

DADA0

EVC
—

Nicolas Durant

TABLE OF CONTENTS

01

Story

Was geht ab?

02

Zielgruppe

Wer soll abgeholt werden?

03

Ästhetik

Wie ist die Stimmung?

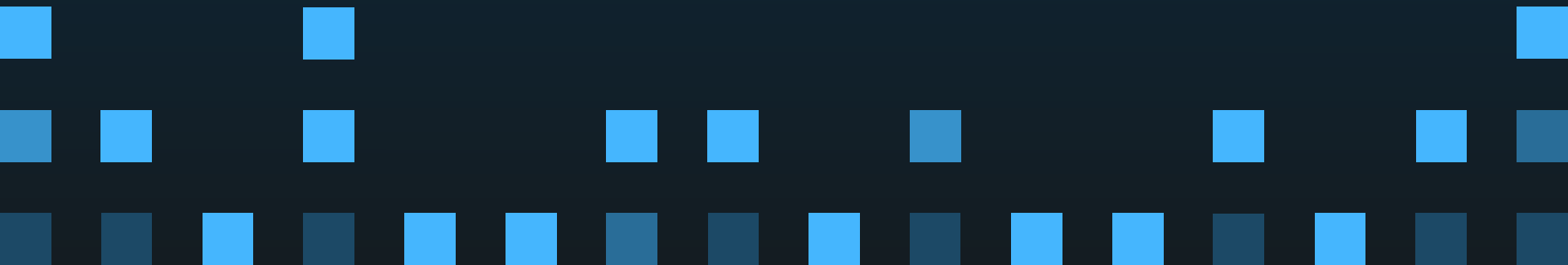
04

Mechaniken

Was sind die Regeln?

Dadao ist ein fast-paced 2D Platformer, der in einem asiatischem cyberpunk Setting spielt, und bei dem es darum geht durch eingebaute Parkour Mechaniken die Level so schnell wie möglich zu beenden.

— ICH



01 Story

Was geht ab?

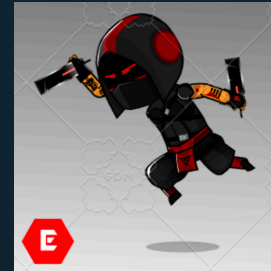
DADAO


- Dadao ist ein chinesisches Breitschwert
- Name des Hauptcharakters und des Spiels
- Setting: Futuristisches China, im Jahr 2933
- Dadaos Tochter wurde bei einen Angriff auf seine Heimatstadt umgebracht
- Er ist ausgebildeter Söldner auf der Mission jm. zu befreien, der von der korrupten Regierung gefangen gehalten wird
- Muss sich durch die dreckigen Großstädte schlagen, um sein Ziel zu erreichen



DADAO

- Trifft auf seinem Weg Sharen
- Sharen besitzt andere Fähigkeiten
- Ist ein zwiespältiger Charakter dessen Motive für Dadao nicht durchsichtig sind
- Verfolgen ein ähnliches Ziel und tun sich als Team zusammen
- Die Bedeutung der Geisel wird über die Level immer weiter erläutert



A decorative graphic on the left side of the slide consisting of a grid of squares in various shades of blue, arranged in a pattern that tapers to the right.

02

Zielgruppe

Wer soll abgeholt werden?

Zielgruppen



BOB KANE

Sucht eine Herausforderung
und möchte das nächste
Level erreichen



AMY CLARK

Liebt es mit 100 BPM
und präzisen Sprüngen
durch Level zu fetzen




CHRIS DOE

Will sich mit seinen
Freunden anhand von
geschafften Zeiten messen

ALTER

10-30

A decorative graphic on the right side of the slide consisting of a grid of blue squares of varying shades (light blue, medium blue, and dark blue) arranged in a pattern that tapers towards the right edge.

03

Ästhetik

Wie ist die Stimmung?

Ästhetik

- Asiatisch, Schriftzeichen
- Cyberpunk (Grelle Neonreklamen, Wolkenkratzer, modern, evolutionäre technisch Methoden, aber Slumartig, verkommen)
- Dreckige Städte (korruptes Regime)
- Kontrastreiche Szenen (dunkel vs. Neon)



劉
標跌打醫館

味生滾粥



舍與鍋

遊戲機


正館

蘇菜

2000 6888

Musik

- Pushend, pumpend, anspornend, anstachelnd, speedrun
- Schnelle Musik, elektronisch, glitch, tribal, EDM, Drum'n'Bass
- Asiatische Klangelemente

A decorative graphic on the left side of the slide consisting of a grid of blue squares of varying shades (dark blue, medium blue, and light blue) arranged in a pattern that tapers to the right.

04

Mechaniken

Was sind die Regeln?

Mechaniken

- Das Spiel misst die Zeit pro Level und Gesamt
- Das Spiel speichert nur abgeschlossene Level
- Ein Kapitel besteht aus 10 Leveln
- Level werden konsekutiv schwieriger
- Ein Kapitel besitzt ein grafisches Setting
(Theme bzw. Tilset ändert sich)

Mechaniken

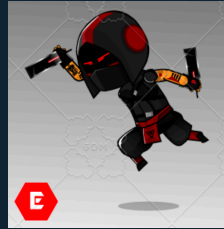
- Der Spieler bewegt sich innerhalb eines Levels von Start zu Endpunkt, um es abzuschließen
- Der Spieler besitzt nur 1 Leben
- Runterfallen führt zu Levelneustart
- Sterben (von Gegner geschlagen oder von Projektil getroffen) Levelneustart
- Durch geschicktes Movement kann Speed aufgebaut werden

ABILITIES



DADAO

- Springen
- Rampen sliden
- Blocken
- Dashangriff



SHAREN

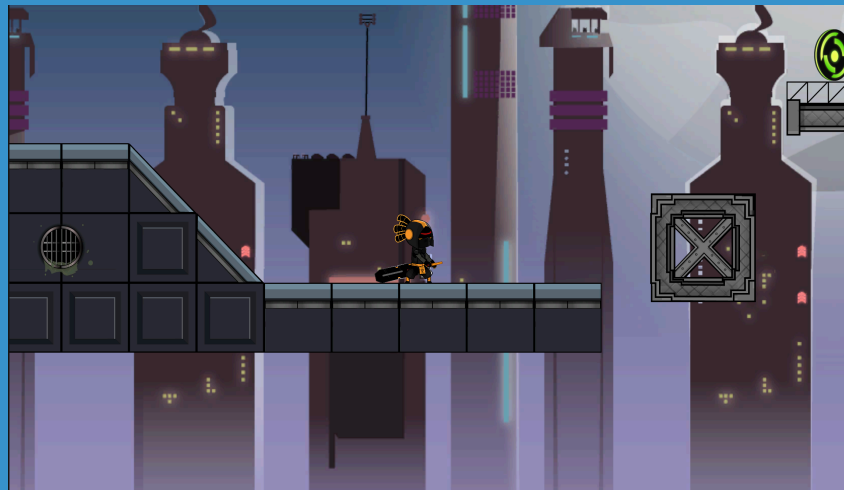
- Doppelsprung
- Rampen sliden
- Rollen
- Dolche werfen



ENEMIES

- Patrouillieren
- Schlagen
- Schießen

PREVIEW



THANKS

Do you have any questions?

Nicolas.F.Durant@stud.fh-rosenheim.de

