

WARUM EIN SPIEL?

- Spricht besonders unsere Hauptzielgruppe an
- Interaktives Medium
- Spricht nicht auf die Leute herab
- Große Reichweite auch bei geringem Interesse

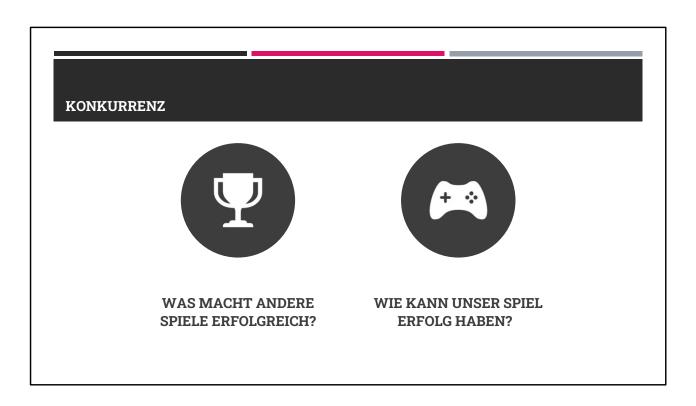
Im letzten Audit konnten wir nicht vollständig erläutern warum wir unsere Zielsetzung mit einem Spiel erreichen wollen. Weswegen wir nochmals die Gründe für unsere Entscheidung darstellen möchten.

Die Zielsetzung unseres Projektes ist es auf Depressionen aufmerksam zu machen und bei der De-Stigmatisierung dieses Sachverhaltes bei zu wirken. Hierfür sind Spiele ein mächtiges Medium, da sie eine große Bandbreite an Leuten erreichen können. Spiele besitzen kreative Freiheit im Gegensatz zu rein informationellen Medien und ihre Interaktivität sorgen dafür, dass sie unsere geplante Zielgruppe (Jugendliche Alter 12-18 Jahre)

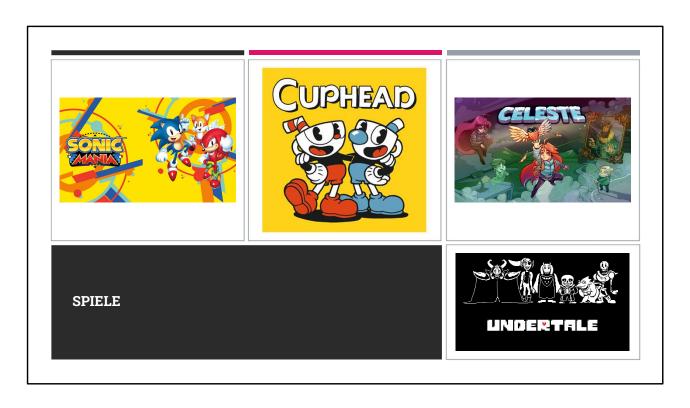
HAUPTZIELGRUPPE

- Jugendliche im alter von: 12-18 Jahre.
- Geschlechtsneutral
- International (englisch, deutsch)
- Verkaufsgebiet: Weltweit

Aufgrund unserer Recherchen und aus persönlichen Erlebnissen wissen wir, dass Depression unter Jugendlichen eine sehr weit verbreitete Krankheit ist. Aus diesem Grund haben wir uns auf das Medium eines Spiels geeinigt und glauben, dass wie bereits andere Spiele, wir in der Lage sind, bei dieser Zielgruppe ein Interesse für das Produkt und Thema zu wecken.



Nach unserem letzten Audit haben wir eine Markt Analyse vorgenommen um besser darzustellen welche Kreterin wir bei der Entwicklung unseres Spiels berücksichtigen wollen. Dafür betrachteten wir mehrere Spiele die unser Projekt inspiriert haben und welche Faktoren zu ihren Erfolg geführt haben.



Ein paar der Spiele die wir für unsere Analyse betrachtet haben

ERGEBNISSE

Erfolgskriterien:

- Exposure (Hype, Social Media, Trends)
- Preis (-range hier: ca. 10-30€)
- Gameplay-feel
- Hoher/anpassbarer Schwierigkeitsgrad, oder alternativ Rogue-like.
- Solide Story (authentisch, soll den Spieler zum denken bringen)
- Gute Charakterisierung
- Gutes (auffälliges) Visuelles Design
- Die Zielsetzung ist nicht auf anhieb erkennbar

Nach genauerer Betrachtung unserer Spielproben haben wir folgende Kriterien festgelegt. Wir wollen mit unserem Spiel viele Menschen erreichen, weshalb wir es so ansprechend wie möglich wirken lassen wollen.

Unser Spiel soll auch Leute anlocken die nicht unbedingt an dem Thema "Geistliche Gesundheit" interessiert sind und soll auch nicht abwertend oder opportunistisch auf unsere Zielgruppe wirken. Aus diesen Grund wurde der Gesundheitliche Aspekt der Geschichte mit einem Fantastischen Element kombiniert wurde.

Das Spiel soll anspruchsvoll für den Spieler sein und die Charaktere sollen gut genug ausgereift seien, dass der Spieler eine Bindung zu ihnen aufbaut.

Auch sollte unser Spiel Visuell ansprechend seien um Interesse bei möglichen Zuschauern zu gewinnen.

Pehleinschätzung der eigenen Fähigkeiten Fehleinschätzung der Marktstärke Zeit-Management Schlechte Reaktion auf Spielinhalte

Es gibt einige Risiken die bei unserem spiel, welche wir vor Festlegung des POC berücksichtigen müssen. Vor allem die richtige Einschätzung unserer eigenen Fähigkeiten und unser Zeit-Management sind hierbei wichtig.

POC ANFORDERUNGEN

- Soll ein Bild dafür geben wie das Endprodukt aussehen könnte
- Soll mit unseren Fähigkeiten machbar seien
- Soll innerhalb des Zeitrahmens machbar seien
- Soll Feedback für die weiter Entwicklung einholen

Unsere Anforderungen für das POC orientieren sich an den Risiken die wir in Betracht genommen haben und helfen dabei diese zu testen. Der Umfang des POC soll klein genug gehalten werden um innerhalb unseres Zeitlimits und mit unseren Fähigkeiten fertigstellbar zu seien, soll aber trotzdem ein relatives Bild von unserem eventuellen Endprodukt bieten. Es soll auch als ein Mittel um Feedback zu bekommen dienen.

Wir haben uns für ein Demo Level entschieden, welches das Gameplay so wie ein paar Story Elemente darstellt. Dieses kann dann auch als Referenzpunkt für die weitere Marktforschung und dem weiteren Entwicklungsprozess dienen.

Free Assets aus dem Unity Store und zusätzlichen Quellen werden in unserem Repository verlinkt.

Um unser Proof Of Concept zu kreieren müssen wir von Place holder Assets gebrauch machen, da unsere Team Größe und unsere Fähigkeiten die Eigenanfertigung von allen Assets nicht ermöglicht. Hierfür benutzen wir frei verfügbare Assets aus dem Unity Store so wie anderen Internet Ressourcen. Diese werden in unserem Repository verlinkt und auch in unseren Credits benannt.

EIGENE ASSETS

- Die Pixel Charakter Sprites sind noch in der Bearbeitung
- Die Dialog Sprites unserer Charaktere wurden vervollständigt.

Die Pixel Sprites der Charaktere sind noch in der Bearbeitung, aus Krankheitsgründen und wegen Überarbeitung werden diese später fertig gestellt als anfangs geplant, sollten jedoch noch innerhalb des Zeitfensters fertig werden. Die Dialog Sprites für "Spark" und "Tsubaki" (Die beiden Hauptcharaktere) sind großenteils fertig gestellt.

SKRIPT DEMO LEVEL	
Ist in Bearbeitung.	

Das Skript für unsere Demo befindet sich Momentan in der Bearbeitung, ebenso wie die Pixel Assets wird dies etwas dauern, wegen Krankheitsbedingten Verspätungen.