

The Last Package  
Spieleentwicklung und Programm

Niklas von Hirschfeld und Jan Knüpfer

**Inhalt**

1. Angebot
2. Konzept
3. Dokumentation der Arbeitsschritte
4. Spielanleitung
5. Programm
6. Erläuterung der Spielidee

**Angebo****t**

**Betreff: Angebot**

Sehr geehrter Konrad Dijkstra,

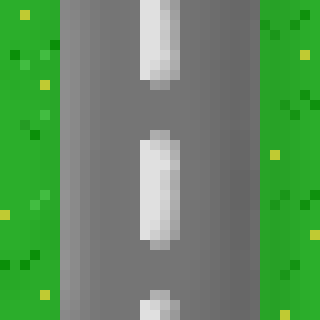
vielen Dank für Ihr Interesse. Gerne unterbreiten wir Ihnen folgendes Angebot.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Position** | **Anzahl** | **Preis** | **Einheit** | **Beschreibung** | **Steuer** | **Netto** |
| 1 | 1 | 368,90€ |  | Konzeptentwicklung und Storyboarding | 19% | 310,00€ |
| 2 | 1 | 1856,40€ |  | Spieldesign und Grafiken | 19% | 1560,00€ |
| 3 | 1 | 2439,50€ |  | Programmierung und Entwicklung | 19% | 2050,00€ |
| 4 | 1 | 476,00€ |  | Musik und Soundeffekte | 19% | 400,00€ |
| 5 | 1 | 261,80€ |  | Qualitätssicherung | 19% | 220,00€ |
| 6 | 1 | 238,00€ |  | Projektmanagement und Kommunikation | 19% | 200,00€ |

Wir freuen uns, wenn wir Sie mit unserem Angebot überzeugen können. Bei Fragen dürfen Sie sich gerne auch per E-Mail bei uns melden.

Mit freundlichen Grüßen  
Jan Knüpfer und Niklas von Hirschfeld im Namen von Serenity Studios

|  |  |
| --- | --- |
| **Zwischensumme Netto** | 4740,00€ |
| **Umsatzsteuer 19%** | 900,60€ |
| **Gesamtbetrag** | **5640,60€** |



**Konzept**

**Wir programmieren unser Spiel in Java. Um den Fokus auf das Spiel selber zu legen, aber trotzdem genug Kontrolle über die Grafische Darstellung zu behalten, haben wir uns entschieden OpenGL zu nutzen. Da OpenGL in C geschrieben ist, benötigen wir art Übersetzung. Diese wird von der Java Bibliothek LWJGL bereitgestellt.   
Wir planen das Spiel Modular zu gestalten, so das neue Features und Anpassungen einfach umgesetzt werden können. So ist es auch ihnen möglich Anpassungen in einem gewissen Maße vor zu nehmen, oder zu veranlassen.**

**Beispiele**

**Character Sprite**

**Straßen Sprite**

**Natürlich besitzt das Spiel eigene Soundtracks im nostalgischen 8-bit Stil**

[**Klicken sie hier für eine Hörprobe!**](https://vonhirschfeld.eu/lieferfix/Musik_Horprobe.mp3)

**Design und Musik**

"The Last Package" ist ein einzigartiges 8-bit-Spiel, das eine fesselnde Geschichte und ein ansprechendes Gameplay bietet. Das Spiel beginnt an einem gewöhnlichen Morgen, als der Spieler einen mysteriösen Brief durch den Haustürschlitz erhält. Dieser Brief, überbracht vom kürzlich verstorbenen Großvater des Spielers, birgt den letzten Wunsch, ein geheimnisvolles Paket an eine gewisse "Amelia" zu liefern. Die einzigen Anhaltspunkte sind das Ziegelhaus im Dorfzentrum von Nota Village.

**Programmierung:**

**Dokumentation der Arbeitsschritte**

**1. Konzept und Storyline:**

**Entwicklungsziel:** Unser Ziel war es, ein einzigartiges 8-Bit-Spiel zu entwickeln, das die Spieler mit einer fesselnden Geschichte und einem ansprechenden Gameplay begeistert.

**Story:** Das Spiel beginnt an einem gewöhnlichen Morgen, als der Spieler einen mysteriösen Brief durch den Haustürschlitz erhält. Der Brief wird vom kürzlich verstorbenen Großvater des Spielers überbracht und enthält seinen letzten Wunsch: Ein geheimnisvolles Paket an eine bestimmte Person namens "Amelia" zu liefern. Die einzigen Anhaltspunkte sind das Ziegelhaus im Dorfzentrum von Nota Village.

**3. Grafik**

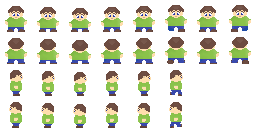
Die Grafik des Spieles ist gehalten im klassischen 8-bit Stil. Auflösung ist 192px x 128px, wobei es auf die passende Bildschirmgröße hochskaliert wird.

**Beispiele:**

****

**Haus von Pat und Amelia**





**Erstellung von Pat und seinen   
Animationen**

**4. Level-Design:**

**Dorf Nota:** Das Level-Design umfasst die Gestaltung eines lebendigen Dorfes mit verschiedenen Bereichen und Gebäuden, die erkundet werden können. Jeder Bereich wird seine eigenen Geheimnisse und Hindernisse haben, die es zu überwinden gilt.