**Game Jam**

Projektdauer – 3 Wochen (25.10.22 – 15.11.2022)

Unreal Engine

Team/Ideenfindung - (25.10.2022 – 27.10.2022)

Concept Dokument Abgabe 🡪 27.10.2022, 23:59!

Game Jam Abgabe 🡪 15.11.2022, 14:00!

Game Jam Präsentation 🡪 15.11.2022, 15:00 – 17:30

Concept Dokument MUSS folgendes enthalten:

Team-Name, Team-Lead, Team-Mitglieder, Thema, Idee, Abgabe

Team-Name: **SharkStudio**

Team-Lead: Ansprechperson 🡪 **Alexandra**

Team-Mitglieder: Tomi, Wolfi, Alexandra, Valentina, Dave, > Sebastian (2 Proggers, 4 Artist)

Thema: 1 von 3 wählen

Idee: Spielidee kurz zusammengefasst + Referenzen

Abgabe: Einmal pro Team, PDF direkt per E-Mail oder Slack

Game Jam Abgabe MUSS enthalten:

Build, Projekt, Art, Gameplay Video, Abgabe

Abgabe Name (gezippt in einem Ordner): „GameJam0321\_Teamname\_Projektname

Build: Spielbare Anwendung

Projekt: Final Unreal Projekt

Art: Offene Game Art Dateien

Gameplay Video: 30s

Bewertungskriterien:

Gameplay – Machts spaß? (mit Thema passend)

Technik – Ist es fehlerfrei?

Ästhetik: Sieht es gut aus?

Umfang: Angemessene Größe?

Workflow: Sauber und strukturiert gearbeitet?

Abgabe: Deadlines und Kriterien eingehalten?

Themen:

Symmetry

**Stuck in a loop**

Side Effects

Planung (25.10.2022):

Top Down

**Escape Death**

Die as many times as you can - > with items

Timer

Movement -> PickUp -> Go to specific place -> PopUp -> Loop

Bedroom -> Items -> Death -> Loop

Game -> Timer = 0 -> Loop

Story ungefähr: Suicidal Guy – wants to kill himself and tries to kill himself as many ways as possible -> in reality he is dreaming/thinking of suicidal stuff and if the player gets all the „kills“ he will wake up and wont be suicidal anymore – If the timer goes off and the player doesnt have anymore time or doesnt have enough kills in the end he will actually kill himself after waking up 🡪 game over

Interactive System

Ideas/Referenzen:

Arq Machine Loop mit Zeitlimit Film

12 Minutes Game

PT-Game