



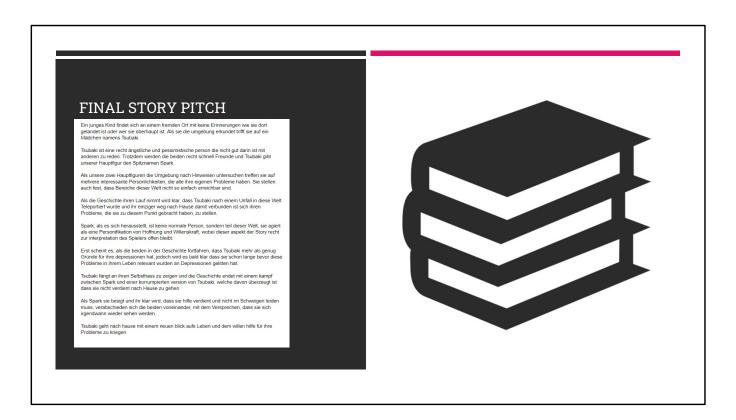
- Ein Spiel das auf das Thema Depressionen aufmerksam macht.
- Fokus auf Depressionen die nicht Trauma abhängig sind



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.

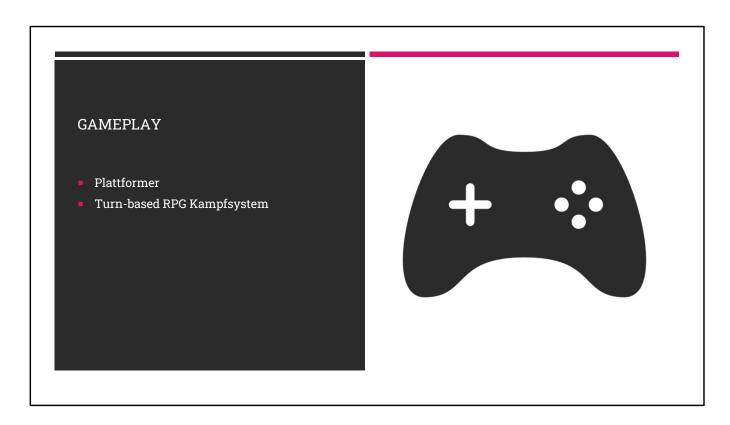


Unser zweiter Story Pitch hatte einen anderen Ansatz. Er befasst sich mit einem erwachsenen Mann, der sich im Märchenbuch seines Kindes wiederfindet. Der Ansatz der Story gefiel uns gut, jedoch viel es uns schwer uns auf die Charaktere für diese Story einzulassen und dieses Konzept auszuarbeiten.



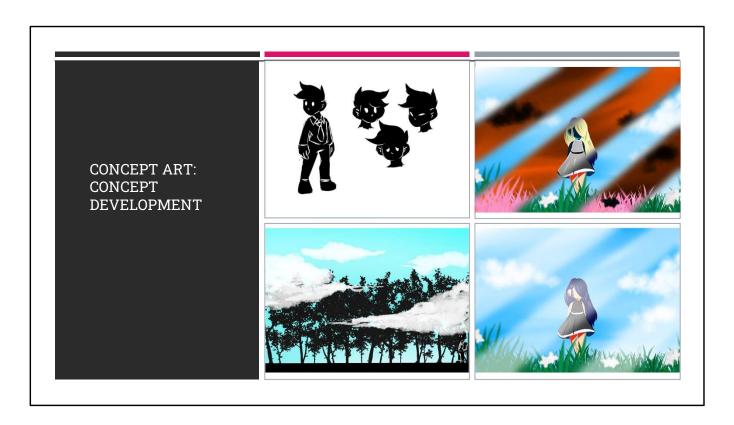
Unser letzter Story Pitch baut auf den Ideen des ersten Story Pitches auf, hat jedoch stärkere Charakter Konzepte und eine fokussierte Story. Ein zentrales Mysterium welches sich um die Vergangenheit der zwei Hauptfiguren dreht soll die Neugier des Spielers fesseln.

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 seien ist sehr darauf angewiesen das die Charaktere ansprechend und gut ausgereift sind.

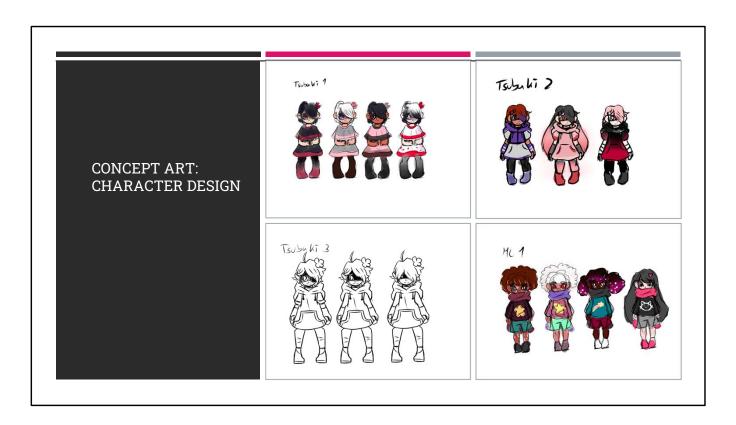


Wir haben uns für einen Plattformer Entschieden. Unser Gedanke hierbei war diese Mechanik mit einer narrativen Bedeutung zu verknüpfen, ähnlich wie bei dem Indie Spiel "Celeste".

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.



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



Die Charakterentwürfe für unsere Hauptfiguren:

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

Die Charaktere sind durch mehre Designläufe gegangen bis wir mit den Designs zufrierenden waren.



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 rüberkommen kann.

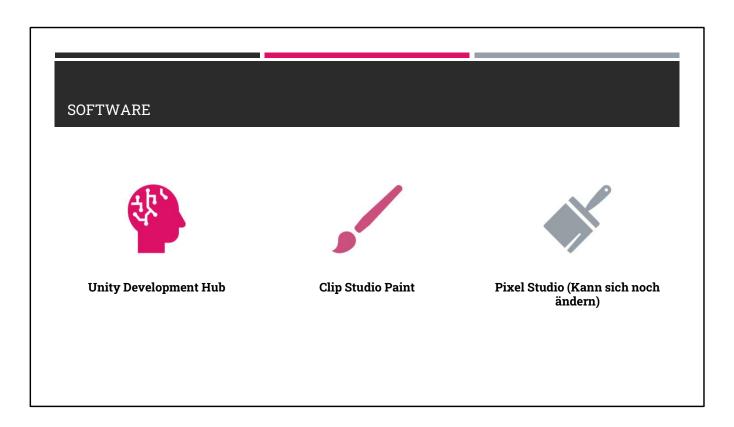
Spark hat sehr runde Formen in ihrem Design, sie ist extra kleiner als Tsubaki. Ihr Haar und ihr übergroßer Schal geben ihr auch eine sehr erkenntliche Silhouette. Ihr Haar hat eine unnatürliche Farbe, ein dunkel Lila welches von oben nach unten in eine hellere Farbe übergeht mit mehreren Funkeleffekten, 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-resourcen 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.

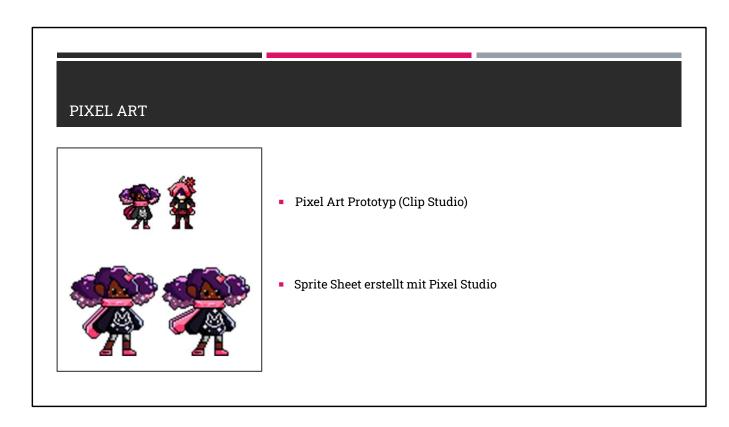
Der Pixel Art Style ist einfacher umzusetzen als geriggte 2D Animationen oder 3D Modelle, was am bedacht, dass es sich um ein Zwei Personen Projekt bei uns handelt sehr wichtig ist.

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.



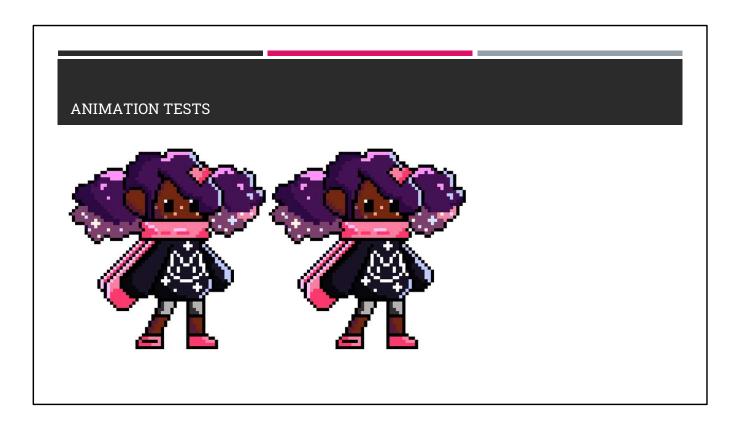
Diese Programme stehen uns zurzeit zur Verfügung.

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.

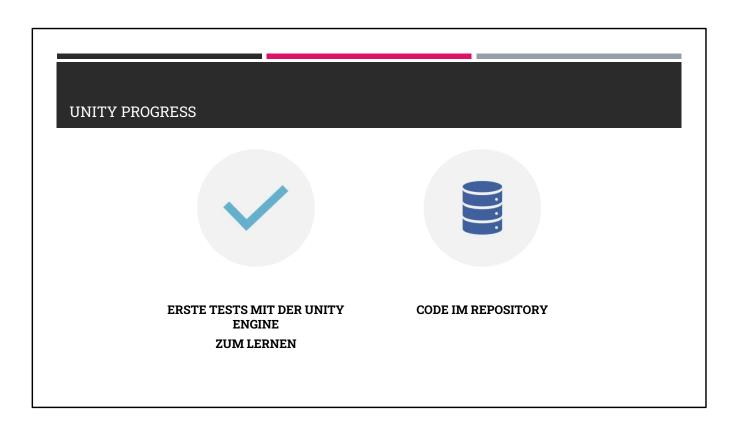


Clip Studio kann an sich Pixel Art erstellen, eignet sich jedoch nicht wirklich gut fürs game Development.

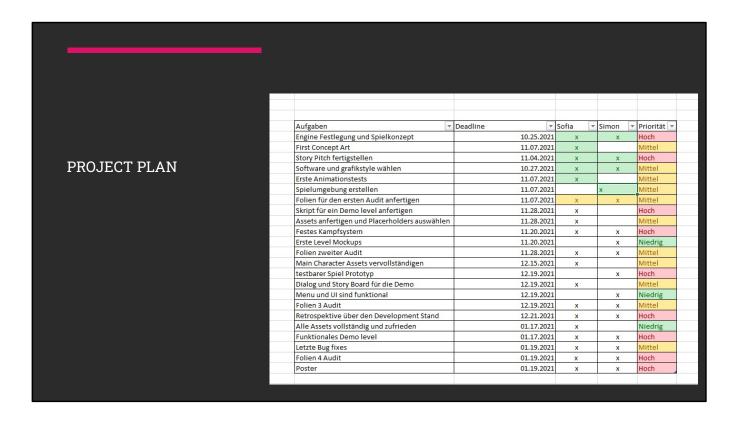
Pixel Studio ist mehr für die Erstellung von Game Assets geeignet und hat auch Animation Features.



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



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



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