

Chonky: from hatching to fetching



Karo, Kosmas, Pascal, Simon, Sophia

Vorwort

Liebes Enhydra Games Team!

Über die Zeit der letzten drei Monate haben wir, als 5 Köpfe, durch euch unsere ersten wertvollen Erfahrungen in einem für uns größeren (und nicht Fh) Spieleprojekt sammeln dürfen. Die Praxisnähe sowie der ständige Austausch mit Max & ein paar mini-Feedbackzyklen von euch haben uns ein schönes Sommerprojekt ermöglicht. Das Projekt bzw. die folgende Ausarbeitung ist natürlich nicht zu 100% umsetzungsfertig. Auf der einen Seite fehlt eure Handschrift und auf der anderen noch das ein oder andere Stündchen Arbeit. Nichtsdestotrotz können wir euch heute stolz unser erstes Konzept eines Chonky Mobile Games präsentieren.

Lange Rede, kurzer Sinn: Danke an dich Max, Danke an euch Enhydra Team, wir wünschen euch eine gute Reise durch unser Projekt und können eure Reaktionen und euer Feedback kaum erwarten, egal ob in Schrift, Sprache oder Person!

PS: [Hier der Miro Link für mehr Info!](#)

Allgemeine Einführung

Idee: Das Grundkonzept des Spieles ist eine Konvergenz aus den Dorf-Building-Elementen aus Spielen wie “Clash of Clans” /”Dragon Mania Legends”. Besonders “Clash of Clans” gelang es gut, fast-paced Player- & Gameplay-Progression mit laufenden immer neuen spannenden Player Engagement Spikes zu vereinen. Es gibt immer viel Neues freizuschalten, und das über einen kurzen Zeitraum. Trotzdem fühlt man sich weder überrumpelt, noch hat man das Gefühl etwas zu verpassen, selbst wenn man sich gerade in Details verliebt und die Zeit weniger effizient nutzt. Dieses Konzept exportiert und gepaart mit RPG-Elementen, ergibt eine neue Art Mobile (Pocket) Games zu genießen.

Kurzumriss: *“Chonky: from hatching to fetching”* ist ein Life-Simulation-Game mit Building Aspekten und Minigames. Das Grundgerüst des Spiels ist das Breeden von Chonkys. Unendliche Kombinationen können aufgrund der zahlreichen Auswahl an Accessoires und der individuellen Elementarfähigkeiten geschaffen werden. Hinzu kommt das soziale Engagement der Spielenden mit den Chubbys und später Chonkys, welches sich durch verschiedenste Mechaniken ausdrückt: Füttern, streicheln, putzen, Tricks lernen und spielen sowie das optische Designen von Chonkys runden eben jenes Grundgerüst ab. In dem von Chonkys belebten Chubbington stehen Playern alle Möglichkeiten offen.

#Sandboxplaymania: Während der Rohstoffabbau, Essenfarmen und der Ausbau der Stadt zu den Hauptstory-Elementen gehören, haben die Spielenden in ihrer restlichen Zeit sehr viel Freiheit in Form von Minispiele und Aktivitäten. Egal ob sie den lieben langen Tag Fischen, um die Chonkys in deren Fischerfähigkeiten zu trainieren, auf Abenteuer gehen und die Welt erkunden möchten, oder es ihre Lieblingsbeschäftigung wird mit den süßen Chubbys und Chonkys zu interagieren, um mit ihnen eine Beziehung aufzubauen.

Concept Statement and USP: Nach einer kleinen Marktanalyse von genreähnlichen Spielen ist eine Sache immanent hervorgestochen: Das Thema bzw. der Art Style ähneln sich sehr durch diesen überlaufenen Mobile Markt. Sehr viele City und Siedlungsbilder verfolgen entweder einen mittelalterlichen Stil oder versuchen sich an moderneren tierähnlichen Spezien, welche zumeist scheitern. Hier sticht Chonky,

nicht nur mit einem vorhandenen Universum und einem bereits erfolgreich auf den Markt gebrachtem RPG-Spiel hervor, sondern beeindruckt mit der Liebe zum Detail und den einzigartigen süßen Chubbys und Chonky sowie deren Dorf, Chubbington. Ein weiterer riesiger Vorteil dem Markt gegenüber bringt das Player Engagement und das In-Game-Purchases Design. Die große Mehrheit der Spiele in diesem Genre begrenzen den Fortschritt des Players oft mit Energie, Versuchen oder anderen fiktiven Ressourcen, welche nach vollständiger Verwendung, oft sind es 5 Runs, die Spielenden eine gewisse Stundenanzahl warten lässt, bis diese wieder spielen dürfen. Alternativ, selbstverständlich, kann man Echtgeld ausgeben, um seine Ressourcen aufzufüllen und in einem fließenden Spielerlebnis bleiben zu können. Im Gegensatz dazu, stellt es bei *“Chonky: from hatching to fetching”* eine Grundlage dar, solange und intensiv man möchte, „reingrinden“ zu dürfen.

Target Audience: Grundsätzlich zielt das Mobile Game auf eine jüngere Zielgruppe ab. Die verspielten Mechaniken sowie der allgemein süße Art-Style unterstreichen das. Nichtsdestotrotz bietet *“Chonky: from hatching to fetching”* auch älteren Zielgruppen einiges. Neben dem süß aussehenden Spiel und der Möglichkeit es wie ein Animal Crossing x Nintendogs zu spielen, kann man sich auch auf das Erforschen von fortgeschritteneren Mechaniken, wie zum Beispiel das Fischen oder Auskundschaften der Welt, fokussieren. In zukünftigen DLCs oder ähnlichen Erweiterungen könnten auch Mechaniken wie eine Kampfarena oder andere unterhaltsame Minigames implementiert werden.

Inhalts playthrough

Die Einführungsszene rechtfertigt das Dasein des ersten Chonkys in Chubbington sowie gibt vielleicht sogar ein kleines Easter Egg her.

→ Erste Szene & narrative Einführung im Spiel

Nach einer kleinen Einführungsszene werden die Spielenden in die gewohnte isometrische Spielansicht geführt und können auch direkt mit dem Tutorial starten. Der weise Erzählerchonky (→ Concept Art) begleitet die Spielenden durch die ersten Minuten und wird auch im späteren Verlauf des Spiels immer für einen guten Rat beistehen. Das Tutorial startet direkt mit einer Aufgabe: Das Abbauen eines kleinen Baumvorkommens. Hier wird den Spielenden auch das erste Mal eine große Besonderheit des Spieles nähergebracht. Es gibt nämlich zwei Arten mit Chonkys zu interagieren. Auf der einen Seite kann man Chonkys beauftragen Arbeiten zu erledigen, wie zum Beispiel dieses Baumvorkommen abzubauen. Dies wird Passivbeschäftigung von Chonkys genannt. Im Fall des kleinen Baumvorkommens würde das 60 Sekunden dauern. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Aktivbeschäftigungen. Hier hat man als Bewusstsein von Chonkus Prime die Fähigkeit, Chonkys bei ihren Aufgaben zu unterstützen und in den Chonky Körper einzutauchen. Im Spiel klickt man auf den arbeitenden Chonky und taucht selbst in das Arbeiten ein. Umgesetzt ist das immer mit einer kleinen individuellen Mechanik. Sollte man Gebrauch von dieser machen, verringert sich die Arbeitszeit um je nachdem wie gut man die individuelle Mechanik ausführt.

→ siehe individuelle Mechaniken

Im weiteren Verlauf des Tutorials bauen die Spielenden mit den neu erlangten Rohstoffen das erste Wohnhaus für die Chonkys und lernen hierbei die individuelle Mechanik für das Bauen von Häusern. Die Fertigstellung des Wohnhauses führt folgend zum ersten Level-Up. An dieser Stelle werden Questbelohnungen sowie das Questbuch veranschaulicht. Den Spielenden wird mitgeteilt, dass sie immer einen Blick auf die kommenden Aufgaben und Challenges werfen sollten. Neben den zu erwartenden Belohnungen gibt es noch eine weitere bei Level-Ups. Es erscheint im-



mer wieder ein Ei auf der Karte, welches einsammelbar ist und in der Breeding-Cave ausgebrütet werden kann. Hier endet das kurze verpflichtende Tutorial.

Die Spielenden können sich mit ihrem Chonky schon selbstständig durch die Karte bewegen. Es stehen aber noch ein paar weitere kleinere Tutorials zur Verfügung. Jedoch ist die Reihenfolge sowie das allgemeine weitere Gameplay schon ganz in der Hand der Spielenden.

- (1) Entweder man entscheidet sich gleich in die Breeding-Cave zu schauen und beginnt das Brüten des neu gefundenen Eies, welches beim ersten Level-Up sehr offensichtlich rumliegt (rotes Ei neben „1“).

→ [Breeding Mechanik](#)

- (2) die Spielenden gehen weiter Ressourcen abbauen und werden über den Base-Stat der Ausdauer und der Möglichkeiten wie diese wieder aufgefüllt werden kann aufgeklärt.

→ [Auszauer & Regeneration](#)

- (3) die Spielenden machen ihren Shop auf und bekommen eine kleine Einführung, sowie die Möglichkeit die Spielwiese für die Chonkys zu erbauen. In weiterer Folge wird das Beziehungssystem vorgestellt, sowie die verspielten Interaktionen mit den Chonkys erforscht.

→ [Beziehungssystem Mechanik](#)

- (4) Oder die Spielenden erforschen gleich am Anfang die ganze begehbarer Karte und treffen den Fischmeister Chonky beim Teich. Hier startet ein Mini-Tutorial um den Spielenden das Fischen (inklusive individueller Fischermechanik) zu erklären.

→ [Fischer Mechanik](#)



Nachdem sich die Spielenden mit allen grundlegenden Mechaniken vertraut gemacht und vielleicht schon die ein oder andere Fertigkeit ein wenig gelevelled, oder schon einen Haufen Chonkys gebreeded haben, sollten sie sich aufgrund des ausgewogenen ([→ Level Progression Systems](#)) zwischen den Levels 4 und 5 bewegen und somit ins Casual Gameplay starten. Von hier an bis Level 10 werden laufend Verbesserungen der Gebäude, neue Quests sowie neue Fertigkeits-Levelgrenzen freigeschalten.

Das Spiel in seiner Prototyp-Konzeptionierung wurde ausführlich bis zu Level 10 durchgeplant. Hier wird auch das „Early-Game“ abgeschlossen. Natürlich haben wir schon Konzepte und Ideen für das „Mid-Late Game“, jedoch lag der Fokus definitiv darin, eine stimmige gut gebalancede Grundlage zu schaffen, auf der man flexibel aufbauen kann. Zu den weiteren Gameplay- und Story Ideen.

[→ unfertige Ideen & Konzepte + weiterführende Ideen](#)

Ausführliche Runterbrechung des Games

erste Szene & narrative Einführung

Erste Szene im Spiel #1

Ein kleiner animierter Film, der als Traum des Players bzw. des Unterbewusstseins von Chonkus Prime dargestellt wird. Die Spielenden sind im Himmel/am Engelsplaneten und werden von einem Engelschonkygott empfangen, und darf Pokemonlike eines von fünf? Eiern wählen und es zu seinem ersten Chonky machen.

Vorteile:

- Schafft eine Beziehung zwischen den Spielenden und ihren ersten auserwählten Chonky, welches sie später vielleicht priorisieren und hochleveln wollen.
- Ist ein süßer Einstand in ein Game, dauert nicht lang, und gibt gleich ein kleines Easter Egg, dass es Engeln etc. im Spiel gibt

Nachteile:

- Bisschen ausgelutscht ala Pokemon

Erste Szene im Spiel #2

Ein Kamera(vogel)flug ausgehend vom Himmel Richtung Chubbington eröffnet das Spiel und teases einen schon fortgeschrittenen Spielstand an, Gebäude, vielleicht einen Chonky der am Fischen ist oder viele Chubbys die grad geschlüpft sind und in der Spielzone ein paar Tricks lernen zum Beispiel (viele Möglichkeiten für die Szenerie) Nach dem ersten Rundflug wird Richtung Himmel gesteuert, eine 180° Wendung vorgenommen und man taucht fließend in die Ausgangslage vom Spiel ein, wo man nach einem kurzen Rundflug das erste Chonky Ei erblickt, und dem Schlüpfvorgang live miterlebt.

Vorteile:

- ist eine angenehme süße Einleitung in das Spiel, nimmt nicht zu viel Vorweg aber zeigt den Spielenden was möglich ist. Narrative fürs erste Ei gegeben

Nachteile:

- Nix besonderes perse, kinda standard Spielanfang

Erste Szene im Spiel #3 ein Krieg zwischen den Engeln und den Schattenmonstern ist ausgebrochen, sie kämpfen kinda epic? auf einem Planeten oder einfach in der Atmosphäre, die Szene ist höchsten 30 Sekunden lang. Könnte auch einem Traum oder einer Vision von einem kleinen Chubby entstehen.

Vorteile:

- Easter Egg - Mit weiteren Teasern im Game können die Spielenden länger engaged gehalten werden, obwohl gerade kein weiterer Content geplant ist.
- Sollte weiterer Content nach Release produziert werden könnten weitere Easter Eggs oder actual Content darüber implementiert werden. Konjunktiv = Deutsch lol
- USP Potential

Nachteile:

- könnte ein falsches Bild von dem wirklichen Spiel zeichnen. Kommt sehr auf den Artstyle an.

individuelle Mechaniken

Die individuellen Mechaniken sind definitiv ein USP von diesem Spiel. Sie wurden geschaffen, um dem Player die Möglichkeit zu geben, Aufgaben und Aktivitäten welche normal einen repetitiven Charakter haben ein wenig aufregender und abwechslungsreicher zu gestalten. Jedoch liegt die Entscheidung, wie die Spielenden eine Aktivität angehen möchten, ganz bei ihnen. Doch was sind diese individuellen Mechaniken und was bringen diese? Sie schaffen eine alternative Möglichkeit, manche Aufgaben und Aktivitäten im Spiel zu verschnellern und abwechslungsreicher zu gestalten. Verfügbar sind diese für ausgewählte Aktivitäten. Diese sind konkret das Abbauen und Farmen von Rohstoffen, das Erbauen und Verbessern von Gebäuden sowie die Fischermechanik. Zukünftig könnten noch weitere Mechaniken folgen, wie zum Beispiel beim Kochen oder dem Erkunden von Gebieten und Höhlen. Wie sind diese Mechaniken konkret umgesetzt? Nehmen wir das Abbauen von Rohstoffen als simples Beispiel. Die Spielenden haben die Möglichkeit, einen Chonky oder Chubby seiner Wahl ein Baum- oder Steinvorkommen abbauen zu schicken. An dieser Stelle und an diesem Beispiel erklärt sich auch der Unterschied zwischen aktiver und passiver Aktivität sehr gut:

passive Aktivität:

Der normale Prozess, wie man es auch aus diversen anderen Spielen kennt, läuft so ab, dass die Spielenden einen Chonky oder Chubby auswählen und diesem die Aufgabe zuteilt, ein Rohstoffvorkommen abzubauen. Bei einem kleinen Rohstoffvorkommen sind das zwei Minuten Abbaudauer, die ganz passiv und nebenbei laufen. Die Spielenden haben die Möglichkeit in dieser Zeit einer beliebigen anderen Aktivität nachzugehen.

aktive Aktivität:

Die Alternative zu der passiven Aktivität ist die Aktive, in diesem Fall entscheiden sich die Spielenden eine individuelle Mechanik zu aktivieren. Um beim Rohstoffabbau Beispiel zu bleiben: Die Spielenden schicken den Chonky ganz regulär zu dem Baum- oder Steinvorkommen, um jenes abzubauen. Jedoch wählt die Spielenden nun den Chonky aktiv mittels Auswahl aus und starten die individuelle Mechanik des Rohstoffabbauens.

Der Vorteil in der Ausführung der individuellen Mechanik liegt in der Zeitersparnis, und bei perfekter Ausführung, der höheren Rohstoffausschüttung.

Die Zeitersparnis bei einer aktiven Aktivität ist das 10-fache gegenüber einer passiven bei den individuellen Mechaniken. Also wenn ein kleines Rohstoffvorkommen 2 Minuten benötigt, um passiv abgebaut zu werden, braucht man bei aktiver und optimaler Ausführung der Mechanik 12 Sekunden. Bei größeren Rohstoffvorkommen oder Errichtungen von Gebäuden liegt die Zeit zur Fertigstellung manchmal bei mehreren Stunden. Hier sind die individuellen Mechaniken nicht als „ich erledige das schnell“ gedacht, sondern eher als eine angenehme Abwechslung zu dem restlichen Geschehen, sowie der Möglichkeit immer ein bisschen grinden können. Die Mechaniken sollen engaging sein und dem Spiel ein weiteres spezielles gewisses Etwas geben. An dieser Stelle möchten wir darauf hinweisen, dass aktive Aktivität und individuelle Mechaniken keine Synonyme sind. Eine individuelle Mechanik ist zwar immer eine aktive Aktivität, jedoch gibt es auch andere Aktivitäten im Spiel, wie zum Beispiel das Waschen, Streicheln und Spielen von und mit Chonkys welche in die Kategorie der aktiven Aktivitäten fallen, aber keine individuelle Mechanik in dem Sinn haben, da es keine Möglichkeit gibt diese Aktivitäten passiv zu erledigen.

Chonky Lebenszyklus



Der Lore entnommen können Chonkys nicht sterben, sondern sie fallen erschöpft zu Boden und werden von anderen Chonkys wieder nach Chubbington zur Regeneration gebracht. Folglich ist die Lebenszeit nach oben hin unbegrenzt. Im Mobile (Base) Game werden die HP auch kein sichtbarer Stat sein, sondern Chonkys können lediglich erschöpfen, wenn sie eine zu lange Erkundungstour gemacht haben. Sollte die Ausdauer in Chubbington selbst auslaufen, bewegen sie sich von allein Richtung Bett.

→ Ausdauer & Regeneration

Viel interessanter hingegen sind die ersten Tage im Chonky Leben, die Entwicklung vom Zeitpunkt des geschlüpften Chubbs bis hin zu dem ausgewachsenen Chonky. Die Default Zeit, die es braucht, bis ein Chubb zu einem ausgewachsenen Chonky heranwächst, sind 7 Echtzeit Tage, also 168 Stunden. Diese Dauer kann durch Einfluss des Players auf bis zu 48 Stunden reduziert werden. Dies hängt in erster Linie von der Interaktivität des Players mit einem individuellen Chubb ab. Wenn man sich in diesen 168 Stunden keine Sekunde mit den Chubb beschäftigt, dann liegt er die ganze Zeit in der Spielwiese herum, isst, schläft und braucht die ganze Zeit, um zu voller ausgewachsener Stärke zu kommen. Bei einer aktiven Aktivität verringert sich die Zeit pro aufgewendete Minute um eine Stunde. Das bedeutet, wenn die Spielenden mit einem Chubb am ersten Tag eine halbe Stunde aktiv fischen, oder in der Chonkyzone mit ihm die halbe Stunde verbringen, verringert sich das Erwachsen werden um 30 Stunden auf 138, natürlich immer gerechnet von der Geburt.

$168 - ((x \cdot 60) / 60)$ wäre die ausgeschriebene Formel, die Umrechnung kürzt sich also bleibt die Formel: $168 - x$ (x in Minuten)

Bei „passiver Aktivität“ verringert sich die Zeit bis zum ausgewachsenen Chonky um das Zehnfache von der aufgewendeten Zeit. Also bei einem Aufwand von 10 Stunden passiver Aktivität verringert sich der Zeitraum um 50 Stunden, ebenfalls gerechnet von der Geburt ergibt das eine Restzeit von 118 Stunden.

$168 - (x \cdot 5)$

Ausdauer & Regeneration

Rahmenbedingungen:

Ausdauer ist die essenziellste Ressource im Spiel. Sie begleitet den Spielenden durch jegliche Gameplay Loops. Daher gilt das Prinzip: das beste Design (der Mechanik) ist jenes, welches den Spielenden nicht auffällt. Keine übertriebene Komplexität, sondern intuitives und faires Design ist erforderlich. Bezugnehmend auf das Quest- und Level Progression System wurde der Ansatz gewählt, jede Ressource im Spiel in Zeit umzuwandeln, um jene entsprechend balancen zu können. So wird auch die Ausdauer dahingehend angepasst. Der Ausdauerwert bezieht sich immer individuell auf einen Chonky/Chubb, es gibt keinen allgemeinen verbrauchbaren Wert, der die Spielzeit künstlich limitiert oder zu Echtgeld Transaktionen zwingt. Chonkys ver-

brauchen und benötigen Ausdauer, um Arbeiten zu erledigen, Aufgaben zu erfüllen, Minigames zu absolvieren sowie Fertigkeiten zu trainieren und Fähigkeiten aufzuwerten. Regeneriert wird die Ausdauer der Chonkys entweder durch aktives Füttern oder durch Ruhe und Schlaf. Implementation im Spiel: Der Ausdauerwert wird der Einfachheit halber immer in Prozent von 0-100 angegeben. Praktisch visualisiert in der Bedienleiste sowie in dem Charakterfenster vom individuellen Chonky. Das genaue Balancing der Ausdauer haben wir noch ein wenig offengelassen, da dies von der dichte an Gameplaymöglichkeiten und vielen weiteren Faktoren, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht abschätzbar sind, abhängt. Prinzipiell gilt aber die Devise, wenn die Spielenden 10 Stunden am Tag spielen bzw. grinden wollen, dann werden sie nicht künstlich davon abgehalten.

Beziehungssystem Mechanik

Es gibt mit den Chonkys insgesamt 5 Herzen zu erreichen. Die Herzen füllen sich immer, wenn man mit den Chonkys interagiert. Die Hauptinteraktionen sind Minispiele:

1. Füttern
2. Streicheln
3. Baden
4. Spielen
5. Anziehen

So kann man mit Chonkys Zeit verbringen und interagieren. Positive Interaktionen geben Freundschafts-XP und befüllen die Herzen. 100 XP ergeben ein gefülltes Herz. Angezeigt werden Herzen mit 25 XP in Vierteln. Es gibt auch negative XP, diese werden dem/der Spielenden abgezogen, wenn dieser/diese sich zu wenig mit den Chonkys beschäftigt. (wird in jedem Minispiel extra beschrieben) Status anzeigen: Klicken Spielende auf einen Chonky, erscheint ein Interface, auf dem die wichtigsten Stats wie aktuelle Herzen, Lieblings- und Hassessen (nachdem man es herausgefunden hat), aktuelle Kleidung, "Schmutzzustand" und Hunger angezeigt werden.

1. Füttern

Man kann Chonkys rohe Zutaten sowie gekochte Gerichte füttern. Spielende wählen den Chonky aus, den sie füttern möchten und suchen das Futter aus dem Inventar aus. Man kann einem Chonky fünf Essen nacheinander füttern, dann ist er "vollgefressen" und man muss 5 Minuten warten, bis das Essen sich wieder auf die Herzen auswirkt. Dem Chonky wird das Futter, das Spielende ihm geben, allerdings weiter fressen und darauf visuell reagieren. Jeder Chonky hat zwei Gerichte, die es liebt und zwei Gerichte, die er hasst. Diese werden als Fragezeichen dargestellt, bis die Spielenden diese dem Chonky zum ersten Mal füttern.

Lieblingsessen:

Das liebste Essen eines Chonkys kann eine unverarbeitete Zutat (roher Fisch, gewisses Obst) oder auch ein gekochtes Gericht (siehe Koch-Mechanik) sein. Isst ein Chonky

sein Lieblingsessen, bekommt er ein Herz über dem Kopf und man bekommt extra XP. (Beim ersten Mal 25, danach immer 5). Lieblingsessen werden zufällig bestimmt.

Hassessen:

Obwohl Chonkys jedes Essen gerne in ihrem Bauch haben, gibt es Essen, das sie nicht mögen (zufällig). Wird Chonkys ein Essen gefüttert, das sie nicht mögen, bekommen sie eine Blase mit einem schwarzen Gekrakel über dem Kopf. Füttert man einem Chonky mehrmals hintereinander sein Hassessen wird er böse und man verliert 10 XP.

XP-Auflistung:

Rohe Zutat	+5 XP	Ab 2. Mal Lieblingsessen	+5 XP
Gekochtes Gericht	+10 XP	Hassessen	-1 XP
Erstes Mal Lieblingsessen	+25 XP	Ab 5. Mal Hassessen	-10 XP

2. Streicheln

Wählen die Spielenden einen Chonky aus, um mit ihm zu interagieren, kommt dieser auf ihn zu und man kann ihn im Einzelscreen streicheln.

An Stellen, an denen Chonkys besonders gerne gestreichelt werden wollen, erscheint ein Funkeln (zB Bauch oder Kopf). Streichelt man den Chonky dann an dieser Stelle, bekommt man extra XP. Dieser Glitzer kommt alle 30 Sekunden wieder und dauert 5 Sekunden an, bevor er verschwindet.

Je mehr Funkeln von dem/der Spielenden verpasst wird, desto weniger Lust hat der Chonky weiter gestreichelt zu werden. Hat der Chonky genug, läuft er einfach wieder weg, um zu spielen.

Zusätzliche Idee:

Beschäftigt man sich zu lange mit dem gleichen Chonky werden die anderen Chonkys eifersüchtig. Diese Eifersucht zeigt sich dadurch, dass ein weiterer Chonky sich ins Bild drückt und den Chonky der aktuell gestreichelt wird weggedrückt.

XP-Auflistung:

Normales Streicheln	+3 XP	Glitzer	+2 XP
---------------------	-------	---------	-------

3. Baden

Chonkys lieben es, gebadet zu werden. Je länger man einen Chonky nicht badet,

desto schmutziger ist er vom Spielen. Der derzeitige „Schmutzzustand“ kann durch Anklicken der Chonkys eingesehen werden. Ein Bad dauert je nach Schmutzzustand zwischen 2 und 8 Minuten.

Wie kann man einen Chonky baden:

- Seife mit einem Schwamm auftragen und schrubben
- Mit einer Brause und Wasser den Chonky abspülen
- Trocknen mit einem Föhn
- Gesichtscreme auftragen inkl. Gurken auf den Augen

Für jede dieser Aufgaben bekommt der Spieler XP. Chonkys sitzen nach dem Baden da, um sich auszuruhen. Sie essen die Gurken auf, wenn sie wieder spielen gehen wollen.

Zusätzliche Ideen:

- mit einer Bürste Füßchen waschen
- ein Peeling mit einem Handschuh auftragen
- Bademantel anziehen
- Schuppenpflege mit Creme/Öl
- Hörner polieren mit Tuch
- Schmutzchonky:
 - Der Schmutzchonky fühlt sich wohl, wenn man ihn möglichst nicht badet.

XP-Auflistung:

$\geq 75\%$	+20 XP
< 75%	+15 XP
< 50%	+10 XP
< 25%	+5 XP

4. Spielen:

Chonkys sind nicht wie Tiere, deswegen spielt man mit ihnen eher wie mit Kindern.
Verschiedene Spielideen:

1. Chonkyball
2. Verstecken
3. Chonky TicTakToe

Spielidee 1: Chonkyball

Chonkyball ist zu verstehen wie eine Art Tennis. Der Ball wird von dem/der Spielenden in Richtung des Chonkys geworfen und dieser spielt den Ball mit seinem Schwanz, Bauch oder Kopf wieder zurück. Der Ball muss nun vom Spieler durch Antippen wieder zurückgeschlagen werden. Dabei erscheinen einzelne Boni, welche die Spielenden einsammeln können. Je länger die Spielenden mit dem Chonky einen Ballaustausch haben, desto mehr XP sammelt man. Wenn die Spielende zu häufig Fehler machen, hat der Chonky keine Lust mehr zu spielen.

Spielidee 2: Verstecken

Auf einer Wiese stehen viele Props und der Chonky versteckt sich hinter einem zufälligen Prop. Man hat 2 Versuche zu erraten, wo er sich befindet. Durch Anklicken der Props, sucht man den Chonky. Man kann auch Essen werfen, um den Chonky aus seinem Versteck zu locken.

Spielidee 3: Chonky Tic Tak Toe

Auf einem Tisch liegt ein Blätterstapel, auf dem man mit den Chonkys Tic Tak Toe spielen kann. Der Chonky macht Handabdrücke und man selber macht Kreuze. Es gelten die normalen Regeln von Tic Tak Toe. Pro gewonnenem Game bekommt der Spielende XP

XP-Auflistung:

Chonkyball	+2 XP/min
Verstecken	+2 XP/Spiel
TicTakToe	+1 XP/Unentschieden +3 XP/Sieg

5. Anziehen

Man kann Chonkys auch einkleiden. Kleidung wird entweder durch Rewards ges-

ammelt, mit Währung gekauft oder (später) gecraftet. Zur Auswahl stehen Hüte, Oberteile, Unterteile und Schuhe. Jedem Kleidungsstück kann ein Style-Tag und ein Color-Tag zugeordnet werden. Außerdem gibt es Sets mit zusammenpassenden Kleidungsstücken. Modenschau:

Man kann sein Outfit vor einer Jury präsentieren. Hier treten verschiedene Chonkys (computergeneriert) an und zeigen ihre Outfits. Je nach Kombinationen gibt es Zusatzpunkte. Gewinnt der von dem/der Spielende/n eingekleidete Chonky die Modenschau, bekommt man zusätzlich XP.

XP-Auflistung:

1. Modenschau	+15 XP
2. Modenschau	+10 XP
3. Modenschau	+5 XP
4. Modenschau	+1 XP

Zusätzliche Idee:

Äußerliche Veränderung:

- Wenn alle Freundschaftsstufen voll sind, haben Chonkys eine äußerliche Veränderung.
- Diese Veränderung kann ein Schimmern oder Glühen von Körperteilen sein.

Halsbänder:

Halsbänder sind das wichtigste Accessoire der Chonkys. Es gibt die Bänder in verschiedenen Materialien und Farben. Jeder Chonky kann ein Halsband tragen.

Die Spielenden können verschiedene Talismane an die Halsketten der Chonkys hängen. Diese haben je nach Talisman verschiedene Buffs auf verschiedene Mechaniken. Je höher ein Freundschaftslevel mit einem Chonky, desto stärkere Talismane können einem Chonky angehängt werden:

- Glocke
- Edelsteine
- Fläschchen mit (magischen) Staub
- Metall- Anhänger in diversen Formen und verschiedenen Metallen

Buff Auflistung (Beispiel):

Chonky 1 Freundschaftsherz	+5% Feuer Element bei Breeding
Chonky 2 Freundschaftsherzen	+7,5% Feuer Element bei Breeding
Chonky 3 Freundschaftsherzen	+10% Feuer Element bei Breeding
Chonky 4 Freundschaftsherzen	+5% Chance auf Random Hörner
Chonky 5 Freundschaftsherzen	+10% Chance auf Random Hörner

Breeding Mechanik

Elemente:

	Feuer	Gift	Physisch	Licht	Schatten
Feuer	Feuer				
Gift	Feuer Gift	Gift			
Physisch	Feuer Physisch	Gift Physisch	Physisch		
Licht	Feuer Licht	Gift Licht	Physisch Licht	Licht	
Schatten	Feuer Schatten	Gift Schatten	Physisch Schatten	Licht Schatten	Schatten

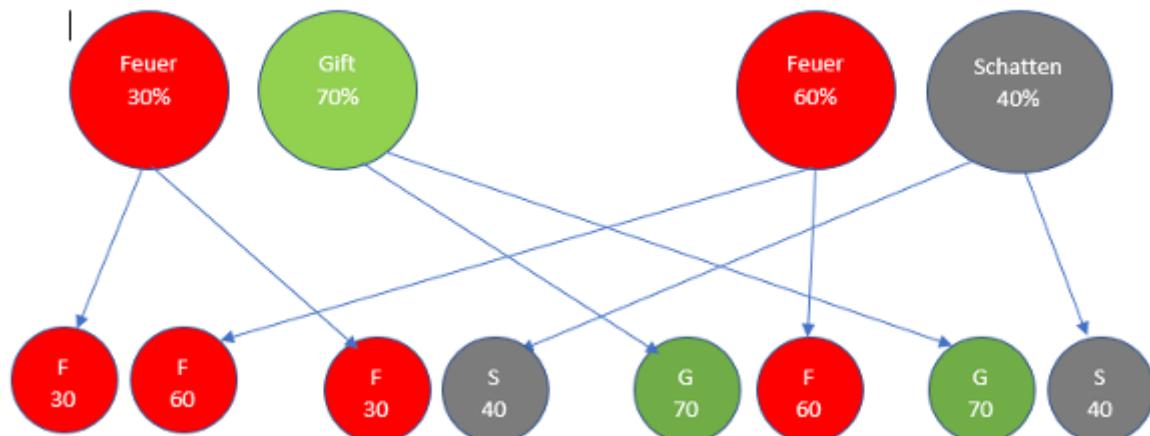
Vererbung Elemente:

Jeder Chonky hat 2 Elementareigenschaften. Diese müssen nicht gleich verteilt sein und können auch das gleiche Element haben.

Vererbung der Elemente:

Mutter: Feuer Gift

Vater: Feuer Schatten



Kinder:

$$\text{Feuer: } 0,3 \cdot 0,6 = 18\%$$

$$\text{Feuer Schatten: } 0,3 \cdot 0,4 = 12\%$$

$$\text{Gift Feuer: } 0,7 \cdot 0,6 = 42\%$$

$$\text{Gift Schatten: } 0,7 \cdot 0,4 = 28\%$$

Die Prozentsätze werden dann von der Verteilung wieder auf 100% angepasst um richtig weiter zu vererben:

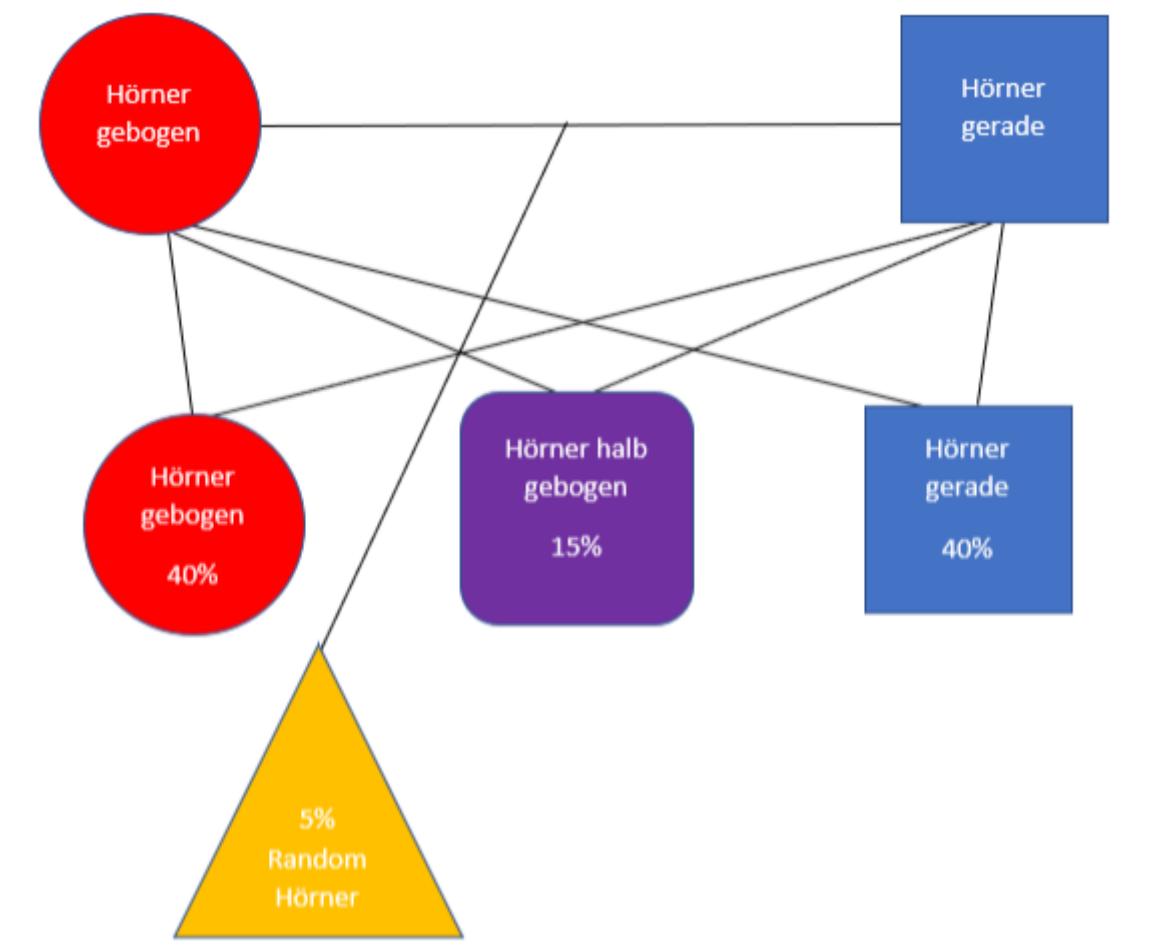
$$\text{Feuer: F } 33\% \text{ & F } 67\%$$

$$\text{Feuer Schatten: F } 43\% \text{ & S } 57\%$$

$$\text{Gift Feuer: G } 54\% \text{ & F } 46\%$$

$$\text{Gift Schatten: G } 63\% \text{ & S } 36\%$$

Vererbung Accessoires am Beispiel Hörner:



Zuerst werden neuen Chonkys ein Element zugeordnet, danach Hörner, Schuppen, Ohren und Rückenstacheln. Talismane können die Prozentsätze buffen.

Fischer Mechanik

Fischen allgemein

Es gibt drei verschiedene Wasserquellen, in denen ein Chonky fischen kann. Die Fischergebiete haben eine Levelbegrenzung. Je nachdem, welches der insgesamt 30 Level man erreicht hat, kann in den verschiedenen Gebieten geangelt werden. Die Angelgebiete haben unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, aber auch dementsprechend besseren Fisch. In allen Fischergebieten gibt es jeweils eine Hauptfischart und seltene Fische, die bei Verzehr einem oder mehreren Chonkys einen bestimmten Boost geben, sei es Ausdauer, Stärke oder Schnelligkeit. Die Fischerausstattung spielt beim Erfolg des Fischens auch eine Rolle, denn der Schmiedchonky kann ab einem gewissen Fertigungslevel diverse Spezialfischerruten herstellen. Die Köder für das Fischen müssen pro Fischgebiet unterschiedlich sein und an verschiedenen Orten gesammelt werden.

Die Fischer Mechanik

Beauftragen die Spielenden einen oder mehrere Chonkys zum Fischen, so haben sie die Wahl, die Chonkys automatisch und auf Ausdauer fischen zu lassen (bei dieser Methode können keine seltenen Fische gefangen werden und das Fishing-LVL erhöht sich nicht), oder einem Chonky unter die Arme zu greifen und ihn zu leiten.

Aktives Fischen (individuelle Mechanik)

Um einen Fisch zu fangen, müssen die Spielenden zuerst einen Köder aus dem Köderkorb wählen. Danach müssen sie über den Griff der Angel streichen, um sie nach hinten zu ziehen. Mit dem Heben des Fingers lässt man die Angel los und die Schnur samt Köder wird nach vorne geschleudert. Ist der Köder im Wasser können je nach Fishing-LVL verschiedene Fische gefangen werden. Auch die Chance einen seltenen Fisch zu fangen, erhöht sich je nach Fishing-LVL. Sobald ein Fisch angebissen hat, haben die Spielenden ein gewisses Zeitfenster um mit schnellen Kreisbewegungen, den Fisch einzuziehen. Sobald ein Fisch gefangen wird, bekommen sie Fischer-EXP und eine bestimmte Anzahl an Fischen werden dem Vorrat hinzugefügt.

In weiterer Folge wird es Quests für das Fischen geben bei denen die Spielenden Fishing-XP für Chonkys, sowie Fischer-EXP sammeln.

Die verschiedenen Fischgebiete

Teich (1-10)

Der Teich ist das erste Fischergebiet, in dem man mit Level 1 bis 10 das Fischen erlernt. In diesem Teich gibt es eine Hauptfischart, die je nach Fischer Level zu 10%, 20%, 30%, ... 100%, anbeißt. Diese Fische sind sofort verzehrbar und regenerieren für 30 Minuten die Ausdauer aller Chonkys um 20% schneller. Neben den Hauptfischen gibt es im Teich noch eine seltene Fischart die je nach Fischer Level zu 1%, 2%, 3%, ... 10%, anbeißt. Dieser besondere Fisch gibt einen Ausdauer-Buff von 10% für die nächste Stunde (aktive Spielzeit). In Teich können pro Tag nur 20 Fische der Hauptfischart und 3 Fische der Seltenen Art gefangen werden. Danach könne die Spielenden nur noch “Müll” in Form von kleinen Krebstieren, Essensresten, Schuhen, Stöcken, ... angeln. (Angelrute Stufe 1)

Fluss (10-20)

Der Fluss ist das zweite Fischergebiet, welches man mit Level 10 freischaltet. Im Fluss gibt es ebenfalls eine Hauptfischart, welche die gleiche Anbeißchance hat wie die Hauptfischart im Teich. Dieser Fisch erhöht die Abbaugeschwindigkeit aller Chonkys um 20% für 15 Minuten. Die seltene Fischart im Fluss hat eine Anbeißchance je nach Fischer Level von 0,5% und erhöht sich pro Fischer Level um 0,5%. Diese seltene Fischart gibt bei Verzehr einen Abbaugeschwindigkeits-Boost von +5% für die nächsten 48 Stunden. Um die seltene Fischart im Fluss zu fangen, wird eine Angelrute der zweiten Stufe benötigt.

See (20-30)

Der See ist das dritte und letzte Fischereigebiet, welches man mit Level 20 freischaltet. Im See hat die Hauptfischart die gleiche Anbeißchance wie die von Teich

und Fluss. Wird dieser verzehrt erhöht die Breeding-Geschwindigkeit aller Chonkys um 20% für 15 Minuten. Die seltene Fischart im See hat eine Anbeißchance je nach Fischer Level von 0,3% und erhöht sich pro Fischer Level um 0,3%. Diese seltene Fischart gibt beim Verzehr einen Breeding-Geschwindigkeitsboost von +5% für 48 Stunden.

Zusätzlich können die Spielenden goldene Schuhe im See fangen. Die Chance, einen goldenen Schuh zu fangen, liegt bei 0,1% und erhöht sich um 0,4%, sobald man Level 30 erreicht hat. Dieses seltene Item bringt, sobald man es benutzt, X Chonkytaler. Im See wird eine Angelrute der Stufe 3 benötigt.

Player Progression System

Das Hauptaugenmerk im Design des (experience) Progression Systems lag darin, ein sinnvolles (mathematisches) Fundament für Chonky zu schaffen, welches sich je nach Ausgestaltung des restlichen Games flexibel und sinnvoll anpassen kann.

Nach einer ausgiebigen Recherche wurde sich für ein System entschieden, welches alle Aktivitäten und Errungenschaften im Spiel nach und um den Faktor Zeit balanced.

Alternative Ansätze, wie sie zum Beispiel in „Clash of Clans“, verwenden in den ersten Stufen des Spieles ein lineares Modell für den einfacheren Spielstart. Sehr schnell ändert sich dieses System jedoch meistens zu einem exponentiellen System. Vorteile können das erhöhte Player Engagement durch größere Errungenschaften nach längerem Zeitinvestment, oder einfach eine allgemein längere Spielzeit der Spieler sein. Nachteile sind meistens ein zeitaufwendiges, repetitives Mid-Late-Game mit drastisch abfallenden Spielerzahlen nach einer gewissen Zeit. Clash of Clans hat dieses Phänomen schmerhaft festgestellt und nach vier Jahren am Markt grundlegende Änderungen zu diesen fundamentalen Systemen vornehmen müssen.

Mit diesem Wissen und modernen Papers haben wir uns wie gesagt zu einem zeitbasierten Balancing des Games entschieden.

Demnach war der erste Schritt, eine Aktivitätstabelle ins Leben zu rufen.

Ereignis	Zeit in Min	XP (in %)	XP
Errichtung erstes Gebäude	0,1	100%	100
kleines Rohstoffvorkommen	1	2%	1,67
mittleres Rohstoffvorkommen	60	100%	100
großes Rohstoffvorkommen	1440	2400%	2400
Breeding eines Ei	30	50%	50
Errichtung eines normalen Gebäude	30	50%	50
Upgrade eines Gebäudes Stufe 2	120	200%	200
Upgrade eines Gebäudes Stufe 3	180	300%	300
Upgrade eines Gebäudes Stufe 4	240	400%	400

Oben abgebildet sind nur mal die einfachen und klassischen Aktivitäten, um das Konzept unserer Berechnungen gut nachvollziehen zu können. Die Zeit in Minuten

gibt die Ingame-Echzeit an, gefolgt von der Umrechnung auf eine Stunde in Prozent, wobei eine Stunde an Spielzeit 100 XP Wert ist. Bitte nicht erschrecken an dieser Stelle, Aktivitäten können ja parallel in Auftrag gegeben werden, daher können die Spielenden mehrere Stunden Wert an XP in einer bekommen.

Hier ist die Level Progression in einem Prototyp Konzept für die ersten 10 Level ausgestaltet visualisiert.

LVL	Fortschritt	XP Gesamt	XP für LVL UP	Ausgangslage: Breeding Cave, 1. Ressourcenlager
1	0,1%	100	100	Einstiegsszene, erster Chonky schlupf, bisschen Ressourcenabbau, erster Wohnhausbau
2	0,6%	600	500	Bau der Chonkyaufenthaltzone, Tutorial der Mechanics (waschen, spielen, etc.) Einführung Questlog
3	1,1%	1100	500	Bau der Ausbildungsstätte verfügbar, nachdem Bau, Erklärung der Fertigkeitssysteme
4	1,6%	1600	500	casual Gameplay start, Rohstofflager (Stufe 2), Wohnhaus (Stufe 2)

LVL	Fortschritt	XP Gesamt	XP für LVL UP	Ausgangslage: Breeding Cave, 1. Ressourcenlager
5	2,1%	2100	500	Fischerhütte verfügbar, weiteres Rohstofflager, weiteres Wohnhaus
6	2,6%	2600	500	Grindzeit sowie Fer- tigkeiten der Chonkys skillen, neue Breeden + Quest Fortschritt
7	3,1%	3100	500	Rohstofflager (Stufe 3), Wohnhaus (Stufe 3)
8	3,7%	3700	600	Gameplay
9	4,3%	4300	600	Gameplay
10	4,9%	4900	600	Upgrade auf Dorf wird angeboten, Rohstoffe & Chonkys erforder- lich

Diese Berechnungen wurden mathematisch ebenfalls so angelegt, dass jede weitere Adaptierung an dem Spiel flexibel in das Level Progression System gepackt werden kann. In der Tabelle sind die ersten 10 Level mit den dazugehörigen Prototyp Aktivitäten veranschaulicht. Allgemein wird die Optimierung dieses Systems erst sehr spät im Design Prozess vorgenommen, da Playtesting und die Ausgestaltung von diversen Mechaniken eine wichtige Rolle spielen. Nachstehend werden zur vollständigen Betrachtung noch die restlichen Level dargestellt.

LVL	Fortschritt	XP Gesamt	LVL UP XP	LVL	Fortschritt	XP Gesamt	LVL UP XP
11	5,90%	5900	1000	31	35,00%	35000	2000
12	6,90%	6900	1000	32	37,00%	37000	2000
13	7,90%	7900	1000	33	39,00%	39000	2000
14	9,00%	9000	1100	34	41,00%	41000	2000
15	10,10%	10100	1100	35	43,00%	43000	2000
16	11,30%	11300	1200	36	46,00%	46000	3000
17	12,50%	12500	1200	37	49,00%	49000	3000
18	13,70%	13700	1200	38	52,00%	52000	3000
19	14,90%	14900	1200	39	55,00%	55000	3000
20	16,10%	16100	1200	40	58,00%	58000	3000
21	17,60%	17600	1500	41	61,50%	61500	3500
22	19,10%	19100	1500	42	65,00%	65000	3500
23	20,60%	20600	1500	43	68,50%	68500	3500
24	22,10%	22100	1500	44	72,50%	72500	4000
25	23,80%	23800	1700	45	76,50%	76500	4000
26	25,50%	25500	1700	46	80,50%	80500	4000
27	27,20%	27200	1700	47	85,00%	85000	4500
28	29,00%	29000	1800	48	90,00%	90000	5000
29	31,00%	31000	2000	49	95,00%	95000	5000
30	33,00%	33000	2000	50	100,00%	100000	5000

In dieser Berechnung wurde das Spiel auf 50 zu erreichende Level im Basisspiel gebalanced. Wie schon früher im Text beschrieben, war die Priorität ein System zu schaffen, welches anpassungsfähig für die Zukunft ist. Ein Augenmerk ist auf die Level 25, 35 sowie 45 zu legen. Während Level 25 numerisch die Hälfte vermuten lässt, befindet man sich Fortschrittstechnisch erst bei einem Viertel (23,8%). Auch bei Level 35 hat man erst einen Fortschritt von 43% erreicht, also ein wenig unter der Hälfte. Dies ist insofern eine sehr sinnvolle Regelung, als dass diese „XP Spikes“ perfekt mit dem zusätzlich verfügbaren Gameplay Content einher gehen. Umso weiter die Spielenden fortschreiten, desto mehr Angebot an Aufgaben und Tätigkeiten gibt einem das Spiel, sogleich ergeben sich mehr Möglichkeiten XP zu sammeln.

Concept Art +

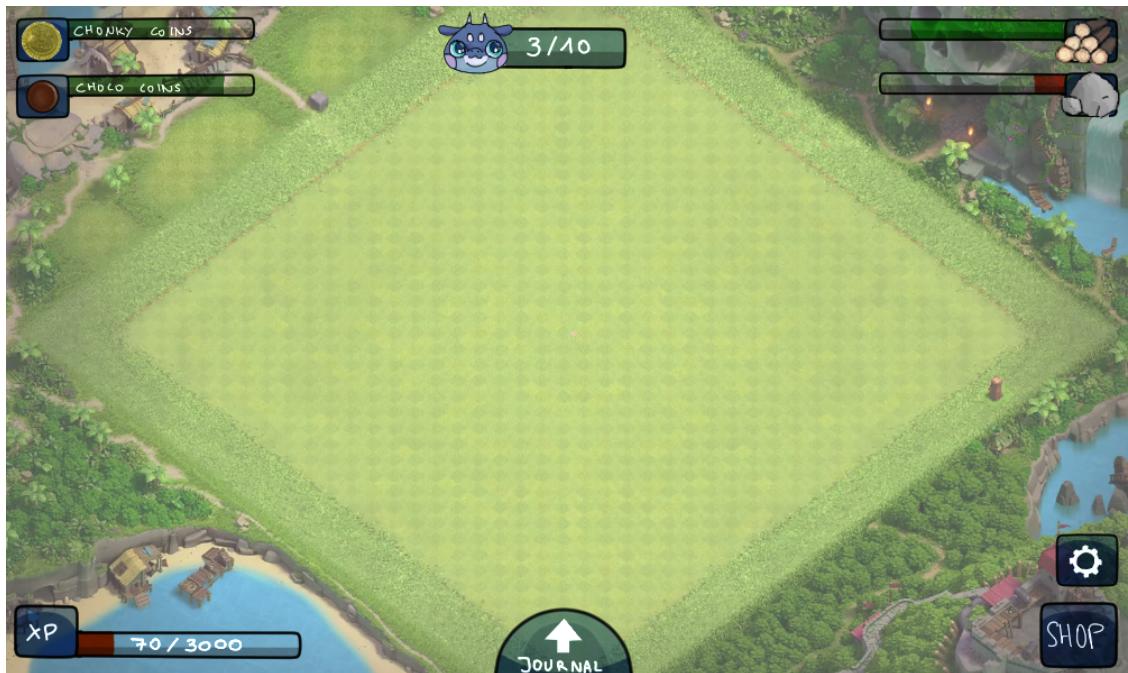
In "Chonky: from hatching to fetching" gibt es nicht nur die von Spielenden gezüchteten Chonkys, sondern auch NPCs, die bestimmte Rollen haben. Der alte Erzählerchonky beispielsweise übernimmt Hilfestellungen im Spiel und dient Spielenden als Informationsquelle. Außer ihm gibt es noch NPCs, die Chonkys und Chubbys unterstützen und ausbilden wie einen Ausbildner oder einen Erzieherchonky, die bestimmte Orte betreuen.



Obwohl es chonkygere und weniger chonkyge Chonkys gibt, haben alle den gleichen Grundaufbau. Das Level der Chonkyness könnte abhängig davon sein, wie gut sich Spieler um Eier kümmern oder aber wie gut Chubbys gefüttert werden. Verschiedene Merkmale von Chonkys wie Hörner oder Ohren verändern sich aber durch Züchtung. Die untere Illustration zeigt, wie ein legendärer Chonky mit Flügeln aussehen könnte, den Spieler erst nach unzähligen Kreuzungen erreichen würden.



Interface



Das Interface sollte recht simpel bleiben, dieses Konzept zeigt, wie es ungefähr aussehen könnte. Wir haben uns an erfolgreichen Mobile Games mit minimalistischem Interface wie „Clash of Clans“ orientiert. Im Grunde müssen nur die Anzahl von XP, Coins und die Ressourcen Holz und Stein sowie eine Anzeige für die Anzahl von Chonkys angezeigt werden. Unten haben wir einen Button für die Anzeige eines Chonky Journals eingefügt, das die bereits gezüchteten Arten von Chonkys und deren Stats anzeigen könnte. Klickt man im Game auf einen Chonky, öffnet sich ein eigenes Menü mit seinen Stats sowie der aktuellen Aktivität + Aufenthaltsort.

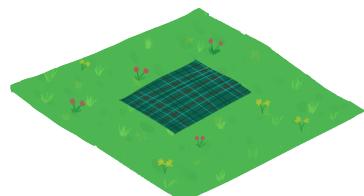
Levels - Gebäude, Lager

Alle Gebäude oder Plätze (?) auf der Map haben mehrere Levels. Das Anfangslevel der Gebäude ist immer eine eher einfache, mittelalterliche, eher primitive Version des Ortes.



Essplatz

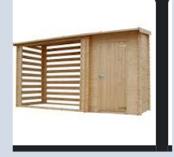
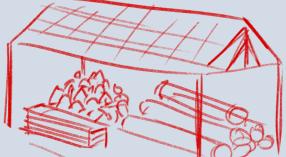
Beispielsweise ist der Essplatz zu Beginn des Spiels nichts als eine kleine Picknickdecke. Im Laufe der Zeit erlernen Chonkys dann aber Kochskills und der Essplatz wird zu einem richtigen Kochplatz.



Rohstofflager – Holz/Stein

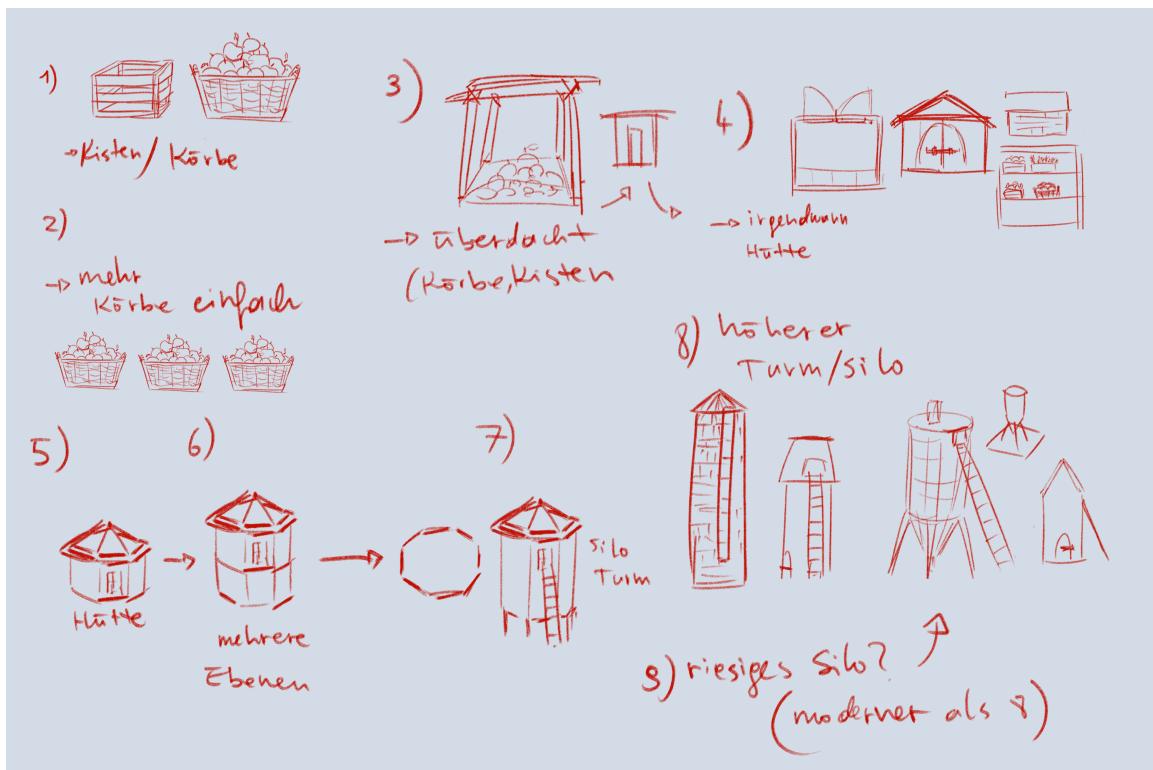
Im Rohstofflager werden Holz und Stein gelagert, wie auf der Map abgebildet ist das Lager anfangs nur ein Holz- und ein Steinhaufen. Umso mehr Ressourcen die Chonkys später brauchen umso mehr Platz muss es in diesem Lager geben, Level 4 könnte also schon eine Art Lagerhalle sein.



1) Stapel → Holz, Steine   	2)  	1) Holzstapel, Steinhaufen   → oder Steinblöcke? 2) immer mehr Holz & Stein 
3) Holz + Stein  	4) Lagerhaus?  	2) Dach  

Essenslager

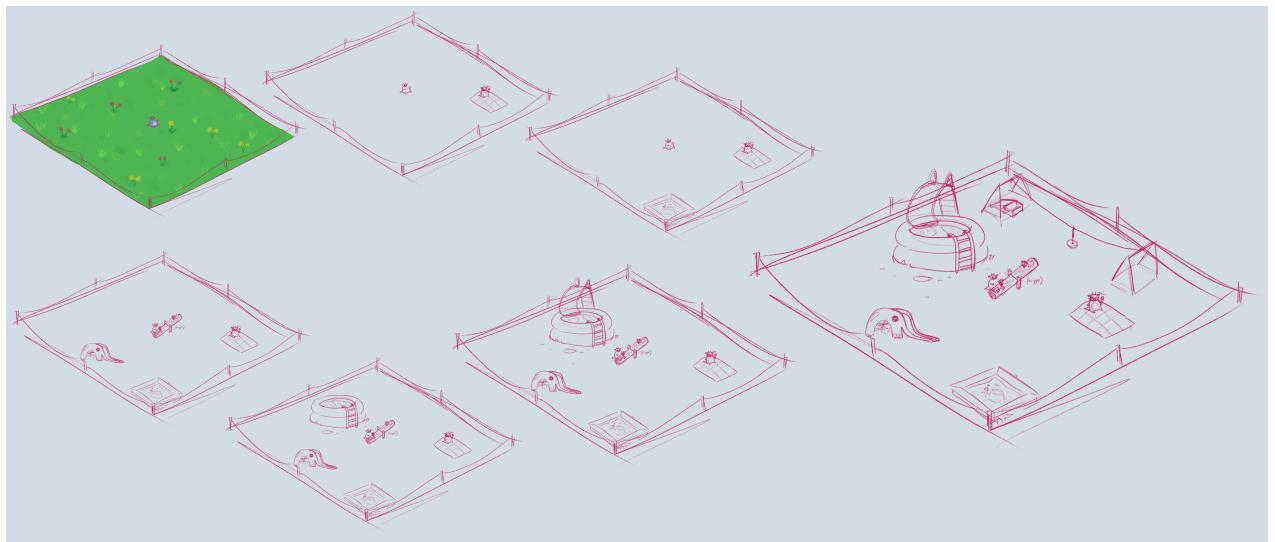
Das Essenslager könnte 8 oder mehr Levels haben. Zu Beginn lagern die Chonks ihre Lebensmittel nur in Körben, sie lernen aber immer mehr verschiedene Lebensmittel kennen und brauchen auch immer mehr Nahrung für das wachsende Chubbington. Sie bauen zuerst nur eine kleine Überdachung, dann eine Hütte und vergrößern diese dann immer weiter. Das finale Level wäre eine Art Silo oder ein großer Turm.





Kindergarten – Spielwiese

Die Chubbys wachsen auf einer Spielwiese auf, auf der immer mehr Geräte freigeschaltet werden, später könnte sich die Spielwiese auch zu einem richtigen Kindergarten entwickeln, um dort mehr Chubbys unterzubringen.

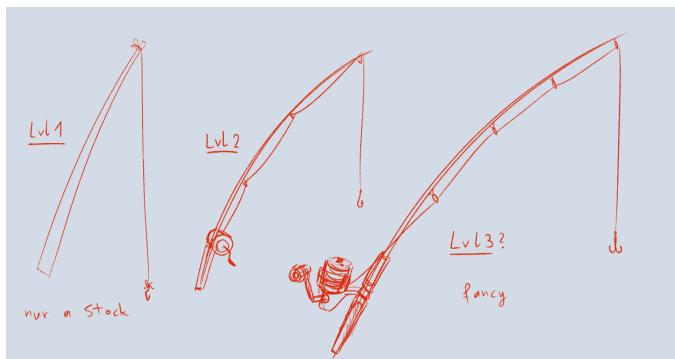


Breeding Cave

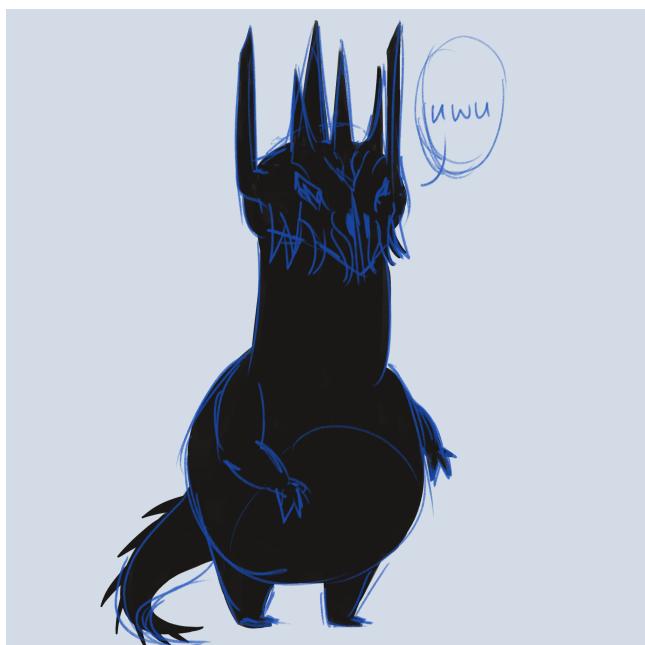
Auch die Breeding Cave sollte sich im Laufe des Spieles etwas verändern, jedoch immer eher an einen idyllischen Garten erinnern. Spielende können sich aussuchen, welche zwei Chonkys sie in die Breeding Cave schicken, um sie zu kreuzen und Chubbys zu züchten. Eier erscheinen dann bei der Breeding Cave.



Angelmechanik Concept art



Troll – sonstige chonkys



Monetization & in game purchases

Wir haben uns im Designprozess grundlegend dagegen entschieden, Spielfortschritt bzw. Zeit als Ressource im Spiel gegen Echtgeld erwerben zu können. Der Pay2Win Gedanke widerstrebt uns und führt unserer Meinung nach auch zu keinem nachhaltigen Verhältnis zwischen Spielehersteller und Spielenden.

Der Monetarisierungs-Fokus liegt bei diesem Projekt auf in game Käufen von optischen Erweiterungen und Zusätzen. In Form von Skins und Accessoires bietet sich hier auch eine weite Palette von Möglichkeiten an, auf individuelle Geschmäcker der Zielgruppen einzugehen. Neben den klassischen Chonky-spezifischen Accessoires und Skins würde auch die Möglichkeit bestehen individuelle optische Veränderungen für Gebäude und Dorfverschönerungen anzubieten.

Eine weitere Idee der Monetarisierung wäre ein Einsteigerpaket, welches die Möglichkeit gibt, die Werbung im Spiel für immer abzuschaffen. In einer sehr transparenten kurzen Nachricht würde der Grund der Werbung (erstes Spiel Geld verdienen blabla) und eine kleine transparente Rechnung vorgelegt werden. Der Preis, Werbung für immer abzuschaffen, sollte unserer Meinung nach sehr fair bleiben und maximal 5€ betragen.

Zusatzerweiterungen und DLC-Content ist natürlich auch immer eine Option. Dieser Punkt ist an dieser Stelle jedoch ebenfalls schwer abzuschätzen, da wir kaum sagen können wie viel Content im Base Game verfügbar gemacht werden könnte und wie allgemein das Verhältnis zwischen “Content wird produziert”, gegenüber zu “Content wird von der Playerbase durchgespielt”, aussieht. Aber prinzipiell ist der Gedanke, das Base-Game gratis zur Verfügung zu stellen, mit der Aussicht Erweiterungen, die von der Spielzeit einem annähernd eigenständigen Spiel ähneln, ein sehr bekommender.

unfertige Ideen & Konzepte + weiterführende Ideen

Dungeons:

Chubbington stellt das Zentrum des Planeten bzw. der Welt dar. Von hier aus geht alles aus, und das ist der Platz in dem die Chonkys sich primär, auch im Mobile Game, aufhalten werden. Doch wenn, wie im Player Progression System dargestellt, die ersten 10 Level absolviert sind, und die Spielenden sich mit den grundlegenden Mechaniken vertraut gemacht haben, sowie vielleicht schon Präferenzen hinsichtlich Spezialisierungen oder Minigames gebildet haben. Dann könnte der nächste große Schritt im Spiel die Freischaltung von neuen Gebieten, Aufgaben, Aktivitäten und Mechaniken sein.

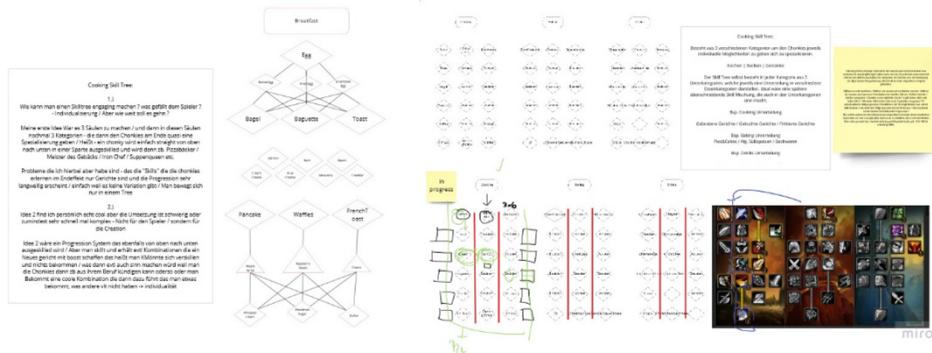
Explorerdungeons ist unser erster und größter Vorschlag. Die Welt könnte sich außerhalb von Chonky in diverse Biome aufteilen, und dementsprechend viele verschiedene nicht repetitive Abenteuer bereitstellen. Mit einem riesigen Questbuch und Belohnungen werden Anreize gestellt, die ganze Welt rund um Chubbington zu erkunden. Alte Chonky Artefakte könnten zum Beispiel auf der ganzen Welt verstreut sein, und wenn man sie alle gefunden hat, bekommt man für Chubbington einen großen Buff.

Um diese Dungeons Runs spannend zu halten, da wir ja kein Combat System haben, wäre auch hier der Vorschlag kleine Rätsel und Minigames zu implementieren.

Handwerksfähigkeit:

Die individuelle Mechanik für das Abbauen von Rohstoffvorkommen würde in einer Prototypidee wie folgt aussehen: Ein Pendel, welches insgesamt in einem über den Bildschirm gezogenen U schwingt, immer von Spitze zu Spitze. Auf dem sehr breiten U, zufällig generiert spawnt in jedem Umlauf des Pendels ein kleines Icon des abzubauenden Rohstoffs. Die Mechanik ist, den richtigen Zeitpunkt von Pendel am Rohstofficon zu erwischen. (Bisschen wie Guitar Hero)

Kochen:



Für diese Mechanik gab es schon eine kleine Mindmap, wir sind aber noch nicht auf die goldene Formel gekommen, wie diese Mechanik mit dem allgemeinen Spiel am besten interagieren könnte. Mit Skill trees wurde ein wenig herumprobiert und hier haben die Konzepte auch definitiv Potential.

Die Überlegungen lassen sich wie folgt unterteilen:

1. Kochen mit Kombinationsmöglichkeiten von Zutaten
2. Kochen durch Skillen von Fähigkeiten
3. Kombination aus 1&2

Da Essen ein großer Bestandteil des Chonky Dasein's ist, sollte diese Mechanik aber noch genauer überlegt werden.

Allgemein lässt sich dazu sagen, dass das Kochen wie zum Beispiel das Fischen im Gedanken des Sandboxplays ein weiteres angenehmes Element im Spiel sein könnte, das sehr viele Teilbereiche verbinden kann.

Die Diversität, die mit einer eigenen Kochmechanik kommt, ist sehr weitreichend. Neben einer Verknüpfung mit dem Beziehungssystem können auch Ideen wie Food Buffs für Chonkys und Berufssysteme als eigenständige Mechanik überlegt werden. Hier besteht in Zukunft auch die Möglichkeit für Erweiterungen jeglicher Art.

Allgemeine Minigames

Modenschau:

Da das Beziehungssystem eine wichtige Rolle im Spiel einnimmt, und wir erwarten, dass überhaupt die jüngere Zielgruppe auch einen großen Teil ihrer Zeit mit den Chonkys selbst verbringen wird, haben wir die Idee einer Modenschau geboren. Hier wird Playern nicht nur die Möglichkeit gegeben, Lieblingschonkys herzuzeigen

und coole Preise zu gewinnen, sondern in diesen Shows auch weitere Gegenstände freizuschalten und mit anderen Menschen auf der Welt (optional) sich zu messen. Die Modenschau selbst haben wir uns ein wenig wie die Style Contests in Pokémon vorgestellt. Eine gewisse Anzahl an Teilnehmern trägt vor einer Jury sein neues Outfit, oder sogar gewisse Tricks vor um die Juroren sowie das Publikum zu begeistern.

Chonky Jump:

Frech abgeschaut von Doodle Jump kam die Idee auf, ein kleines Minigame mit Anreizen zu schaffen, einfach für zwischendurch, falls einem der stressige Alltag in Chubbington ein wenig zu anstrengend ist, oder man schlicht und ergreifend ein wenig Abwechslung möchte. Und das Beste daran, man kann noch XP verdienen oder sogar Gegenstände für die Chonkys.

Battle Tower:

Der Battle Tower könnte umgesetzt ein wenig größer als ein Minigame sein, für jetzt passt er aber in diese Kategorie. Da die Chonkys viel mit Elementen und allgemein Magie zu tun haben, liegt ein rundenbasiertes Kampfsystem ja eigentlich auf der Hand. Gerade hier könnte man Sandboxplaymania ganz großschreiben.

Diese Minigames sollen kein Substitut zu den regulären Spielinhalten darstellen sollen, sondern einen positiven Zusatz erzeugen, welcher die Player länger an Chonky bindet.

Apropos Elemente:

Hier haben wir auch eher nur ein bisschen kreativ rumgeblödelt. Entstanden sind Sachen wie ein Schlabberelement, welches Chonkys die Fähigkeit gibt schnelle Verbindungsschleimspuren zwischen verschiedenen Gebieten zu „bauen“, oder für das Kampfsystem ein paar kreative Attacken. (Schlatzige Rüstung, erhöht alle Resistenzen und den Verteidigungswert, Schlatziges Schutzschild, Schlatzige Zunge, ein Cast Skill? :D, und natürlich der Schlabberball, ein Fernkampf Cast Skill) Weiters kam ein Pflanzen artiges Element auf, nicht im klassischen Sinne, sondern eher als Kräuterkunde / Kräuterfähigkeit. Eine alternative Heilmethode sowie könnte dadurch eine neue individuelle Mechanik sowie Gameplay geschaffen

werden, mit einem kleinen magischen Kräutergarten.

Ein Eis- bzw. Frostelement, war die Idee gepaart mit einem Eiszeit Biom als DLC oder Erweiterung einzuführen. Man müsste die Spezies der Frostchonkys erst durch Erforschen von Dungeons freischalten und braucht diese, um das neue Biom der Eiszeit begehen zu können.

