Titel: Crew & Chaos (Arbeitstitel)

Genre: Kooperatives Echtzeit-Simulationsspiel

Plattform: Mobile (Android/iOS)

Spieler: 2–4 lokale Spieler über WLAN/Hotspot

Kommunikation: Nur Sprache, keine In-Game-Chats

Perspektive: Third-Person-Sicht auf das gesamte Boot

Spielidee:

Ein realistisches Koop-Segelspiel, bei dem mehrere Spieler gemeinsam ein Segelboot steuern. Jeder übernimmt eine andere Rolle mit eigenen Aufgaben. Kommunikation erfolgt ausschließlich verbal. Die Steuerung ist physikbasiert. Spieler erleben dynamisches Wetter, Hindernisse und manuelle Seilbedienung.

Technik:

- Unity Engine mit Netcode for GameObjects (NGO)

- Ein Spieler ist Host (Server + Spieler), andere Clients verbinden sich lokal

- Netzwerkobjekte: Boot, Segel, UI-Elemente

- Physikalisch interaktive Steuerung: z. B. bewegende Schaltflächen durch Boot-Bewegung

Gameplay:

- Rollen: Steuermann, Segeltrimmer, Ausguck, Navigator

- Aufgaben: Steuern mit Rad, Seile ziehen und fixieren, vor Hindernissen warnen, Wind und Route beobachten

- Seilbedienung durch Drag-Geste, Fixierung per „Knoten“-Taste

- Spieler ducken sich per Button, wenn der Baum ausschlägt

UI & Bedienung:

- Jeder Spieler sieht das gleiche Boot aus Third-Person

- Eigene UI-Overlays je nach Rolle

- Kein Ego-Modus nötig

- Steuerung über Touch: Ziehen, Tippen, Kreisbewegung

- Kein Text- oder Sprach-Chat – Kommunikation über reale Stimme

Rollensystem:

- Vor Spielstart wählen Spieler in einer Lobby ihre Rolle frei, aber jede Rolle darf nur einmal vergeben werden

- Später im Spiel können Rollen durch Absprache getauscht werden (zukünftiges Feature)

Spielziel:

- Möglichst lange überleben, Missionen erfüllen (Rettung, Rennen, Sturm)

- Hoher Koordinationsgrad notwendig

- Erweiterungen: Story-Modus, neue Rollen, kosmetische Anpassungen

Besonderheiten:

- Realistische Physik: Winddruck, Neigung, Hindernisse

- Volle Interaktion: Rope Physics, Duck-Mechanik

- Kein Singleplayer-Modus – Fokus auf lokales Koop-Erlebnis