Feedback Anjin

vor Milestone 1

Wichtige Fragen:

* Was ist unser Still? Atmosphäre?
* Was ist der Game Play Feeling?
* Setting vs. Assets  
  Besser weniger Settings, aber mit mehr Assets und mit etwas Auffälliges für jeden Level.   
  => weniger Levels aber einzigartige Levels, Assets spezifisch für ein Level, Level Feeling – wer wohnt dort, mini Geschichte in jedem Level
* Feedback System für den Spieler:  
  - Visuell: Husten, Alarmierende Bildschirm Effekte   
  - Sound: Alarm SFX, Husten  
  - Game Play: verlangsamte Bewegung
* Game Play:  
  - wenn gegen Wand fahren – change direction   
  -
* Pacman Aufgabenstellung – mindestens 1 von den folgenden:  
  - Super Bonus Item (keine Waffe!) (Zombies müssen davon weglaufen)  
  - „Teleportationstüren“  
  - Sammelgegenstande am Boden
* Sammelgegenstände  
  - mehr Kontrast zum Background  
  - Animation, Effekt, Farbe
* Farbpalette bestimmen: Character und background

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Von:** Anjin Anhut [mailto:anjin@anjinanhut.com]   
**Gesendet:** Mittwoch, 26. November 2014 14:55  
**An:** Toma Komitski  
**Cc:** Daniel Langer  
**Betreff:** Pitchfeedback

Hey Toma…  
Hier ist nun mit kräftiger Verzögerung das Feedback für den Pitch in Schriftform.  
Wichtig: Bitte bestätige den Eingang dieser Mail bis spätestens Donnerstag, den 27.11.2014.  
So können wir Betreuer sicherstellen, dass dann auch endlich alle Teams ihr Feedback haben.

Ein simples Reply mit “erhalten” tut’s.

Danke.

Los gehts…

**SAWZE**

**Feedback Anjin Anhut:**

Prese:

Stylische Presentation, könnte übersichtlicher sein. Bringt aber Stimmung.

Sowohl auf den Text-Slides als auch in deinen Erklärungen deutlich zu viel Erörterungen.

Das Spielprinzip ist recht knackig und auch das Story-Setuo ist schnell zu verstehen.

Da wäre es schön gewesen, wenn ihr das Produkt für sich selbst sprechen liesset und

verbal nur ergänzt oder zusammenfasst. Einige Erklärungen wurden auch wiederholt,

was besonders redundant ist.

Art:

Perspektive in gezeigten Grafiken ist inkonsitent, einiges ist top down anders isometrisch.

Im Prototyp war es stimmiger, da haperte es allerdings noch an den Grössenverhältnissen.

Gameplay:

Sauerstoffbezug zu Gaswolken noch nicht klar. Warum verliert man mehr Sauerstoff, wenn

man in den Gaswolken ist?

Kein Audio in must/should? Bitte plant Sound als Mindestanforderung für euer Spiel ein.

Überlegt ob Items wie eine Shotgun spielnotwendig sind. Das Rumrollen und Einsammeln

von Dingen, im Labyrinth mit Zombies an sich sollte schon Spass machen. Kampfsystem

ist meiner Ansicht nach Bonus.

**Feedback Daniel Langer:**

- Achievement Unlocking Feature wurde in der Präsentation überzogen, einmal am Anfang und einmal am Ende hätte gereicht.  
- High Concept und Screen Mockup visuell präsentieren, generell zu viel Text während Präsentation  
- Funktionsweise von Trello irrelevant bei Präsentationen, ist ein Tool das eingesetzt werden kann und nicht Bestandteil vom Content der entwickelt wird  
- USP's und Zielgruppe klar definieren, das sind die Verkaufsargumente um einen Investor davon zu überzeugen  
- Zombie Schwierigkeiten und Langsamere Wege -> Must Have  
- Dialoge nur mit einer Story die nebenbei noch erzählt wird  
- Dokumentation auf Englisch  
- Keine Urlaubsplanungen in MS Plan setzen

Bei Fragen, fragen und Konsultationen anfordern.

Anjin Anhut

Berlin, Germany

<http://www.anjinanhut.com>

(+49) 030 / 61 62 14 19