



AUDIT 1

SOFIA NEUBERT  
UND  
SIMON WÖHLER



## PROJECT IDEA

- Ein Spiel das auf das Thema Depressionen aufmerksam macht.
- Fokus auf Depressionen die nicht Trauma abhängig sind

## STORY PITCH 1

### Story Pitch 1:

Unsere Hauptfigur, ein junges Mädchen findet sich an einem unbekannten Ort wieder ohne zu wissen wie sie dort gelandet ist, als sie die gegend erkundet begegnet sie einem anderem Mädchen namens Tsubaki als diese von Mysteriösen Kreaturen angegriffen wird.

Tsubaki ist ein sehr ängstliches kind, welches sich an nichts erinnern kann.

Die beiden Kinder tun sich zusammen und suchen nach einem weg nach hause. Während ihrerer Suche treffen sie auf andere Menschen die in dieser Welt und helfen diesen sich ihren Problemen zu stellen.

Es stellt sich heraus, dass jeder in dieser Welt an Depressionen leidet und diese erst Verlassen kann wenn er Bereit ist sich seinen Problemen zu stellen und Hilfe zu suchen. [

Unsere Hauptfigur hat jedoch keine Probleme die zu ihrer Depressionen führten und ist sehr standfest, dass sie keine Depressionen haben kann.

Tsubaki währenddessen kann sich nicht an ihre Probleme erinnern und weiß nicht was das für sie bedeutet.



Unser erster Story Pitch handelt von zwei Kindern, die sich in einer anderen Welt finden wo jede Person an einer anderen Art von Depression leidet. Der Story Ansatz war noch recht grob und unkonzentriert, war jedoch eine gute Vorlage um auf ihm aufzubauen.

## STORY PITCH 2

### Story pitch 2:

Ein erfolgreicher Mann findet sich plötzlich im Lieblings Kinderbuch seines Sohnes und muss mehrere Aufgaben bewältigen, als die Hauptfiguren herausfinden wollen warum er so Traurig ist.

Der mann jedoch behauptet er wäre nicht Traurig, da er keinen Grund dafür hat Traurig zu sein.

Als er durch das Kinderbuch reist findet er immer mehr Hinweise darauf wie seine unbehandelte Depressionen sich auf sein Familienleben auswirken, und Anzeichen, dass sein Sohn auch an Depressionen leidet.



Unser zweiter Story Pitch hatte einen anderen Ansatz. Er befasst sich mit einem erwachsenen Mann, der sich im Märchenbuch seines Kindes wiederfindet. Der Ansatz der Story gefiel uns gut, jedoch viel es uns schwer uns auf die Charaktere für diese Story einzulassen und dieses Konzept auszuarbeiten.

## FINAL STORY PITCH

Ein junges Kind findet sich an einem fremden Ort mit keine Erinnerungen wie sie dort gelandet ist oder wer sie überhaupt ist. Als sie die umgebung erkundet trifft sie auf ein Mädchen namens Tsubaki.

SMN(0

Tsubaki ist eine recht ängstliche und pessimistische person die nicht gut darin ist mit anderen zu reden. Trotzdem werden die beiden recht schnell Freunde und Tsubaki gibt unserer Hauptfigur den Spitznamen Spark.

Als unsere zwei Hauptfiguren die Umgebung nach Hinweisen untersuchen treffen sie auf mehrere interessante Persönlichkeiten, die alle ihre eigenen Probleme haben. Sie stellen auch fest, dass Bereiche dieser Welt nicht so einfach erreichbar sind.

Als die Geschichte ihren Lauf nimmt wird klar, dass Tsubaki nach einem Unfall in diese Welt Teleportiert wurde und ihr einziger weg nach Hause damit verbunden ist sich ihren Probleme, die sie zu diesem Punkt gebracht haben, zu stellen.

Spark, als es sich herausstellt, ist keine normale Person, sondern teil dieser Welt, sie agiert als eine Personifikation von Hoffnung und Willenskraft, wobei dieser aspekt der Story recht zur interpretation des Spielers offen bleibt.

Erst scheint es, als die beiden in der Geschichte fortfahren, dass Tsubaki mehr als genug Gründe für ihre depressionen hat, jedoch wird es bald klar dass sie schon lange bevor diese Probleme in ihrem Leben relevant wurden an Depressionen gelitten hat.

Tsubaki fängt an ihren Selbsthass zu zeigen und die Geschichte endet mit einem kampf zwischen Spark und einer korruptierten version von Tsubaki, welche davon überzeugt ist dass sie nicht verdient nach Hause zu gehen.

Als Spark sie besiegt und ihr klar wird, dass sie hilfe verdient und nicht im Schweigen leiden muss, verabschieden sich die beiden voneinander, mit dem Versprechen, dass sie sich irgendwann wieder sehen werden.

Tsubaki geht nach hause mit einem neuen blick aufs Leben und dem willen hilfe für ihre Probleme zu kriegen.



Unser letzter Story Pitch baut auf den Ideen des ersten Story Pitches auf, hat jedoch stärkere Charakter Konzepte und eine fokussierte Story. Ein zentrales Mysterium welches sich um die Vergangenheit der zwei Hauptfiguren dreht soll die Neugier des Spielers fesseln.

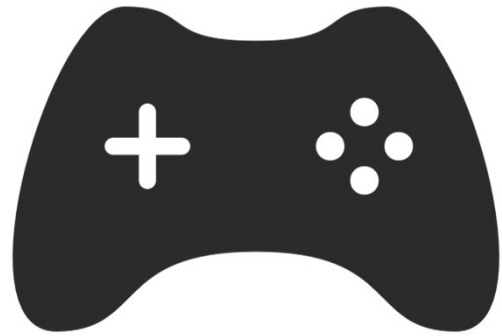
Die besser durchdachte Charakterisierung und Beziehung zwischen den beiden Hauptfiguren soll eine parasoziale Beziehung zwischen den Spielern und den Charakteren erstellen, das Setting gibt auch Freiraum, um mehrere Nebencharaktere zu erstellen, die bei der Verfolgung unserer Hauptnarration helfen können.

Die Geschichte des Spiels soll der Hauptpunkt unseres Projektes sein ist sehr darauf angewiesen das die Charaktere ansprechend und gut ausgereift sind.

**SMN(0** Story Pitch im Repository vorhanden  
Sofia Miriam Neubert (sneuber1); 2021-11-07T17:42:08.266

## GAMEPLAY

- Plattformer
- Turn-based RPG Kampfsystem

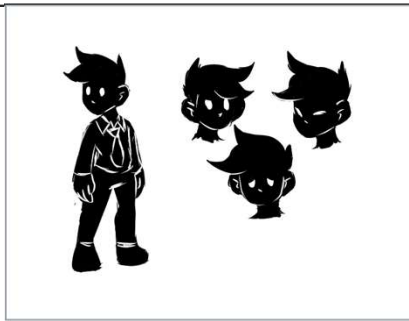


Wir haben uns für einen Plattformer Entschieden. Unser Gedanke hierbei war diese Mechanik mit einer narrativen Bedeutung zu verknüpfen, ähnlich wie bei dem Indie Spiel „Celeste“.

Die Turn-based RPG Elemente sollen dem Spiel eine Art Retro Gefühl geben.

Um das Spiel auf den Markt zu bringen muss das Gameplay für den Spieler ansprechend sein, ein Spiel bei dem das Gameplay keinen Spaß macht wird wenig Anklang finden.

CONCEPT ART:  
CONCEPT  
DEVELOPMENT



Dies waren unsere ersten Konzept-skizzen als wir noch keine genaue Ahnung hatten in welche Richtung wir die Geschichte lenken wollten.



**SMN(0** Erste Konzept arbeiten

Sofia Miriam Neubert (sneuber1); 2021-11-07T17:44:38.799

## CONCEPT ART: CHARACTER DESIGN

Tsubaki 1



Tsubaki 2



Tsubaki 3



ML 1



Die Charakterentwürfe für unsere Hauptfiguren:

wir wollten visuell ansprechende Designs, die interessante Silhouetten und zum Charakter passenden Farben besitzen.

Die Charaktere sind durch mehr Designläufe gegangen bis wir mit den Designs zufriedeneren waren.

**SMN(0** Character Konzepte

Sofia Miriam Neubert (sneuber1); 2021-11-07T17:44:13.333

Tsubaki



Spark



## FINISHED CHARACTER DESIGNS

Tsubaki's finalisiertes Design hat eine Mischung von scharfen und sanften Kanten, ihre Kapuze und ihr Blumen-Haarspange geben ihr eine klare Silhouette. Ihre pinken Haare geben ihr ein sanfteres Aussehen welches im Kontrast zum Rest ihres Farbschemas steht, was die Aufmerksamkeit auf ihr Gesicht lenkt. Tsubaki, im Japanischen, bedeutet Kamelie, in Japan sind diese in der Regel rot oder weiß, wobei die rote Kamelie bestimmte Bedeutungen in der japanischen Kultur haben, weswegen wir uns auf Rot als Akzentfarbe in ihrem Design entschieden haben. Ihre Augen sind nicht klar zu sehen und nur durch einen weißen Punkt angedeutet, Augen sind stark mit unseren Emotionen assoziiert, weswegen ein Character mit verdeckten Augen entweder als nicht vertrauenswürdig oder Emotional verschlossen überkommen kann.

Spark hat sehr runde Formen in ihrem Design, sie ist extra kleiner als Tsubaki. Ihr Haar und ihr übergroßer Schal geben ihr auch eine sehr erkenntliche Silhouette. Ihr Haar hat eine unnatürliche Farbe, ein dunkel Lila welches von oben nach unten in eine hellere Farbe übergeht mit mehreren Funkeffekten, dies ist ein visueller Hinweis zu Sparks wahrer Natur. Ihr Schal verdeckt Teil ihres Gesichts und ist ein „Point of Interest“ zu dem die Augen des Betrachters gelenkt werden. Ihre Herz-Haarspange und das Katzen-Logo auf ihrem Pullover sollen ihre Unschuld darstellen. Ihre Augen, im Gegensatz zu Tsubaki, sind sogar unter ihrem haar sichtbar, wobei die Verdeckung ihres Mundes ihr ein mysteriöses Aussehen verleiht.



## ENGINE UND ART STYLE

### Unity Engine:

- Ist Nutzer freundlich.
- Hat viele Lern-Ressourcen

### Pixel Art mit Illustrierten Character Sprites

- Einfach zu Programmieren
- Leicht zu animieren
- Story > Graphics

Eine Alternative zu Unity wäre die Unreal Engine gewesen. Diese hat allerdings eine sehr steile Learning Curve und ist bekannt für robuste multiplayer frameworks, sowie VFX und particle simulation. Für unsere Zwecke eines 2D games eignet sich Unity recht gut. Außerdem konnten wir uns mittels der vielen Lern-Ressourcen von Unity-learn schnell einarbeiten und anfangen, ernsthaft an unserem Projekt zu arbeiten. Andere alternative Game Engines haben weniger Lern-ressourcen und sind schwerer zu erlernen als Unity welche sich auch in der gesamten Industrie als eine gute Engine für diese Art von Vorhaben erwiesen hat.

Der Pixel Art Style ist einfacher umzusetzen als geriggte 2D Animationen oder 3D Modelle, was am bedacht, dass es sich um ein Zwei Personen Projekt bei uns handelt sehr wichtig ist.

Des weiteren gibt es dem Spiel einen Retro Look welcher bei Indie Titeln recht beliebt ist und macht einen Fokus auf die Story anstelle von dem Graphikstiel einfacher.

## SOFTWARE



**Unity Development Hub**



**Clip Studio Paint**



**Pixel Studio (Kann sich noch ändern)**

Diese Programme stehen uns zurzeit zur Verfügung.

Wir haben uns hier für Clip Studio als ein Graphik Editor geeinigt, da Sofia bereits eine Lizenz besitzt. Pixel Studio ist ein Kostenloses Programm, wobei wir immer noch nach eventuellen Alternativen Ausschau halten.

## PIXEL ART



- Pixel Art Prototyp (Clip Studio)
- Sprite Sheet erstellt mit Pixel Studio

Clip Studio kann an sich Pixel Art erstellen, eignet sich jedoch nicht wirklich gut fürs game Development.  
Pixel Studio ist mehr für die Erstellung von Game Assets geeignet und hat auch Animation Features.



## ANIMATION TESTS



Die ersten Testanimationen mit Pixel Studio erscheinen vielversprechend und für unsere Zwecke ausreichend.

## UNITY PROGRESS



**ERSTE TESTS MIT DER UNITY  
ENGINE  
ZUM LERNEN**



**CODE IM REPOSITORY**

Unsere ersten Unity Arbeiten mit einem freien Asset Set sind in unserem Repository vorhanden.

## PROJECT PLAN

Aufgaben	Deadline	Sofia	Simon	Priorität
Engine Festlegung und Spielkonzept	10.25.2021	x	x	Hoch
First Concept Art	11.07.2021	x		Mittel
Story Pitch fertigstellen	11.04.2021	x	x	Hoch
Software und grafikstyle wählen	10.27.2021	x	x	Mittel
Erste Animationstests	11.07.2021	x		Mittel
Spielumgebung erstellen	11.07.2021		x	Mittel
Folien für den ersten Audit anfertigen	11.07.2021	x	x	Mittel
Skript für ein Demo level anfertigen	11.28.2021	x		Hoch
Assets anfertigen und Placeholder auswählen	11.28.2021	x		Mittel
Festes Kampfsystem	11.20.2021	x	x	Hoch
Erste Level Mockups	11.20.2021		x	Niedrig
Folien zweiter Audit	11.28.2021	x	x	Mittel
Main Character Assets vervollständigen	12.15.2021	x		Mittel
testbarer Spiel Prototyp	12.19.2021		x	Hoch
Dialog und Story Board für die Demo	12.19.2021	x		Mittel
Menu und UI sind funktional	12.19.2021		x	Niedrig
Folien 3 Audit	12.19.2021	x	x	Mittel
Retrospektive über den Development Stand	12.21.2021	x	x	Hoch
Alle Assets vollständig und zufrieden	01.17.2021	x		Niedrig
Funktionales Demo level	01.17.2021	x	x	Hoch
Letzte Bug fixes	01.19.2021	x	x	Mittel
Folien 4 Audit	01.19.2021	x	x	Hoch
Poster	01.19.2021	x	x	Hoch

Dies ist unser jetziger Projektplan, dieser kann sich auf Feedback hin noch ändern.