

Polynesia – PIP

1. Idee (Exposé)

Der Spieler startet auf einer der 3 Startinseln. Mit seinem Luftschiff muss er seine Ressourcen, Spielgeschick und Planung richtig einsetzen um an die vorgegebene Endinsel anzukommen. Auf dem Weg erscheinen verschiedene Random Encounter. Auf den Inseln kann der Spieler sein Luftschiff und seine Waffen verbessern und reparieren. Die Geschichten und Mythen der polynesischen Inseln werden durch Ladebildschirme und Gesprächen mit NPCs nahegebracht.

2. Produktbeschreibung

Mindestanforderung

Dell Gaminglaptop G15

Core(TM) i7-12700H der 12. Generation (24 MB Cache, bis zu 4,7 GHz, 14 Cores)

16 GB DDR5 4.800 MHz

NVIDIA(R) GeForce RTX(TM) 3050 Ti 4 GB GDDR6

Windows 11

FSK 12

Sprache: Englisch

Zielgruppe Spieler ohne Vorkenntnisse, Gelegenheitsspieler

Genre: Erkundung, Abenteuer

3. Story

Der Spieler wacht auf einer der Startinseln auf. Er schaut sich um und entdeckt die Tiki-Statue, die ihm vorher nie aufgefallen ist. Als er sich der Statue nähert, fangen die Augen an zu leuchten und er wird angesprochen. Die Tiki Statue schickt ihn auf seine Reise zur Endinsel. Der Spieler macht sich in seinem Luftschiff sofort auf den Weg.

Während seiner Reise begegnet der Spieler den Völkern von Polynesia. Darunter die Vogelmenschen, die Kokonati und die Inselbewohner. Trotz der technisch weit entwickelten Umgebung ist den Bewohnern Polynesiens, nach der großen Katastrophe, die uralte Kultur erhalten geblieben.

Der Spieler trifft immer wieder auf zufällige Begegnungen, die er meistern muss. Hierzu gehören unter anderem der Umgang mit fremden Luftpiraten, das Meistern der Luftnavigation bei Tornados und die für Piraten übliche Schatzsuchen. Auch der sinnvolle Einsatz der verfügbaren Ressourcen ist Teil der Geschichte. Da der Spieler immer wieder auf Händler trifft, sollte er möglichst jede Insel besuchen.

Der Spieler kann die Reise immer wieder antreten. Dabei erkennt ihn der Händler und stellt die bisher erspielten Schiffsverbesserungen zur Verfügung.

4. Inhaltliche Planung

4.1 Charaktere eines Spiels

Spielercharakter

NPCs

Inselbewohner
Händler (taucht auf jeder Inseln auf, große Verwandtschaft)
Vogelmenschen (Volk)
Koknati (Kokosnusstrolche)
Moai-Statuen (Tiki)

Gegner/Random Encounter

Kracken	Vogelschwarm	Drohnen
Geisterschiff	Plünderer	Fässer im Wasser
Nebel	Rennen	Schatzinsel mit Schatzkarte
Space Mission	Tornado	Tsunami
Ziviles Schiff		

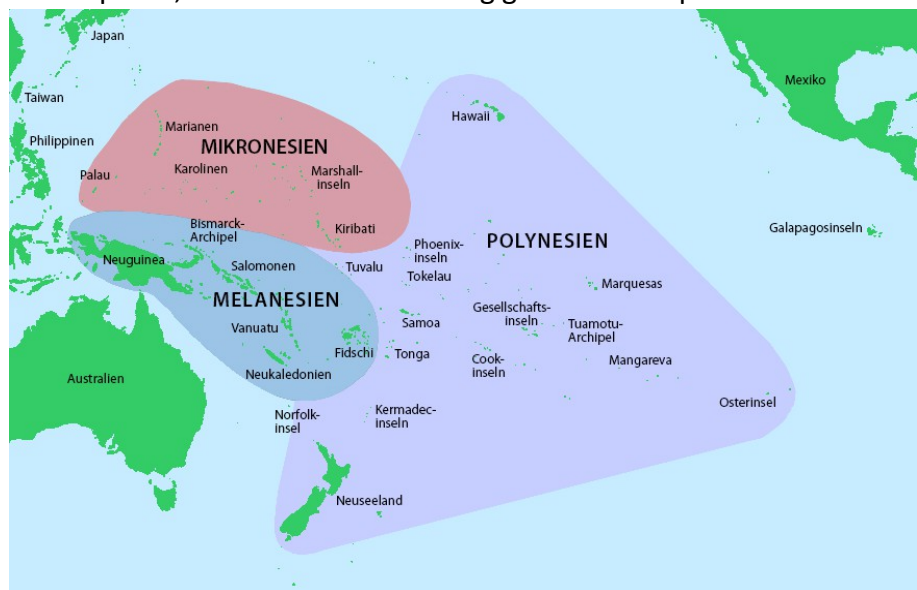
4.2 Level

Die Polynesischen Inseln dienen als Wegpunkte. Der Spieler bekommt auf jeder Insel die Möglichkeit, sich seinen nächsten Wegpunkt auszusuchen.

Die Drei Inseln Neuseeland, Hawaii und die Osterinseln stellen besondere Punkte dar. Eine der drei Inseln ist der zufällig gewählte Startpunkt, eine andere der zufällig gewählte Endpunkt der Reise.

Inselliste:

Neuseeland
Kermadec-Inseln
Tonga
Samoa
Tokelau
Tuvalu
Phoenix-Inseln
Cook-Inseln
Gesellschafts-Inseln
Tuamotu-Archipel
Mangareva
Osterinseln
Marquesas
Hawaii



Zwischen den Inseln erlebt der Spieler immer wieder Random Encounter. Diese sind z.B. Tornado, Tsunami, Schatzkarte, Rennen u.v.m.

4.3 Gegenstände und Inventar

Das Schiff kann Updates und Upgrades erhalten. Der Motor hat z.B. verschiedene Stufen (Geschwindigkeit, Treibstoffverbrauch, Reichweite). Der Spieler sammelt Gegenstände, mit denen er das Schiff reparieren oder handeln kann.

Random Encounter Loot:

Gold	(Währung)
Treibstoffkanister	(Treibstoff Schiff)

3 Motor Upgrades

Standard Motor
Mittlerer Motor
XL Motor

Waffen für das Schiff

4.4 Waffen

Flammenwerfer	Kurzer Feuerstoß
Kanone	Kanonenschuss
Laser-Gun	Kurze Salve aus Laserstrahlen
Griechisches Feuer	Kurze Reichweite, Schaden über Zeit da es am Ziel klebt

N-Palm	großer Feuerstoß der am Ziel kleben bleibt, Schaden über Zeit
Floh-Bombe	Verschießt kleine Drohnen, die wie Flöhe über das Schiff wandern und Schaden verursachen
Bee-Bomb	Größere Version der Floh-Bombe
Katapult	Kugeln, die mit einer Kette verbunden ist (Mast des Gegners zerstören)

4.5 Weitere technische Features

Musik
Speichern
Laden
Wettereffekte
Treibstoff-Leiste
HP-Leiste Schiff
Währung
Spracheffekte
Loading Screen (Random Fakten werden eingeblendet)

5. Spielmechaniken (u.a. Steuerung)

Es gibt **3 Hauptinseln**: Hawaii, Neuseeland, Osterinseln. Die Startinsel und die Endinsel werden jeweils random ausgewählt.

Random Encounter tauchen zufällig zwischen den Inseln auf.

Auf den Inseln repariert der Spieler sein Schiff, kann zum Händler gehen, die Insel erkunden oder das nächste Ziel aus einer Liste wählen.

Der Spieler kann sich nur vorwärts bewegen und nicht rückwärts (**keine OpenWorld**)

Steuerung

Luftschiff Der Spieler wählt sein nächstes Ziel aus einer vorgegebenen Liste aus und das Schiff steuert automatisch. Bei den Random Encounter kommt es auf die Art des Encounters an.

Insel Der Spieler bewegt sich mit WASD und der Aktionstaste.

Treibstoff-Kosten

Ringsystem, die inneren Inseln sind wegen direktem Weg teurer als der Weg mit mehreren Zwischenstopps.

Das Spiel kann **so oft** gespielt werden, wie **man möchte**. Zwischen den einzelnen Spielen (Startinsel zur Endinsel) gibt es die Möglichkeit, seine gefundenen Upgrades zu installieren. Diese werden bei jedem neuen Spiel-Run verfügbar sein. Je nach NPC und Upgrade passen sich die Kosten hierfür an.

Schiff

Das Schiff kann Schaden erleiden. Diesen muss der Spieler auf den Inseln reparieren und Upgraden lassen. Hat das Schiff keine HP, endet das Spiel. Wenn ein Speicherpunkt vorhanden ist, wird der Spieler an diesen zurückversetzt.

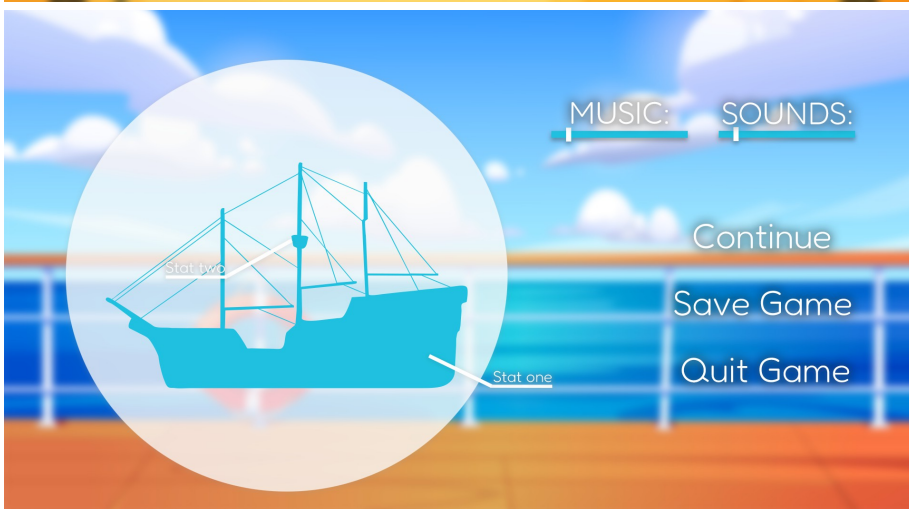
Waffen

Jede Waffe hat einen Waffentypischen cooldown, bevor der nächste Schuss starten kann. Zum Beispiel dauert es bei der Kanonen, bis der nächste Schuss geladen wurde. Bei der Laser Gun muss die interne Batterie kurz Laden um die benötigte Spannung zu erzeugen.

6. Bedienoberfläche



Main Menü



Pausen Menü

Map (unbesuchte Inseln ausgegraut, bereits besuchte Inseln farbig)

7. Qualitätssicherung

Bug-Fix

Testspieler auf verschiedenen Geräten

Stresstests bei Button-Spam

8. Art-Style

Mid-Poly, leicht Cartoonischer Stil

9. Glossar

Neuseeland	Inselstaat im südlichen Pazifik, Teil von Polynesien, eine der Start- oder Endinseln
Kermadec-Inseln	Inselkette, Teil von Polynesien
Tonga	Inselstaat, Teil von Polynesien
Samoa	Inselstaat, Teil von Polynesien
Tokelau	besteht aus drei Korallenatolle, Teil von Polynesien
Tuvalu	Inselstaat, Teil von Polynesien
Phoenix-Inseln	eine der drei Inselgruppen des Inselstaates Kiribati, Teil von Polynesien
Cook-Inseln	unabhängiger Inselstaat, Teil von Polynesien
Rarotonga	Hauptstadt der Cook-Inseln
Gesellschafts-Inseln	14 Inseln bestehender Archipel, Teil von Polynesien
BoraBora	Hauptstadt der Gesellschafts-Inseln
Tuamotu-Archipel	Inselgruppe und Teil von Polynesien
Mangareva	Größte Insel des Archipels der Gambierinseln, Teil von Polynesien
Osterinseln	isoliert gelegene Insel, Teil von Polynesien, eine der Start- oder Endinseln
Marquesas	Inselgruppe, Teil von Polynesien
Hawaii	Inselkette im Pazifischen Ozean, Teil von Polynesien, eine der Start- oder Endinseln
NPC	Nicht Spieler Charakter
Händler	Kaufen von Schiffsupgrades und Waffen, taucht auf jeder Insel auf
Inselbewohner	Beleben die Inseln, stellenweise Dialogoption
Vogelmenschen (sesshaft)	Friedliches Volk dass durch die große Flut Flügel entwickelt hat, inzwischen wieder verlernt zu Fliegen
Vogelmenschen (Piraten)	im Gegensatz zu den sesshaften Vogelmenschen können die Luftpiraten noch fliegen
Kokonati, Kokosnusstrolche	ca. 60 cm groß, tragen Kokosnüsse als Kleidung
Maoi-Statuen (Tiki)	Statuen, die Mytische Kräfte haben
Tiki	Siehe Moai-Statuen
Random Encounter	Zufällig Ereignisse, die auf der Map erscheinen während der Spieler sich von einer Insel zur anderen bewegt
Kraken	Random Encounter, versucht das Luftschiff zu zerreißen oder zu versenken
Vogelschwarm	Random Encounter, Spieler muss Vogelschwärmen ausweichen

Drohnen	Random Encounter, Spieler wird von Drohnen angegriffen
Geisterschiff	Random Encounter, Spieler entdeckt Geisterschiff
Plünderer	Random Encounter, Spieler trifft auf ein Schiff mit Plünderern der verschiedenen Völkern
Fässer im Wasser	Random Encounter, Spieler muss im Wasser schwimmenden Fässer ausweichen
Nebel	Random Encounter, Spieler muss Felsen im Nebel ausweichen
Rennen	Random Encounter, Spieler muss Checkpoints in der Luft abfliegen
Schatzinsel mit Schatzkarte	Random Encounter, Spieler findet eine Schatzkarte und kann eine Schatzinsel erkunden
Space Mission	Random Encounter, Wenn Schiff des Spielers bestimmte Geschwindigkeit erreicht, kann der Spieler hier ein UFO freischalten
Tornado	Random Encounter, Tornado taucht vor dem Spieler auf. Sein Schiff wird durch den Wind seitlich hin und her geschoben während der Spieler gegensteuern muss
Tsunami	Random Encounter, Spieler muss riesigen Wellen kurz über dem Meeresspiegel ausweichen
Ziviles Schiff	Random Encounter, der Spieler kann sich entscheiden ob er das zivile Schiff ignoriert, Versucht Handel zu betreiben oder angreift
Motor	Treibt das Schiff des Spielers an
Standard Motor	Standard Motor des Spieler Schiffs, kann verbessert werden.
Mittlerer Motor	Mittelstarker Motor, schneller als der Standardmotor
Monster Motor	Beste Motor im Spiel, hoher Treibstoffverbrauch
Waffen	Für den Kampf zwischen Schiffen
Flammenwerfer	Kurzer Feuerstoß
Kanone	Kanonenschuss
Laser-Gun	Kurze Salve aus Laserstrahlen
Griechisches Feuer	Kurze Reichweite, Schaden über Zeit da es am Ziel klebt
N-Palm	großer Feuerstoß der am Ziel kleben bleibt, Schaden über Zeit
Floh-Bombe	Verschießt kleine Drohnen, die wie Flöhe über das Schiff wandern und Schaden verursachen

Bee-Bomb/ Wasp-Bomb/ Horn-Bomb	Größere Version der Floh-Bombe
Katapult	Kugeln, die mit einer Kette verbunden ist (Mast des Gegners zerstören)
HP	Health Points, Lebensanzeige des Schiffes
Reparatur	Stellt HP des Schiffes wieder her
Gold	Währung für Upgrades und Reparatur des Schiffes
Treibstoff	Füllt Treibstoff anzeige des Schiffes auf, benötigt für das Reisen mit dem Schiff
Startinsel	Hier beginnt der Spieler seine Reise, wird aus 3 Inseln random ausgewählt
Endinsel	Hier endet der Spieler seine Reise, wird aus 3 Inseln random ausgewählt