

AL4_Trackrecord und Referenzen

Auch vor der Gründung unserer UG haben wir beide zusammen und separat an verschiedenen Spielen (mit)gearbeitet. Es folgt eine Auflistung der Projekte, in welcher Spiele, unser Beitrag und Besonderheiten / Learnings aufgelistet werden:

Cube Racer 1 & 2:

Von Creactstudios (Simon Blasen & Marc Bendt)



Cube Racer 2 war als Nachfolger von Cube Racer 1 ein Arcade Chaos Rennspiel, welches wir im März 2022 auf Steam als Free-2-Play game released haben. Als das vor Screw Drivers größte unserer Spiele hat dieses ohne Marketing und durch eine sich toll entwickelte Community über 100.000 Downloads und wird auch ohne Updates immernoch von einigen Leuten gespielt und geliebt.

Durch Cube Racer 2 haben wir erstmals versucht kosmetische Inhalte über die Implementierung eines Season Passes und einer Art Lootbox-Automaten zu implementieren und zu monetarisieren. Wir haben außerdem geschafft, die Spieler durch das freischalten kosmetischer Inhalte durch das reinstecken von Spielzeit in Cube Racer 2 motiviert zu halten.

Auch beim Thema Community Management haben wir durch Cube Racer 1 & 2 viel Erfahrung sammeln können, welche wir für aktuelle Projekte und Spiele anwenden können.

Hotspots Rush:

Von Creactstudios (Simon Blasen & Marc Bendt)



Hotspots Rush fällt etwas aus unserem Raster und ist das einzige Mobile-"Game", welches wir entwickelt haben. Es ist allerdings kein Spiel im eigentlichen Sinne, denn Hotspots spielt man draußen in Person mit Freunden und verbindet damit und Laufsport mit einem Strategiespiel mittels GPS-Tracking. Es handelt sich um ein Teamspiel, bei welchem das eine Team die sogenannten Hotspots (GPS Locations) in der Stadt anlaufen und somit erobern müssen und das andere Team diese davon abhalten muss, indem sie ihre Gegenspieler physisch fangen.

Gestartet hat Hotspots als Hobby-Projekt. Mittlerweile haben wir Hotspots Rush bereits als Event für verschiedenen Gruppen angeboten und es sogar am Karlsruhe Institut für Technologie als Sportart des Hochschulsports für Studierende angeboten.

Roopocket:

Von Creactstudios (Simon Blasen & Marc Bendt)

<https://store.steampowered.com/app/1097470/Roopocket/>

Roopocket ist das erste Spiel, bei welchem wir als Creactstudios von Beginn an zusammengearbeitet haben. Auch dieses Spiel haben wir am 19.09.2019 auf Steam released und erste Erfahrungen mit Feedback und Verkauf gesammelt.

Invest Nuts:

Von Creactstudios (Auftragsarbeit für Visual Vest)

[Invest Nuts](#)

Als Auftragsarbeit für die Visual Vest Union Investment Gruppe entwickelten wir ein Mobile Game, welches spielerisch die Aspekte des Investierens am Börsenmarkt vermittelt und dem Spielenden die Möglichkeit gibt, verschiedene Risiken und deren Auswirkungen spielerisch zu erleben.

Garden Simulator:

Von Produktivkeller (Mitarbeit von Simon als Programmierer)



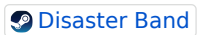
Zusammen mit Produktivkeller Studios arbeitete Simon Blasen als Programmierer an dem Spiel Garden Simulator, ein typisches Simulationsspiel, bei welchem der Spieler einen Vorgarten bepflanzen und schmücken kann.

Das Spiel wurde am 08.09.2022 auf Steam als premium Titel released und hat durch das integrierte Shopsystem (für die Gartenartikel / Pflanzen etc.) viel Wissen und Erfahrung zum Thema Balancing von Spielinhalten gebracht.

Zudem portierte Simon Blasen dieses Projekt auf die Nintendo Switch Konsole, sowie die PlayStation 4 und 5 Konsolen.

Disaster Band:

Von Produktivkeller (Mitarbeit von Simon Blasen als Programmierer, von Marc Bendt für Grafik und Animation)



Disaster Band ist ebenfalls ein Spiel von Produktivkeller Studios, bei welchem wir beide in Teilen mitgearbeitet haben. In diesem Single- und Mulitplayer Spiel sucht man sich ein Instrument und einen Song raus und versucht dessen Melodie mit einer simplen aber witzigen Mechanik so passend wie möglich nachzuspielen.

Das Spiel wurde am 20.12.2022 auf Steam released und hat eine aktive Commuity in dessen Workshop und sehr positive Rezensionen.