

Ey Mann, wo ist mein Portal? (working title)

Überthema: Einhörer

Random 1: Schattenreich

Random 2: Walhalla

Raziel Draganam (Madeleine Gemmrich)

## 1. Idee (Exposé)

Zwei Einhörner wachen nach einer durchfeierten Nacht in der Nähe von Walhalla auf. Da sie sich in der Menschenwelt befinden, rät Ihnen der starke Kater schnellstmöglichst wieder in Ihre Welt zu reisen. Da die Einhörner sich nicht erinnern können, wie genau sie hier her gekommen sind, verlaufen Sie sich auf dem Heimweg in die Schattenwelt von Hel. Dort bekommen die beiden eine seltsame Aufgabe und nach Erfüllung dieser, können Sie die Schattenwelt ausnahmsweise wieder verlassen. Diesmal gehen Sie den richtigen Weg und finden sich vor dem Götterpalast Walhall wieder. Durch eine List können sie den Götterpalast betreten und das richtige Portal in ihre Heimatwelt betreten.

## 2. Produktbeschreibung

Single bzw. Lokaler Multiplayer (Split-Screen vertikal geteilt)

Zielplattform/Mindestanforderungen

PC/Laptop

Windows 11

Tastatur und Maus (später ggf. auf Controller erweitert für Spieler 2)

USK 12

Zielgruppe

Casual Gamer die ein kurzes Spiel für zwischendurch suchen und Humor haben.

## 3. Story



Die zwei Einhörner hatten eine Party Nacht und wachen an einem seltsamen Ort auf. Ein grünes Schild auf dem Walhalla steht, verunsichert die beiden. Der Starke Kater kommt aus einem Gebüsch und spricht die beiden an. Er rät den Einhörner so schnell wie Möglich durch die Halle der Erwartungen zurück zum Götterpalast zu gehen um von dort das Portal in die Einhornwelt zu nehmen. Er gibt den beiden noch zwei kleine Snacks zur Stärkung und daraufhin verabschiedet sich der starke Kater und die beiden sind alleine. Die beiden Einhörner machen sich durch das Waldstück auf den Weg nach Walhalla. Zum Glück sind noch keine Besucher da und die beiden können das Gebäude betreten, ohne gesehen zu werden. Da die beiden jedoch in der Halle der Erwartungen die Treppe runtergehen, anstelle hoch, kommen sie zuerst in der Schattenwelt an.

(Hier wechselt die Spielwelt von 3D zu einem 2D Sidescroller)

In der Schattenwelt angekommen, überqueren sie den Totenfluss und kommen zur goldenen Brücke. Vor dem Tor sehen die beiden ein Schild, das sagt „Gleich wieder da“ und dahinter wartet der Höllenhund. Nachdem die beiden Einhörner keine Zeit zu verschwenden haben, ignorieren sie das Schild und stellen sich dem Höllenhund. Eine Art Minikampf Bildschirm taucht auf, jedoch können die Einhörner nur zwischen „Leckerli werfen“ und „Flucht“ wählen. Bei Flucht stehen Sie wieder vor dem Höllenhund und können zurück gehen oder noch einmal in den Kampf gehen. Wenn die Einhörner „Leckerli werfen“ wählen, rollen die Snacks von der goldenen Brücke und der Höllenhund springt hinterher. Daraufhin können die Einhörner durch das Tor in die Halle von Hel gehen.



Dort wartet Hel bereits auf die Einhörner. Die Einhörner suchen nach einem Weg zurück und verhandeln mit Hel. Diese will Sie erst nicht gehen lassen, erwähnt jedoch die Regenbogenwolken, die die anderen Götter im Göttertempel wütend macht. Daraufhin erlangen die 3 eine Einigung: Die Einhörner lassen zwei Flaschen

Einhornurin da (die Flaschen finden sie etwas weiter hinten in Hels Halle) und eine Flasche behalten die Einhörnern. Auf dem Weg zurück ist der Höllenhund noch am Snacks essen und bekommt die beiden nicht mit. Die Einhörner gehen somit wieder über die goldene Brücke und springen über den Totenfluss zurück nach Walhalla.

(Wieder der Wechsel von 2D Sidescroller zu 3D)

Diesmal gehen die beiden die Treppe in der Halle der Erwartungen hoch und kommen daraufhin beim Götterpalast (Walhall) an.

(Eingang zum Götterpalast als Hintergrund, die Einhörner stehen am unteren Ende der Treppe, ggf. Hier wechsel zu alter Point and Click Optik?)

Der Weg zum Götterpalast wird jedoch von zwei Kriegern versperrt, die sich gegenseitig bekämpfen. Nach einem kurzen Dialog mit den Kriegern erfahren die Einhörner, dass diese nur mit Met und einem entzündeten Feuer aufhören zu kämpfen und somit den Weg frei machen. Wenn sich die Einhörner dem erloschenen Feuer nähern, können Sie dies mit einem Dash gegen die Steine wieder entzünden. Die Flasche Einhorn Urin können Sie daneben platzieren. Zurück bei den Kriegern, sprechen die Einhörner diese wieder an. In diesem Gespräch werden die zwei Krieger überzeugt, das der Met am Feuer steht. Die beiden Krieger sind vorerst zufrieden, hören das kämpfen auf und gehen Richtung Feuer. Jetzt müssen die Einhörner schnell sein und den Götterpalast betreten, bevor die Krieger die List aufdecken.

Im Götterpalast müssen die Einhörner nur noch das richtige Portal finden um nach Hause zu kommen. Die Portale sind in den seitlichen Gängen verteilt und das richtige ist hinten Links. Zwischendurch treffen die beiden noch einmal auf den Starken Kater.

## 4. Inhaltliche Planung

### 4.1 Charaktere eines Spiels

#### Maincharaktere

##### **Einhorn 1 (Spieler 1) (3D, 2D und Pixelgrafik)**



Einhorn, weiser Körper, Regenbogen Mähne  
Nach Party Nacht auf der Suche nach dem Weg nach Hause  
Bisschen Blauäugig, sieht immer das gute

##### **Einhorn 2 (Spieler 2) (3D, 2D und Pixelgrafik)**



Einhorn, schwarzer Körper, invertierte Regenbogen Mähne  
Nach Party Nacht auf der Suche nach dem Weg nach Hause  
Schlitzohr und sieht immer das schlechte

#### Nebencharakter

##### **Starker Kater (3D, Pixelgrafik)**

Wacht mit den Einhörnern in der Menschenwelt auf  
Gibt den Einhörnern einen Snack und Hinweis für den Heimweg, bevor er verschwindet

##### **Höllenhund (2D Sidescroller)**

Bewacht das Tor auf der goldenen Brücke. Lässt keinen zurück laufen aber leicht durch Essen ablenkbar

### **Hel (2D Sidescroller)**

Herrscherin der Schattenwelt. Sitzt auf ihrem Thron und geht einen Handel mit den Einhörnern ein.

### **Zwei Krieger (Pixelgrafik)**

Kämpfen an den Stufen vom Göttertempel und versperren so erst den Weg. Durch eine List der Einhörner machen Sie den Weg frei.

### **Odin (Pixelgrafik)**

Sitzt im Göttertempel auf seinem Thron und ärgert sich über die Regenbogenwolken während die Einhörner das richtige Portal suchen

## 4.2 Level / Orte

### **Menschenwelt (3D Umgebung, Walhalla, Parkplatz, Wald, Halle der Erwartungen)**

Das Einhorn/die Einhörner finden sich in der Menschenwelt wieder mit einem ziemlich starken Kater. Der starke Kater sagt den beiden, dass sie wieder nach Hause gehen sollen, weil die Menschen die beiden wegen den Hörnern jagen würden und gibt Ihnen drei Leckerlis. So machen sich die beiden auf den Weg. Zum Glück sind sie neben dem Parkplatz Walhalla aufgewacht und müssen nur ungesehen zum Gebäude kommen. Gedeckt durch den Wald kommen sie vor den Besuchern bei Walhalla an. Dort gehen die beiden durch die Halle der Erwartungen die Treppe runter. Dadurch erreichen Sie das Schattenreich (für den Heimweg müssten Sie eigentlich die Treppe hoch laufen.)

### **Schattenreich (2D Sidescroller) (Fluss, goldene Brücke, Tor, Hells Thronbereich)**

Die beiden Einhörner müssen einen kleinen Fluss überqueren (springen) und über die goldene Brücke gehen. Der Wächter der Brücke ist gerade nicht da (Schild?) und der Höllenhund bewacht den Eingang. Die Einhörner können die Leckerlis in einer Art Minikampf werfen und so an dem Höllenhund vorbei kommen. Hinter dem Tor treffen die beide (in einer Halle) auf Hel. Diese sitzt auf Ihrem Thron. Sie hat gehört, dass die Götter in der Götterpalast sich über die Regenbogenwolken aufregen, weil letzte Nacht wohl ein paar Pferde in ein Feuer vor der Halle gepinkelt haben. Da die Einhörner ihr Reich verlassen wollen, verhandeln sie einen Kompromiss. Die Einhörner sollen Ihr Ammoniak (in Pferdeurin) besorgen, dass sie die Götter mit weiteren Regenbogenwolken ärgern kann und die Einhörner lassen sich drauf ein. Weiter hinten finden die Einhörner zwei leere Flaschen, pinkeln rein und sagen Hel, wo sie die Flaschen finden kann. Eine Flasche stecken die beiden selber ein. Diese ist zufrieden und lässt die Einhörner wieder aus Ihrem Reich. Die beiden machen sich wieder über die Brücke und den Fluss auf den Rückweg und kommen wieder in der Halle der Erwartung an.

### **Walhalla (Menschenwelt, 3D)**

Diesmal durchqueren die beiden Einhörner die Halle der Erwartungen in der richtigen Richtung und kommen in Walhall (Götterpalast) an.

### **Walhall (Götterpalast) vor dem Eingang, drinnen und Eingangsbereich Einhornwelt (Pixelgrafik)**

Regenbogenwolken im Hintergrund sichtbar, einige Krieger sind vor dem Palast ziemlich betrunken und liegen neben einem erloschenen Feuer. Als die beiden Einhörner das innere des Palastes betreten wollen, werden sie durch zwei kämpfende Wikinger aufgehalten. Um voran zu kommen müssen die Einhörner dafür sorgen, dass die beiden nicht mehr direkt vor dem Eingang kämpfen. Das erreichen Sie mit dem Trick, die letzte Flasche Einhorn Urin als Met zu bezeichnen und die beiden Krieger lassen sich täuschen. Die beiden Krieger haben aufgehört zu kämpfen, aber diese wollen noch das Feuer entzündet haben. Die Einhörner schaffen dies, indem sie den Dash benutzen und so Ihre Hufe an den Steinen um das Feuer einen Funken erzeugen. Die Krieger setzen

sich mit dem „Einhorn-Met“ auf die Seite und der Weg in die Halle ist frei.

Im Götterpalast müssen die Einhörner nur noch das richtige Portal finden. Hier treffen sie erneut auf den Starken Kater und dieser gibt Ihnen den Hinweis, welches Portal das richtige ist. Nebenbei erwähnt er, das Hel ihm gesagt hat, zwei Flaschen mit seltsamer Flüssigkeit ins Feuer vor dem Eingang zu schütten. Im Hintergrund sitzt Odin und ärgert sich über die Regenbogenwolken und dass diese stärker anstelle schwächer werden.

#### 4.3 Gegenstände und Inventar

##### Inventar

- 3 leere Flaschen
- 3 volle Flaschen
- 1 volle Flasche
- 3 Snacks

#### 4.4 Weitere technische Features

##### Sounds

- Laufgeräusche
- Wettereffekte Regenbogenwolken

Speichern (Anfang vom Level oder wenn Zwischenpunkt erreicht wurde)

Laden

##### Musik

- Walhalla
- Schattenreich
- Walhall/Götterpalast

#### 5. Spielmechaniken (u.a. Steuerung)

##### Steuerung

##### Spieler 1/ Einhorn 1

	3D	2D	Pixelgrafik
<b>W</b>	vorwärts		Vorwärts
<b>A</b>	Nach links	Nach links	Nach links
<b>S</b>	Rückwärts		Rückwärts
<b>D</b>	Nach Rechts	Nach rechts	Nach rechts
<b>Leertaste</b>	Sprung	Sprung	Sprung
<b>Dash</b>	Links Shift	Links Shift	Links Shift
<b>R</b>	In-Game-Menü		

##### Spieler 2/ Einhorn 2

	3D	2D	Pixelgrafik
<b>Num Pad 8</b>	vorwärts		Vorwärts
<b>Num Pad 4</b>	Nach links	Nach links	Nach links
<b>Num Pad 5</b>	Rückwärts		Rückwärts
<b>Num Pad 6</b>	Nach Rechts	Nach rechts	Nach rechts
<b>Num Pad 0</b>	Sprung	Sprung	Sprung
<b>Num Pad Enter</b>	Links Shift	Links Shift	Links Shift
<b>Num Pad -</b>			

## **Speichern**

Fortschritt wird automatisch nach Zwischenergebnissen (z.B. Aufsammelnd er leeren Flaschen) gespeichert. Manuell Speichern auch Möglich

## **Laden**

Geladen wird bei Zwischenergebnissen. Spieler zurückgesetzt an Eintritt ins Level aber Fortschritt wie das Sammeln der Flaschen bleiben erhalten.

## **Optionen**

Lautstärke

Musik

Soundeffekte

An/Aus

Musik

Soundeffekte

## **In-Game-Menü**

dient als Pause

Speichern

Laden

Steuerung anzeigen

(Anzeige der nächsten Aufgabe)

## **6. Bedienoberfläche**

### Titelmenü

Einzelspieler

Lokaler Co-OP Modus

Laden

Speichern

Optionen

Steuerung wird angezeigt

Musik an/aus

Musik Lautstärke

Sound an/aus

Sound Lautstärke

Credits (?)

Beenden

### In Game Menü

(Anzeige, was die nächste Aufgabe ist)

Speichern

Laden

Steuerung

Beenden

## **7. Qualitätssicherung**

### **Qualitätszielbestimmung**

Keine Bugs

Spielbare Demo

Feinschliff Bewegungen und Dialoge usw.

### **Testfälle/Testszzenarien**

Testspieler suchen und spielen lassen

## 8. Art-Style

Das Spiel beginnt **low poly 3D**, geht in **2D Sidescroller** Elemente über und endet in den alten **Point and Click Adventures mit Pixel Grafik**.

3D

Low Poly, etwas „plüschig“ gehalten

2D Sidescroller

3D Elemente als Sidescroller?

Point and Click Adventure Pixelgrafik

deutliche Pixel sichtbar, erinnert an die Anfänge von Videospielen

## 9. Glossar

Wesen/Figuren	
Einhorn	Fabelwesen von Pferde- oder Ziegeggestalt mit geradem Horn auf der Stirnmitte, steht inzwischen als Symbol für das gute
Löwe	„Gegengewicht“ zum Einhorn, verbildlicht meist das animalische
Starker Kater	Figur die die Einhörner auf den Weg schickt, Anfang vom Spiel
Hel	Herrscherin des Schattenreichs
Höllenhund	Bewacht das Tor zu Hels Halle

Orte	
Walhalla	Ruhmeshalle bei Regensburg <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Walhalla">https://de.wikipedia.org/wiki/Walhalla</a> (wird manchmal mit Walhall, dem Götterpalast der nordischen Mythologie verwechselt)
Schattenreich	Ort der Toten auch Unterwelt genannt, Hels Halle
Walhall	Götterpalast der nordischen Mythologie. Krieger die während der Schlacht fallen, werden hier her gebracht.
Götterpalast	
Hels Halle	Nachdem Totenfluss und goldene Brücke überquert wurde, findet man sich dort wieder
Totenfluss	Erste Bereich der Schattenwelt
Goldene Brücke	Brücke zu Hels Halle/Schattenreich
Halle der Erwartung	Treppe und Halle in Walhalla

Sonstiges	
Polare Stratosphärenwolken	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Polare_Stratosph%C3%A4renwolken?wprov=sfla1">https://de.wikipedia.org/wiki/Polare_Stratosph%C3%A4renwolken?wprov=sfla1</a>
Perlmutterwolken	
Eiswolken	Sehen aus wie Regenbogenwolken. Bestehen aus Kristalle von Schwefelsäure oder Salpetersäure, manchmal mit Eismantel
Salpetersäure	Entsteht durch katalytische Oxidation von Ammoniak

Ammoniak	Kommt in Pferdeurin vor, starker Geruch der unangenehm ist, kann Lungenwege reizen
Snacks	Werden als Ablenkung für den Höllenhund verwendet