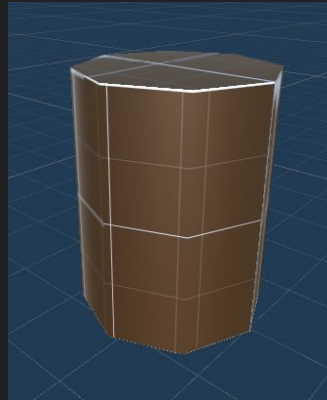


Mage

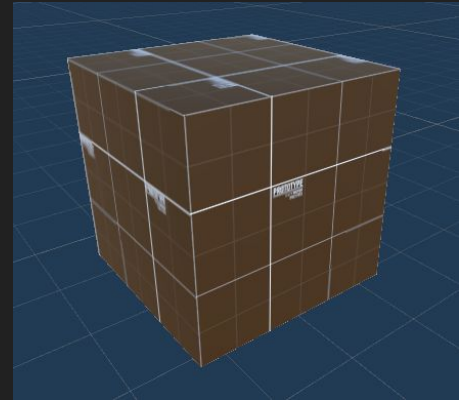
Blockout - Assets



Rat

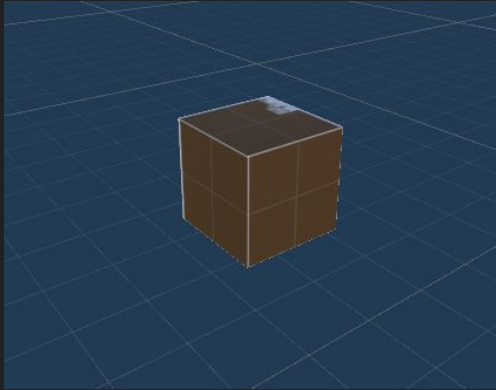


Holzfass

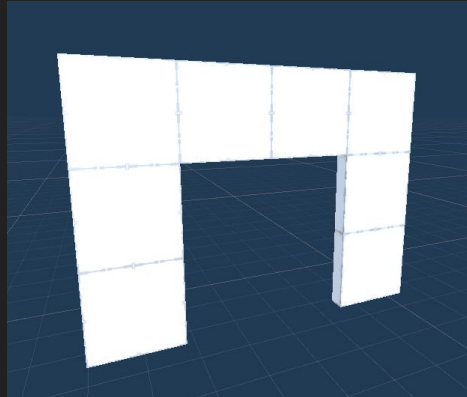


Kiste

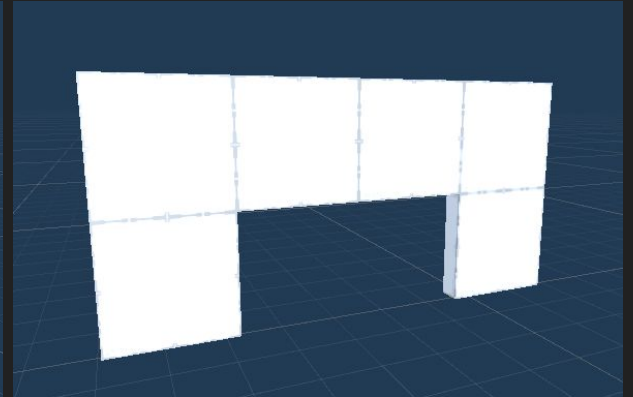
Blockout - Assets



kleine Kiste

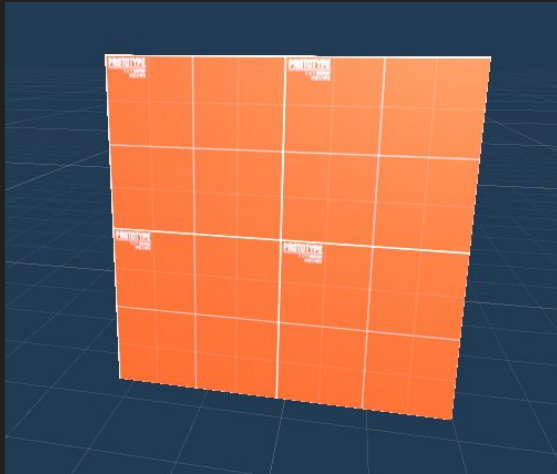


Türrahmen

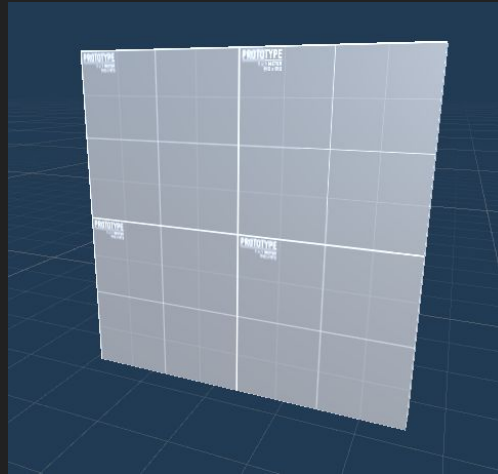


Durchgang zum Ducken

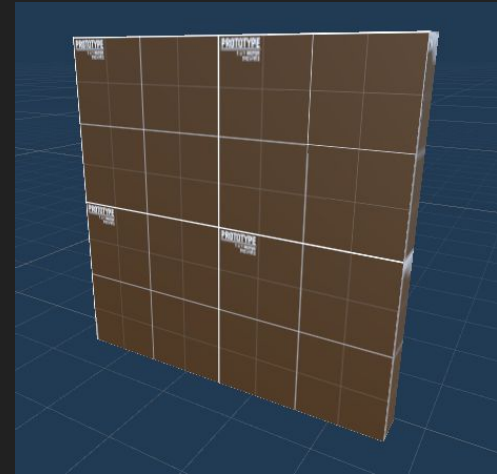
Blockout - Assets



geschlossene Tür



offene Tür

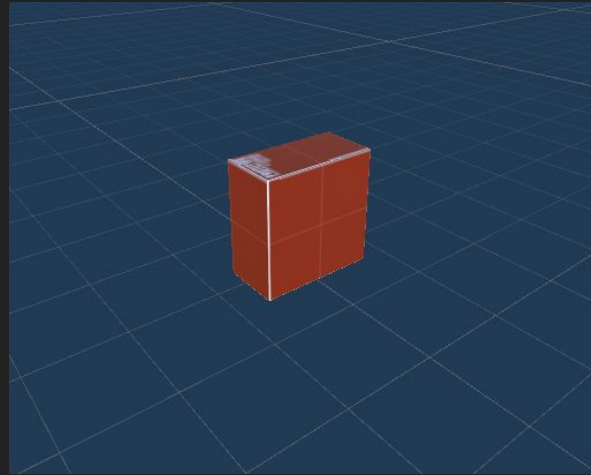


Holztür

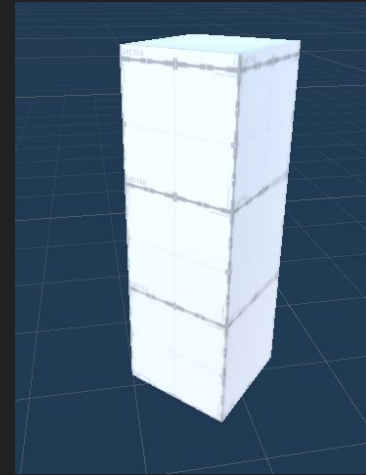
Blockout - Assets



explodierendes Fass

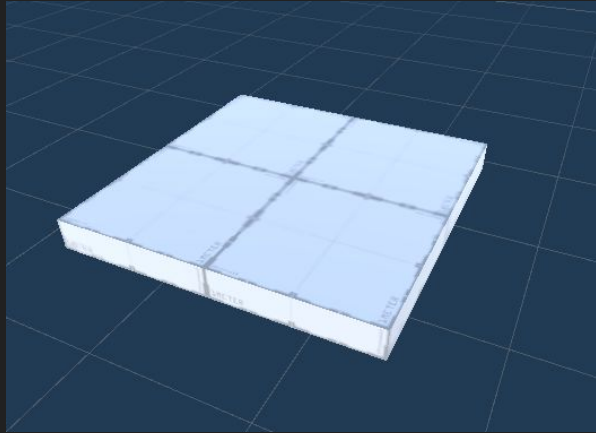


explodierender Kanister

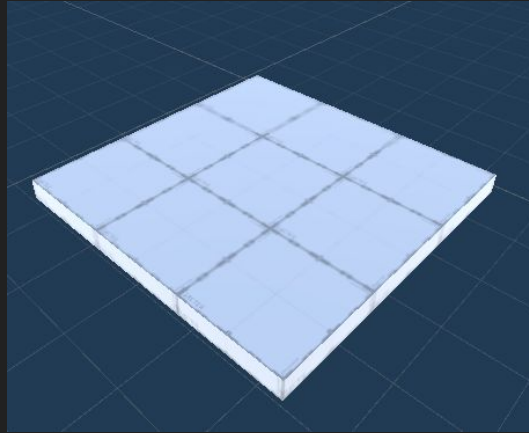


Säule

Blockout - Assets



Boden 2x2m

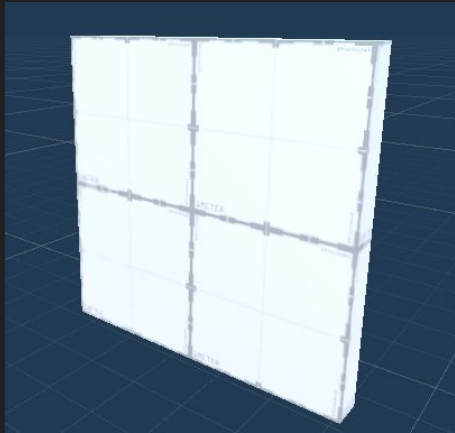


Boden 3x3m

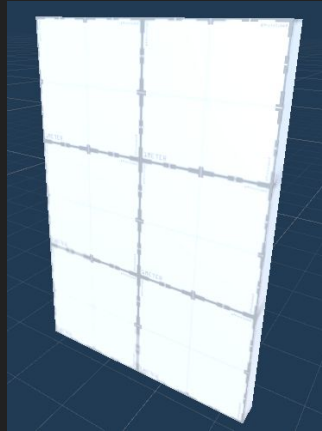


Leiter

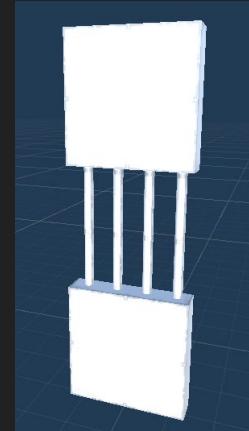
Blockout - Assets



Wand 2x2m

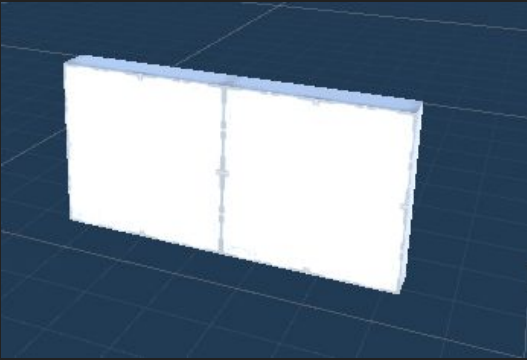


Wand 2x3m



Wand mit Gitterfenster

Blockout - Assets



Fenster-Unterseite

Blockout - Größen

Spieler: ca. 1,180m

Höhe geduckt: 1m

Sprunghöhe: 1,50m

Wand: mindestens 2m

Tür: 2m

Breite Boden: mindestens 1,5m

Anmerkungen

Um ein besseres Durchlaufen innerhalb des Projekts zu ermöglichen habe ich bei den Türen und teils bei den Kisten die Collision raus genommen.

Quellen

Folgende Quellen wurden für Inhalte dieser Präsentation verwendet:

https://dusk.gamepedia.com/Dusk_Wiki

<https://www.youtube.com>

Dusk: erhältlich über Steam: <https://store.steampowered.com/app/519860/DUSK/>