

# Bound by Magic

---

xsheet+games

**Revision:** 1.0

**Stand:** 13.05.2016

# Inhaltsverzeichnis

<b>Theme / Setting / Genre</b> .....	<b>4</b>
<b>Core Gameplay Mechaniken (kurz)</b> .....	<b>4</b>
<b>Zielplattformen</b> .....	<b>4</b>
<b>Einflüsse</b> .....	<b>4</b>
<b>The Elevator Pitch</b> .....	<b>4</b>
<b>Projektbeschreibung (kurz)</b> .....	<b>4</b>
<b>Projektbeschreibung (ausführlich)</b> .....	<b>4</b>
<b>Core Gameplay Mechaniken (ausführlich)</b> .....	<b>4</b>
<b>Ziele des Spiels</b> .....	<b>5</b>
<b>Controls und Eingabe</b> .....	<b>5</b>
<i>Gamepad</i> .....	<i>6</i>
<i>Tastatur</i> .....	<i>6</i>
<b>Story und Gameplay</b> .....	<b>6</b>
<i>Story (kurz)</i> .....	<i>6</i>
<i>Story (ausführlich)</i> .....	<i>6</i>
<b>Setting:</b> .....	<b>6</b>
<i>Gameplay (kurz)</i> .....	<i>9</i>
<i>Gameplay (ausführlich)</i> .....	<i>9</i>
<b>Art and Style</b> .....	<b>9</b>
<b>HUD System</b> .....	<b>12</b>
<b>Game Flowchart</b> .....	<b>12</b>
<b>Spieler Charakter</b> .....	<b>13</b>
<b>Spieler Fähigkeiten</b> .....	<b>13</b>
<b>Gesundheit</b> .....	<b>13</b>
<b>Achievements</b> .....	<b>13</b>
<b>Hauptcharaktere im Spiel</b> .....	<b>13</b>
<i>Gabriel</i> .....	<i>13</i>
<i>Ruther</i> .....	<i>13</i>
<b>Outline des Spielfortschrittes</b> .....	<b>14</b>
<b>Überblick Gegner und Gegner-Regelwerk</b> .....	<b>14</b>
<b>Levelspezifische Gegner</b> .....	<b>14</b>
<b>Bossgegner</b> .....	<b>14</b>
<b>Non-Player Characters</b> .....	<b>14</b>
<b>Collectibles und Sammelbares</b> .....	<b>14</b>

<b>Cutscenes</b> .....	<b>14</b>
<b>Music and SFX</b> .....	<b>14</b>
<b>Team und Rollen</b> .....	<b>14</b>
- <i>Unity Entwickler</i> .....	14
- <i>Game Designer</i> .....	14
- <i>Level Designer</i> .....	14
- <i>Projektleitung, Producing und Organisation</i> .....	15
- <i>Asset-Manager (Audio und Grafik), Layouter und optische Levelaufbereitung</i> .....	15
- <i>Testen und Qualitätssicherung</i> .....	15
- <i>Public Relations</i> .....	15
<b>Milestones</b> .....	<b>15</b>
<i>Grafik und Ton</i> .....	15
<i>Entwickler</i> .....	15
<i>Game Designer</i> .....	15
<i>PR</i> .....	16
<i>Level Designer</i> .....	16
<b>Verwendete Technologien</b> .....	<b>16</b>
<b>Projektziel</b> .....	<b>16</b>
<b>Projekt-Deadline</b> .....	<b>16</b>
<b>Screens und Menüs</b> .....	<b>16</b>
<i>Title Screen</i> .....	16
<i>Splash Screen</i> .....	16
<i>Loading Screen</i> .....	16
<i>Settings Screen</i> .....	17
<i>Credits Screen</i> .....	17
<i>World Overview / Navigation Screen</i> .....	17
<i>Game Levels</i> .....	17
<b>Optionale Stretch Goals</b> .....	<b>17</b>

## Theme / Setting / Genre

Bound by Magic ist ein mittelschneller Jump and Run Platformer, der in einer Fantasy-Welt angesiedelt ist. Unser Haupt-Setting ist Wald, Outdoor und Jungle.

## Core Gameplay Mechaniken (kurz)

## Zielplattformen

Steam (Windows, Mac OSX, Linux), GoG

## Einflüsse

- Shovel Knight
- Super Mario World
- Rayman Origins / Legends
- Spelunky
- Ori and the blind Forest
- Rogue Legacy
- Guacamelee!
- Monkey Island 1-3
- 

## The Elevator Pitch

## Projektbeschreibung (kurz)

## Projektbeschreibung (ausführlich)

## Core Gameplay Mechaniken (ausführlich)

- Gegner nicht durch Kopfsprung, sondern Melee-Attacke töten
- Mehrere Levels die in Welten gruppiert sind. Länge ca 5-8 Minuten je Level (testen)
- In jedem Level min. 1 Checkpoint
- Am Schluss jeder Welt ein Boss
- Viele Collectibles
- Viele verschiedene Gegner-Arten (Flug, Colission, Schuss-Pattern, ...)
- Permanente Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels erlernt werden: Doppelsprung, Wallrun, Walljump, Verstecken in Büschen, Auren-Assimilation von Gegner, Graben
- Temporäre Fähigkeiten durch Powerups (Auren): Blitz-Aura, Feuer-Aura, Wind-Aura (gleiten)
- Blitz-Aura: Ein Blitz wird gerade nach vorne geschossen
- Feuer-Aura: Ein Feuerball wird gerade nach vorne geschossen
- Wind-Aura: Der Spieler gleitet zu Boden

- Spieler nimmt bei jedem Gegnerkontakt Schaden, außer beim Melee Angriff
- Schwierigkeitsgrad: Nicht extrem Hardcore schwer, aber doch halbwegs fordernd. Zu Beginn moderat, steigert sich im Laufe des Spiels
- Ein Level gilt als abgeschlossen, wenn das Ziel des Levels erreicht ist.
- Man sieht in der Levelübersicht, wie viele Collectibles man bereits gefunden hat in diesem Level
- Bossgegner einer Welt kann man erst fordern, wenn man genügend Collectibles in dieser Welt hat.
- Spieler hat unendlich viele Leben, kann also beliebig oft sterben
- Gefährliche Umgebung (Obstacles) wie z.B. Lava, Dornen, Spikes, Zahnräder mit Spikes
- Collectibles und Powerups befinden sich in zerstörbaren Steinen bzw. Wurzeln, die mit der Melee Attacke oder einer Angriffs-Aura geöffnet werden müssen.
- Fix platzierte, miteinander verbundene Portale sollen eingebaut werden (Wurmlöcher)
- Secrets (Geheimräume, versteckte Items)
- Zerstörbares Terrain: Man soll sich auf manchen Oberflächen nach unten graben können, sobald die Grab-Fähigkeit gelernt wurde
- Cloud Plattformen sollen verwendet werden (Von unten kann man durchspringen, von oben sind sie fest)
- Bewegte kinematische Plattformen
- Ducken um Auszuweichen. Kein Kriechen
- Kleines Grab soll im Level persistent bleiben, wo man gestorben ist
- Kleinere Rätsel, z.B. mit Waagen oder Codes sollen eingebaut werden. Idee muss noch genauer ausgearbeitet werden
- Spieler kann den Charakter in der Luft steuern (also während dem Sprung Richtung wechseln, wie z.B. Mario)
- 2 Fortbewegungs-Geschwindigkeiten (Gehen, auf Knopfdruck Rennen)

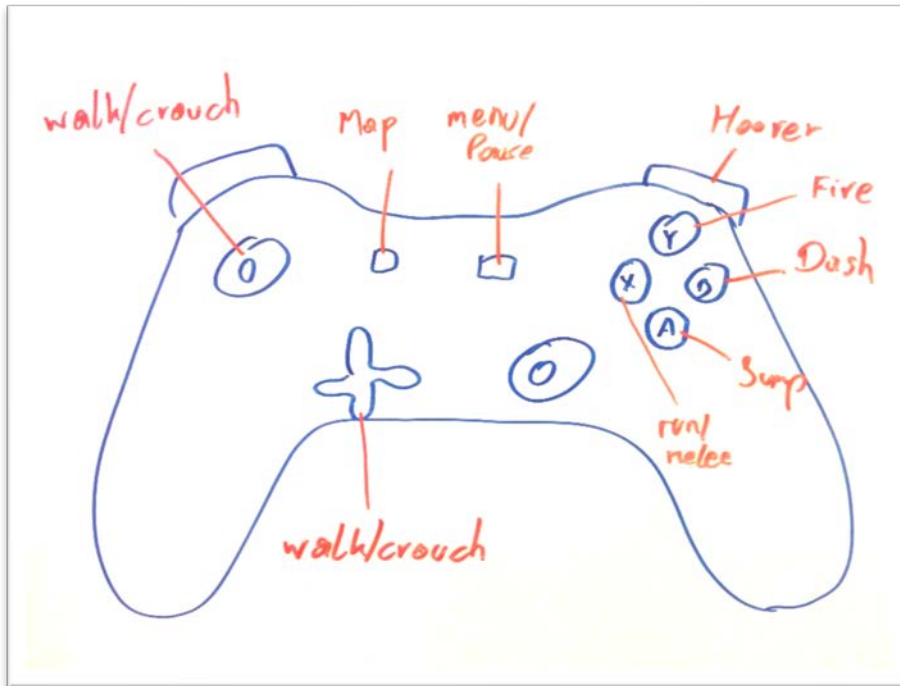
## Ziele des Spiels

In der ersten Spielhälfte ist das Ziel, Ruther zu finden und ihn zu besiegen, um Gabriels Magie zurückzuholen und den magischen Wald von Ruthers mechanischen Dienern zu befreien. In der zweiten Spielhälfte ist das Ziel, einen Weg zu finden um Gabriel aufzuhalten und die Welt vor seinen magischen Kreaturen zu retten.

## Controls und Eingabe

Die beste Spielerfahrung erlebt man mit einem Gamepad (z.B. XBOX One).

## Gamepad



## Tastatur

**Pfeiltasten links und rechts:** Laufen

**Pfeiltaste unten:** Ducken

**Shift:** schnell laufen

**Leertaste:** Springen

**Strg:** Feuerball (wenn Powerup gefunden)

**Alt bzw. Command:** Schwert

**A:** Rutschen

**S:** Schweben

## Story und Gameplay

### Story (kurz)

### Story (ausführlich)

#### Setting:

Wir befinden uns in der Welt Anima. Anima ist ein wunderschöner Ort, der sich durch seine grünen, fruchtbaren Märchen-Wälder, seine sanften Hügel, sein luftiges, zerklüftetes, steiniges Hochland und seine farbenfrohen Jungles auszeichnet. Es ist eine Oase, immer in Veränderung befindlich. Mit einer Vielzahl von magischen und nicht magischen Wesen und Kreaturen. Obwohl sie von Farben, Witz und Magie dominiert wird, ist sie auch imstande, kalt und hart zu sein. Neben den physikalischen Grundgesetzen, die es nichtmagischen Wesen erlaubt technische Errungenschaften wie die Dampfmaschine, das Zahnrad und die mechano-elektrische Zahnbürste zu fertigen, beherbergt Anima

eine Vielzahl an magiegeladenen Naturprozessen, magischen Geschöpfen sowie nicht- und halbmagischen Bewohnern. Obwohl sich viele Tiere und Kreaturen auf dieser Welt tummeln, scheint sie nur spärlich von Enors, der vorherrschenden intelligenten Spezies, bewohnt zu sein. Es gibt kleinere Dörfer und Ansiedlungen, die den Enors Schutz vor der Fauna gewährleisten, sowie ein soziales Miteinander ermöglichen. Die Siedlungen sind meist großzügig in den Jungle geschlagene Lichtungen, geprägt von niedrigen Holz- und Lehmhäusern mit Strohdächern, Windmühlen und Märkten, auf denen Früchte, Brot und Milch angeboten wird. Der durchschnittliche Enor führt ein einfaches, überschaubares Leben, lacht und isst gerne, prügelt sich schonmal bei Gelegenheit mit seinem Nachbarn und singt, wenn ihm danach ist. Natürlich ist dies ein sehr plattes Vorurteil, und einem Enor würde es nicht gefallen in diese Schublade gesteckt zu werden. Aber oftmals finden Vorurteile ihre Wurzel in der Wahrheit.

Obwohl die Spezies im Grunde ein gutes magisches Potential aufweist, gibt es nur noch wenige, die dieses Potential in sich selbst finden, und noch weniger, die fähig sind, es zu nützen und die in ihnen gespeicherten Energien frei- bzw. einzusetzen. Früher, vor mehreren hundert Jahren, war die Bereitschaft zur Magie in der Bevölkerung noch größer. Was ist seit damals anders?

Wie könnte es anders sein, nicht alle Enors sind gut. Natürlich gibt es auch schwarze Schafe unter ihnen. Machthunger und -missbrauch, Angst und Neid teilten sie vor langer Zeit in zwei Lager: Das Lager der Magiebenutzer und die Fraktion der Magieverweigerer. Es kam wie es immer kommt in solchen Fällen. Es gab einen Krieg. Langer Rede kurz: Die Nicht-Zauberer haben gewonnen.

Mit einer geschickten Propaganda gelang es den regierenden Magieverweigerern, das Zaubern und Magiewirken ins soziale Abseits zu drängen, die Zauberschulen zu schließen und den Leuten Angst zu machen. Den Magiewirkern blieb so nichts anders übrig, als ihre Fähigkeiten verkümmern zu lassen. Als wenn das nicht bereits schlimm genug wäre, wurden die Zauberer, die ihre Fähigkeiten offen auslebten, gejagt und vertrieben. Aus Angst vor Andersartigkeit wurde die einst stolze und beliebte Kaste der Magiewirker und Zauberer ins soziale Abseits gedrängt und wird seither geächtet. Diejenigen, die in sich selbst den Funken zur magischen Begabung entdecken, verheimlichen ihn. Heute gehört es zum "guten gesellschaftlichen Ton", auf die schlangengleichen Magier zu schimpfen, deren Bestreben nie ganz durchschaut werden kann. Sie sind schließlich aalglatt, und man kann sie nicht greifen. Angeblich, so hat jedenfalls der Bruder meines Golftrainers Frau beim Frisör gehört, können diese Magier ganze Dörfer mit ihrem Zauber vernichten.

## Hauptstory:

### *Kapitel 1:*

Der junge Mann Gabriel wird als Magier entlarvt und aus seinem Dorf vertrieben, da die Gesellschaft Zauberer verurteilt und Angst vor ihnen und ihren Fähigkeiten hat. Gabriel lebte bisher unentdeckt unter den Nicht-Zauberern. Es wird nicht erklärt warum und wie er sich verraten hat, er findet sich aber plötzlich in einer Fluchtszene wieder und muss dem Mob entkommen. Als das geschafft ist, zieht er sich traurig und enttäuscht in einen entfernten, entlegenen Wald zurück, wo er sich eine Waldhütte baut und sich auf das Studium der Magie besinnen kann.

### *Kapitel 2:*

Ein Junge verliert seine Eltern durch einen Unfall. Er trifft im Wald auf Gabriel, der ihn zu sich aufnimmt. Gabriel erkennt schnell, dass der Junge großes magisches Potential hat und macht ihn zu seinem Lehrling. Er verbringt einige Jahre damit, von Gabriel zu lernen wie man Zaubert. Leider ist er nicht besonders geschickt und stellt sich, trotz seiner natürlichen Begabung, sehr tollpatschig an.

### *Kapitel 3:*

Maschinenwesen terrorisieren die Dörfer im Umkreis auf der Suche nach Zauberern. Sie durchkämmen den Wald und finden Gabriel. Er wird betäubt und die Maschinen stehlen ihm seine Energie. Der geschwächte Gabriel sendet seinen Lehrling (den er von den Maschinen verstecken konnte) in das Abenteuer, der Sache auf den Grund zu gehen, seine Energie zurückzuholen und die Welt vor den Maschinen zu retten.

### *Kapitel 4:*

Reise durch den tiefen Wald, Spurensuche nach Maschinen und dem Drahtzieher hinter den Vorkommnissen. Man findet Hinweise auf Ruther, der die Magie vollständig aus der Welt verbannen möchte. Seine Maschinen suchen systematisch nach magischem Vorkommen und stehlen deren Energie. Besiegte Bossgegner setzen die gestohlene Magie wieder in der Welt frei. Befreiung diverser Zauberer- und Zauberkreaturen. Befreite NPCs geben weitere Story-Elemente bekannt, erklären wo und wie es weitergeht, lehren Permanents und tauchen später ab und zu wiederkehrend auf, um Nebenelemente der Story zu erklären oder einfach nur dumme Sprüche zu klopfen

### *Kapitel 5:*

Junge findet Ruther, Bosskampf. Ruthers Kampf-Roboter-Anzug, in dem der Großteil der von Ruther gesammelten Energie gespeichert ist, wird im Kampf beschädigt. Magie wird wieder in die Welt freigesetzt.

Auch Gabriel bekommt seine gesamte Energie zurück. Er teleportiert sich, jetzt wieder im Vollbesitz seiner Kraft, zu dem Jungen und Ruther. Gabriel wirkt jetzt verändert. Böse. Er macht den beiden klar, dass es kein Entkommen mehr vor seiner Magie gibt. Er will die Welt unterwerfen, er will Rache. Er will die Magie des Jungen absorbieren und Ruther töten. Ruther erkennt, dass der Junge nur benützt wurde und nicht sein Feind ist. Der Junge erkennt, dass Ruther im Moment seine beste Chance darstellt und so arbeiten die beiden zusammen. Es kommt zum zweiten Bosskampf, diesmal gemeinsam mit Ruther gegen Gabriel.

Ruther und Junge verlieren den Kampf, retten sich aber im letzten Moment durch Ruthers Notportal, welches danach sofort zerstört wird. Ruther ist schwer verletzt. Er erzählt dem Jungen mit seinen letzten Atemzügen die Vergangenheit und die Geschichte zwischen Ruther und Gabriel

### *Kapitel 6:*

Erzählung von Ruther: Rückblende. Man spielt den Jungen Ruther. Ruther und Gabriel sind Brüder und leben noch bei ihren Eltern. Gabriel ist ein böser Emo-Teen Zauberer. Er schubst den magieunbegabten Ruther herum und benimmt sich generell sehr ungezogen. Ruther ist, im Gegensatz zu Gabriel, ein Bastler. Er hat schon viele kleinere Maschinen und Automaten gebastelt. Gabriel entdeckt einen alten, verbotenen Zauberspruch, der ihm die Macht verleiht, die Magie anderer Zauberer in sich zu absorbieren. Beim Experimentieren mit diesem Zauber geschieht ein Unglück. Er tötet die Eltern und nimmt deren magische Energie in sich auf. Das missglückte Experiment hatte allerdings auch Folgen für den jungen Ruther. Der Zauber wirkte offensichtlich über das bestehende Familienband der Brüder auch auf ihn. Ruther ist in der Lage, die Magie von Zauberern zu absorbieren. Er kann mit der absorbierten Energie aber nichts anfangen, da er selbst keine Magiebegabung hat. Gabriel ahnt nicht, dass er auch seinem Bruder die Kraft der Absorption verliehen hat. So kann Ruther Gabriel überraschen und ihn so viel seiner Energie entziehen, dass Gabriel seine Absorptionsfähigkeit nicht mehr benutzen kann. Danach ruft Ruther die Dorfgesellschaft zu Hilfe und enttarnt Gabriel als Zauberer. Gabriel wird aus dem Dorf vertrieben. Er schwört bittere Rache und zieht sich, um einen Plan zu schmieden, in den Wald zurück. Ruther



schließt sich der allgemein vorherrschenden Meinung an, dass Zauberer gefährlich sind. Er verbaut seine neue Absorbtionsfähigkeit in seine Maschinen, die den Auftrag haben, Zauberer zu suchen und zu entmachten. Ende Rückblende.

Mit seinen letzten Atemzügen erzählt Ruther dem Jungen, dass er eine Geheimwaffe angefertigt hat, für den Fall, dass Gabriel wieder an seine Energie kommt und die Welt erobern möchte. Ruther verrät dem Jungen den Standort der Waffe und stirbt.

#### *Kapitel 7:*

Während Gabriel die Welt ins Chaos stürzt mit der neu gefundenen Magie-Energie, macht der Junge sich auf die Suche nach der Geheimwaffe. Das magische Fußvolk, welches Gabriel auf die Welt loßlässt, ist hinderlich.

#### *Kapitel 8:*

Der Junge findet die Geheimwaffe und trainiert in ein paar letzten Levels noch die Verwendung der neuen Fähigkeit

#### *Kapitel 9:*

Der Junge findet Gabriel und stellt ihn. Gabriel offenbart dem Jungen, das es kein Zufall war, dass seine Eltern starben und er als Waise zu ihm in die Zauberlehre kam. Er hat dafür gesorgt. Wutentbrannt beginnt der letzte Kampf.

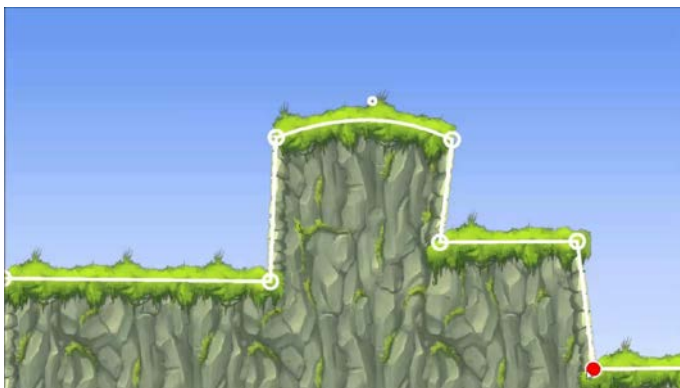
#### *Kapitel 11:*

Gabriel ist besiegt. Der Junge hat das Gleichgewicht der Magie in der Welt wiederhergestellt. Er und die anderen noch lebenden Story-Charaktere feiern ein Fest.

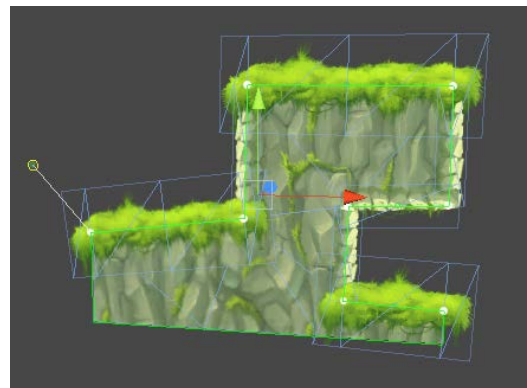
Gameplay (kurz)

Gameplay (ausführlich)

Art and Style

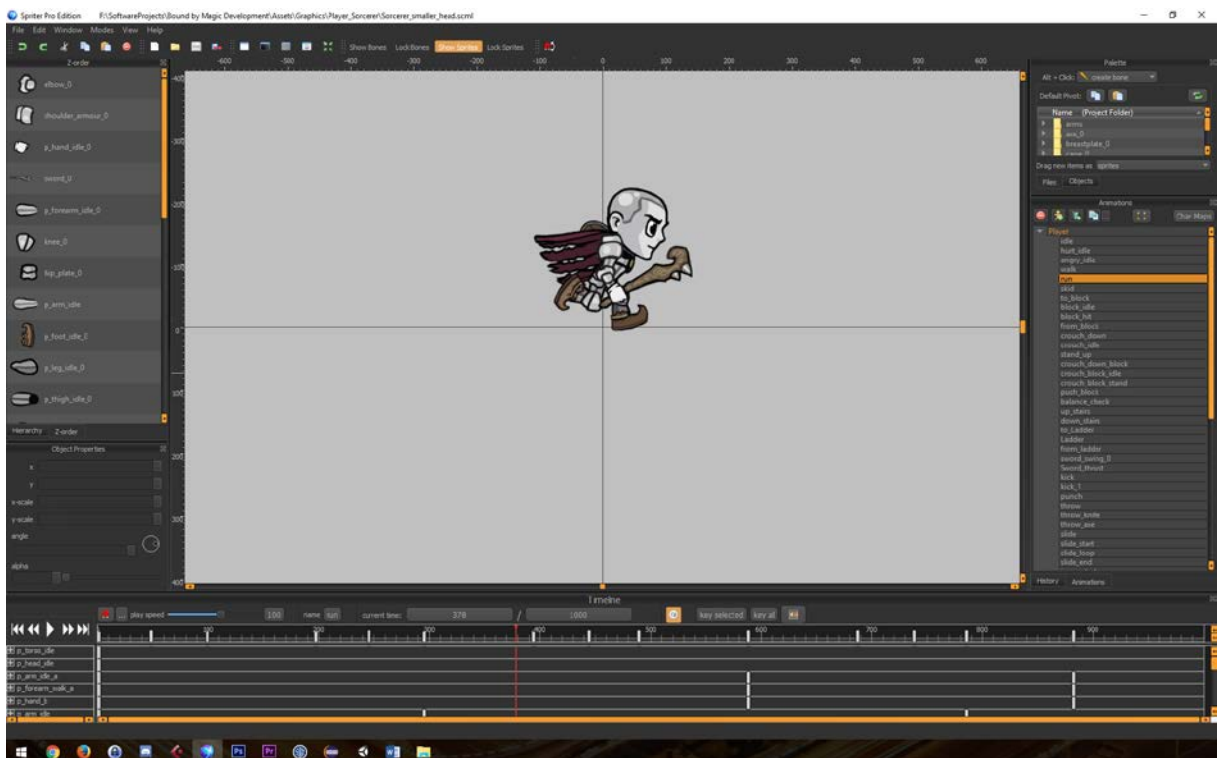


Ferr2d Terrain-Editor für Unity





Beispiel aus 2D Jungle Pack von RegnarForge

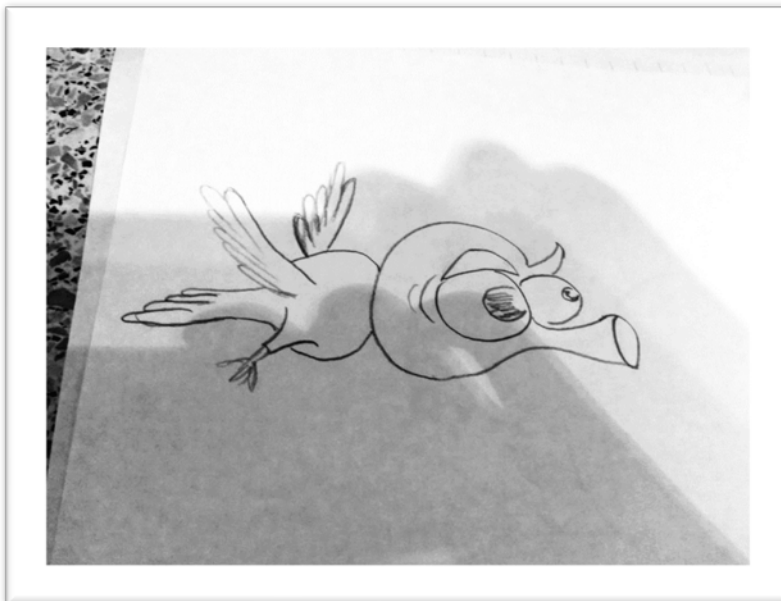


Spriter Pro Screenshot

Vorschläge und Scribbles von Harald:



Es geht dabei vor allem darum, dass es keine menschlichen Chars sein müssen, um die Geschichte so zu erzählen. Vor allem, weil es auch lustig sein soll, wirken whacky Chars sicher auch sehr gut.



Sebi hat das erste Design von Harald aufgegriffen und auch bisschen herumgezeichnet:



Chars wirken viel menschlicher, und auch etwas düsterer. Gefällt mir beides, wir müssen uns aber in einer der nächsten Meetings entscheiden, in welche Richtung wir ultimativ wollen.

## HUD System



Links im oberen Bereich sieht man Lebensenergie und magische Energie für Flugmanöver, rechts oben befindet sich der Name des aktuellen Levels, sowie der aktuelle Punktestand.

## Game Flowchart

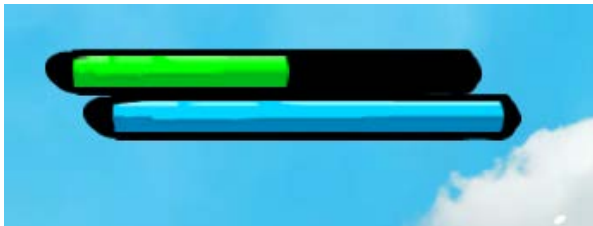
## Spieler Charakter

Eigenschaften: Kommentiert durch die 4. Wand, faul, clumsy, lustig bzw. sarkastisch, feig/ängstlich, egoistisch/selbstgerecht, melancholisch

## Spieler Fähigkeiten

Gehen, Laufen, Springen, Doppelsprung, Schweben, Wallslide, Dashen, Canonball, Nahkamp Angriff, verschiedene Auren aufnehmen (Fernkampf)

## Gesundheit



Der grüne Balken stellt die aktuelle Anzeige der Gesundheit des Spielers dar. Ist dieser Balken auf 0 gefallen, z.B. durch Kontakt mit Gegnern oder Hindernissen in der Welt, stirbt der Spieler und beginnt das Level am letzten Checkpoint bzw. am Startpunkt des Levels.

## Achievements

### Hauptcharaktere im Spiel

#### Gabriel

Rolle im Spiel:

Mentor, Lehrmeister, Wahrer Bösewicht, Magier, 67J

Eigenschaften:

Hinterhältig / durchtrieben, freundlich (erweckt Opa Eindruck), gebrechlich, cholerisch, ruhig, selbstgerecht / skrupellos

#### Ruther

Rolle im Spiel:

Vermeintlicher Bösewicht, Bruder von Gabriel, 55J

Eigenschaften:

Eitel, schüchtern, technisch begabt, Bastler, kleinkariert, hysterisch, lang/groß, schlachsig, Hornbrille, Hipsterbart, schwarzer Rollkragenpullover, höflich, ev. homosexuell?

Outline des Spielfortschrittes

Überblick Gegner und Gegner-Regelwerk

Levelspezifische Gegner

Bossgegner

Non-Player Characters

Collectibles und Sammelbares

Cutscenes

Music and SFX

Team und Rollen

- Unity Entwickler
  - o Harald Lurger
  - o Peter Stangl
  - o Michael Wagner
  
- Game Designer
  - o Peter Stangl
  - o Harald Lurger
  - o Mario Rubak
  - o Michael Wagner
  
- Level Designer
  - o Sabrina Nötzberger
  - o Paul Polleres
  - o Mario Rubak
  - o Harald Lurger

- Projektleitung, Producing und Organisation
  - o Michael Wagner
  
- Asset-Manager (Audio und Grafik), Layouter und optische Levelaufbereitung
  - o Harald Lurger (Grafik)
  - o Michael Wagner (Audio und Sound)
  
- Testen und Qualitätssicherung
  - o Mario Rubak
  - o Sabrina Nötzberger
  - o Paul Polleres
  
- Public Relations
  - o Michael Wagner
  - o Peter Stangl
  - o Meldungen auf Social Media (Twitter, Facebook Seite, ...) alle

## Milestones

Die in Klammer stehenden Leute sind für diesen Punkt verantwortlich. Das heißt allerdings nicht, dass sie alleine daran arbeiten müssen. Einfach die anderen Leute fragen und mit ins Boot holen. Ich habe auch eine Grobplanung mit Fristen gemacht, wie ihr seht. Bitte versuchen, diese Fristen einzuhalten und falls nicht, Info an mich, damit wir die Planung ändern können.

## Grafik und Ton

Fehlende Feature Grafik-Assets und Animationen (Harald Lurger) **15.07.2016**

Logo, Menügrafiken, Grafiken für 6 verschiedene Oberwelten (Harald Lurger) **15.09.2016**

Fehlende Sound-Assets (Michael Wagner) **30.06.2016**

## Entwickler

Behebung Bugs aus Testlauf (Michael Wagner, Peter Stangl) **15.06.2016**

Features It. Featureliste fertig programmieren (Michael Wagner, Peter Stangl) **31.07.2016**

Menüs und Menü-Features (Michael Wagner, Peter Stangl) **30.09.2016**

## Game Designer

Hauptstory-Bogen (Peter Stangl) **30.06.2016**

Nebenstory-Elemente und Chars planen (Paul Polleres, Mario Rubak, Sabrian Nötzberger) **30.09.2016**



## PR

Vorstellung Mitglieder (Sabrina Nötzberger) **20.05.2016**

Termine mit Indie Publishern ausmachen (Michael Wagner) **15.06.2016**

Kickstarter Profil + Video (Harald Lurger, Peter Stangl, Mario Rubak) **15.08.2016**

## Level Designer

4 Prototyp Levels erstellen und kleines Tutorial verpacken (Michael Wagner, Peter Stangl) **30.07.2016**

Leveldesign von 6\*5 Levels (Mario Rubak, Sabrina Nötzberger, Paul Polleres) **31.12.2016**

## Verwendete Technologien

- Kommunikation: Discord / FB Chat
- Projektmanagement: Trello
- Sourcecode und Versionisierung: Gitlab.com / Sourcetree / Git
- Game Engine: Unity3d
- Blog/Homepage: Wordpress
- Animationssoftware: Spriter
- Social Media: Twitter / FB-Seite
- Organisationsdokumente: Google Docs / Google Drive

## Projektziel

Ziel des Projektes ist ein Platformer Game nach unseren Vorstellungen zu erschaffen und im Zuge dessen viel über Game Design und Entwicklung zu lernen. Bis zur Project-Deadline müssen alle erarbeiteten Kernfeatures im Spiel fehlerfrei vorhanden sein. Das Projekt ist erfolgreich, wenn eine Veröffentlichung auf Steam Greenlight im Laufe des Jahres 2017 erwirkt werden kann. Außerdem müssen bis Ende 2017 alle entstandenen Entwicklungskosten wieder eingenommen und abgedeckt sein.

## Projekt-Deadline

Definiertes Projektende ist der 31.03.2017

## Screens und Menüs

Title Screen

Splash Screen

Loading Screen

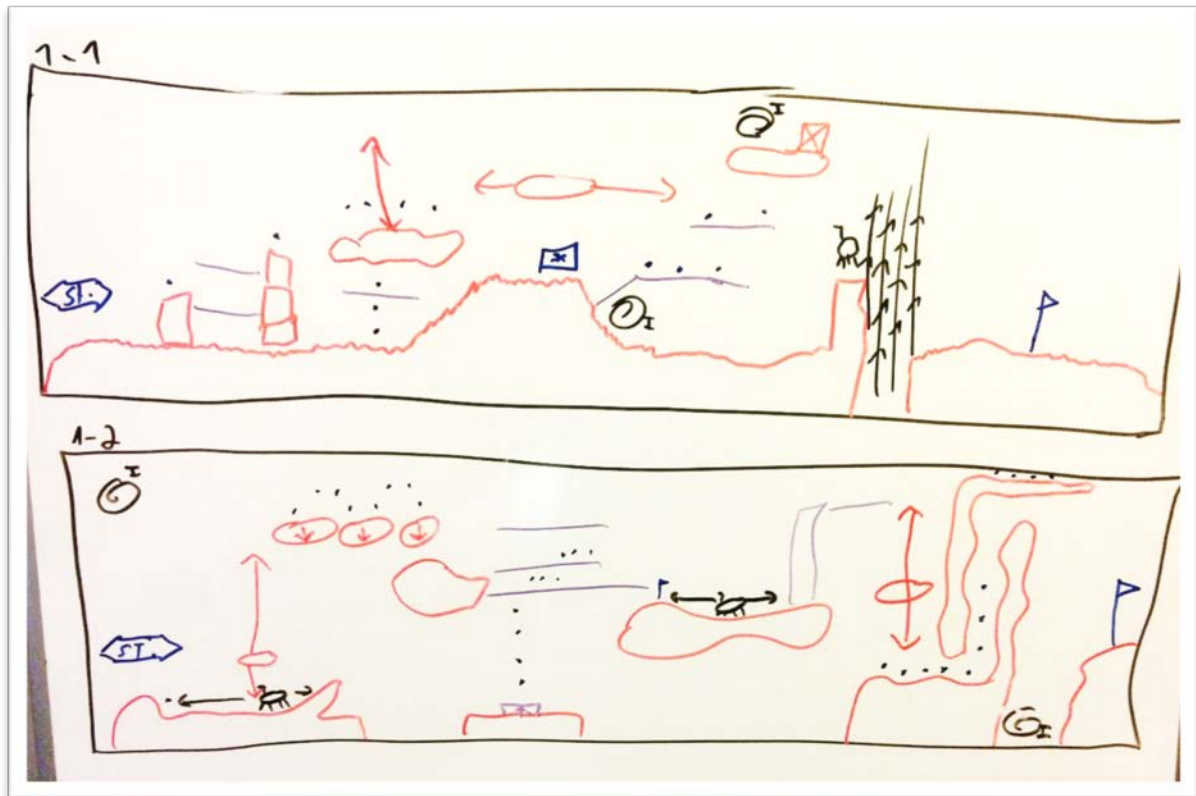


Settings Screen

Credits Screen

World Overview / Navigation Screen

Game Levels



## Optionale Stretch Goals

- Es werden aus aktueller Sicht die Charaktere und Enemies im Spiel mit den gekauften Spriter Animationen animiert, welche auf die einzelnen Chars angepasst und coloriert werden müssen. Ein vollständiges Charakter-Design, wie es ursprünglich geplant gewesen wäre, wird zu einem Stretch Goal erklärt und wird umgesetzt, sollte sich Budget oder Zeit dafür finden lassen
- Vertiefte Bossfights werden aus denselben Gründen vorerst nicht realisiert. Der "Bossgegner" in einer Welt wird ein größerer Gegner (scaling) sein, der mehr Energie hat und etwas interessantere Pattern als ein normaler Gegner aufweist. Alles was darüber hinaus geht wird vorerst als Strech Goal definiert.