

Zwischenpräsentation #1

Strange Galactic Friends

Konstantin H., Jonas H., Georg S.,
Jannis G., Luca K.





Inhalt

01

Brettspiel

- Aufbau
- Playtest + Auswertung

02

Projektmanagement

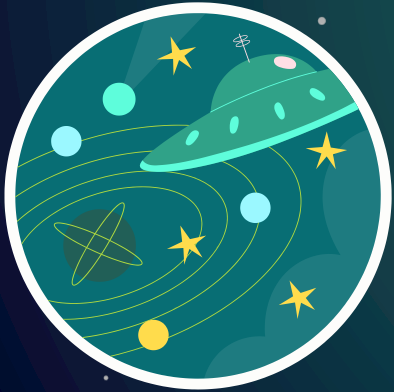
- Gesamter Projektplan
- Aufgabenverteilung
- Plan für erste Iteration

03

Game Design

- Game Concept
- Game World

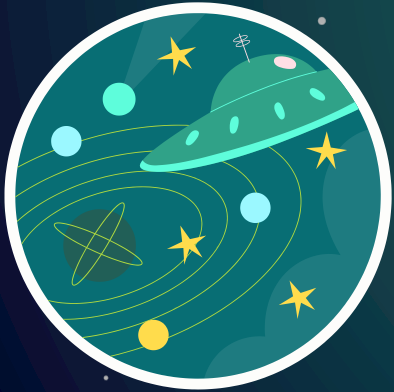
BRETTSPIEL



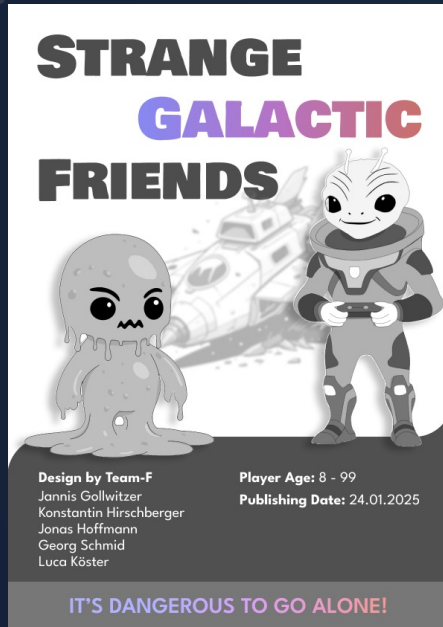
PROJEKT MANAGEMENT



GAMEDESIGN



KONZEPT - HighConcept



- lokaler Koop-Puzzle-Plattformer
- **Multiplayer Jump 'n' Run**
- futuristisches Setting
- sammle **Raumschifffragmente**
(zerstörtes Schiff)
- Rätsel lösen & mit Objekten interagieren
 - verwundbare Feinde
- **USP: Gravity Switch**

KONZEPT – Player und Character



Player

- Wahl aus **zwei Charakteren**

Character

- Idee: **Phaser Brand Maskottchen** (modifiziert)
- Schleim Alien → "*Moot*" ("irrelevant")
- Laser Phaser Alien → "*Major Dom*"

KONZEPT – Natur und Interaktion



Natur des Spiels

- löse Probleme als Team
- bekämpfen **Gegner** (alle 30-60s) während Aufgabenlösen
- finde **Weg** zurück zum **Raumschiff**

Interaktion

- Interaktion mit Elementen
(schieben, ziehen, drücke Knöpfe, trete auf Druckplatten, schieße Phaser oder Schleimhand, sammle Gadgets)
- **Schwerkraft Switchen**
(beide Spieler drücken 'G' gleichzeitig)

KONZEPT – Kameramodell



- je Charakter eine Kamera
= je Spieler ein Screen
- Charaktere im Screen am Boden sichtbar
(auch, wenn Charakter eigentlich an Decke läuft)
- 2D Profil-Ansicht

KONZEPT – Genre und Features



Genre

- **Science-Fiction**
 - Charaktere = Aliens
 - Schwerkraft manuell umkehren

Features

- "Gravity Shift"
- Sammle Raumschiffteile
- Platforming
- Löse Rätsel
- Bekämpfe Gegner
- Wiederbelebungssystem
- Gadgets

KONZEPT – GameType und Ziel



GameType

- Koop-Multiplayer
- Level gewinnen: Raumschiffteile sammeln, Portal zu nächstem Level öffnen

Ziel

- Zielgruppe: gelangweilte Studenten in der Vorlesung, Fans von Party- oder Paar-Spielen
- Teamfähigkeit aufbauen & Langeweile reduzieren

KONZEPT – Plattform und Setting



Plattform

- PC/ Laptop

GameSetting

- fremder Planet
 - Je Level verschiedene Genres

KONZEPT – Story



- Galactic Friends treffen auf einander
(Reise beginnt)
- Alien Raumschiff auf Planeten abgestürzt
- finde Teile, um Raumschiff neu aufzubauen
- Planetenbewohner = nicht freundlich

KONZEPT – Enemies



Legionary

- Beschützt sich selbst vor Angriffen über Gürtellinie
- nur durch *Moot* bekämpfbar



Colossus

- Techy Space Suit
- Nur durch *Major Dom* bekämpfbar

KONZEPT – Boni und Monetarisierung



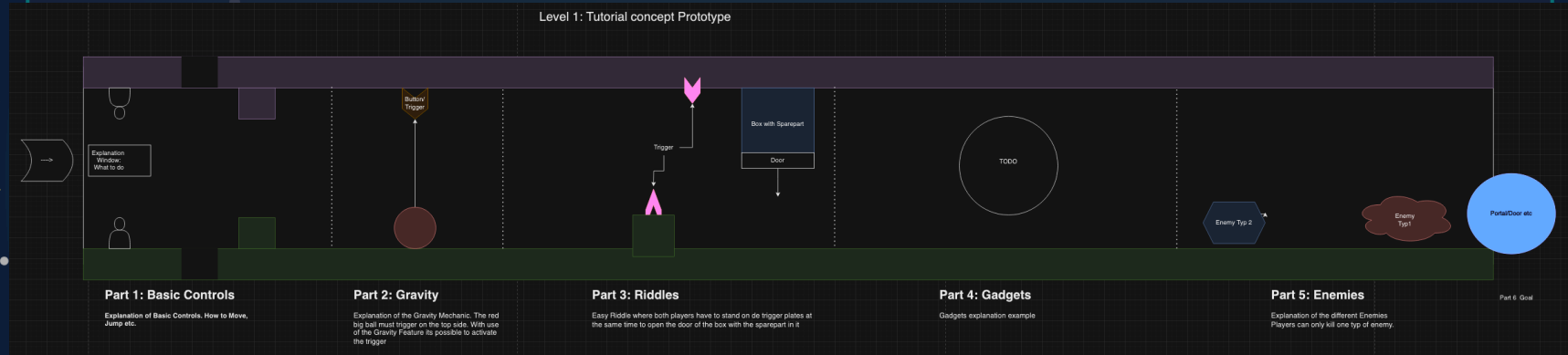
Monetarisierung

- v1.0 release: nur 5.99\$

DLCs

- neue Maps
- Charaktere
- Soundtracks
- Puzzle Mechaniken
- neue Einstellungen
- Entwicklungs-Prozessbuch

KONZEPT – LevelDesign



Inspiziert von: Super Mario, Feuer und Wasser, Filament (Puzzle Game)

GameWorld – Physical Dimension



- Schwerkraft umkehren (beeinflusst Objektbewegung)
- *Mayor Dom* entgegengesetzt zu **Schwerkraft**
- Lineare Level: Höhlen, Korridore, Tunnel
- einheitliche Skalierung gesamter Spielwelt und Charaktere
- Level mit klarem **Anfangs- und Endpunkt** (Portal)

GameWorld – Temporal Dimension



- Jedes **Level** in bestimmter **Zeit** lösen
(abhängig von Gegneranzahl und Sidequests)
- *Optional*: Tag-/Nacht-Level
(eingeschränktes Sichtfeld, "Moot" leuchtet - zeigt Weg)
- Spannung, Faszination und Nervenkitzel
- **Zeit** für **Spielstatistiken** und Spiel-Verbesserung
gemessen

GameWorld – Environmental Dimension



- **Unbekannter Planeten**
(keine Referenz zu realer Welt)
- Unbekannte Zivilisation → feindlich
- Major Doms Volk → friedlich, suchen neuen Planeten
- **Atmosphäre:** friedliche, untersch. Musik je Level
- Detailgrad: **Pixel-Art** → klar, immersiv



GameWorld – Emotional Dimension



- Solidarität = Kern-Emotion
- Herausforderungen nur im Team meisterbar
- Entertainment:
Teamarbeit, Kommunikation, Kooperation
- Inspiration: „Nur gemeinsam sind wir stark!“
- Teamgeist fördern

GameWorld – Ethical Dimension



- **Tutorial** erklärt Verhaltensregeln
- **Konflikt:** Selbstverteidigung, Cartoon-Kampf (kein Blut)
- **Wahlmöglichkeiten:** Gewalt- oder Flucht
- **Ethische Entscheidungen und Moral:**
keinen Einfluss auf Endziel, Spieler stehlen Items ohne Konsequenzen

Danke!

