



Alchetoad

High Concept

Autor: Imke Tonn

Stand: 15.07.2020

Modification History

Version	Modification
1.1.	Erstentwurf
1.2.	Vervollständigung
1.3.	Finalisierung

Inhaltsverzeichnis

1. Overview

- 1.1. Key Facts
- 1.2. Key Features
- 1.3. USP

2. Story

- 2.1. Background
- 2.2. Plot
- 2.3. Charaktere

3. Gameplay

- 3.1. Game Modes
- 3.2. Basic Gameplay
- 3.3. Rules & Systems
- 3.4. Mechanics & Features
- 3.5. Game Flow & Progression
- 3.6. Learning Curve
- 3.7. Controls
- 3.8. Charaktere
- 3.9. Gegner
- 3.10. Objekte
- 3.11. Physics

4. Level & World View

- 4.1. Level Progression
- 4.2. Level Overview
- 4.3. Puzzles

5. User Interface

- 5.1. Screenflow
- 5.2. Menüs
- 5.3. UI Elemente

6. Art

- 6.1. Art Style
- 6.2. Charaktere
- 6.3. Objekte
- 6.4. Word Assets
- 6.5. Gegner
- 6.6. Cutscenes und Animationen

7. Sound und Musik

8. Projekt Planung

1. Overview

1.1. Basic Game Concept

Die Welt wie sie einst war gibt es nicht mehr. Schwere Naturkatastrophen haben fast den gesamten Planeten zerstört und seine Bewohner ausgerottet. Auf einer kleinen Insel lebt nun der Rest der Menschheit, gespalten in zwei Fraktionen. Die einen fokussiert auf umweltfreundliche Energie, die andere auf beeindruckende Technologie. So bringen wir die Genren Solarpunk und Cyberpunk zusammen, was für ein spannendes und abwechslungsreiches Setting sorgt.

Aber es gibt noch eine dritte Fraktion. Der neutrale Teil der sich am Rande der Insel niedergelassen hat. Hierzu gehört auch unser Hauptcharakter, ein stiller Alchemist, der zurückgezogen im Sumpf lebt. Doch als es in diesem zu mysteriösen Vorkommnissen kommt, die Menschen beinhalten, die sich in Tiere verwandeln, macht sich unser Alchemist auf den Weg dieses Mysterium zu lösen und reist dabei über die ganze Insel. Die Fähigkeiten, die er dank seiner Berufung besitzt, macht er sich hier zu nutzen. Denn was unser Gameplay so besonders macht ist seine Fähigkeit Tränke herzustellen, um sich selbst in Tiere zu verwandeln. Das sorgt für ein vielseitiges Spielerlebnis, denn jedes Tier hat seine ganz eigenen Fähigkeiten, die dem Spieler helfen im Spiel voranzukommen. Alchetoad ist ein Platformer für jedermann, mit seinem ausgefallenen und kontrastreichen Artstyle, interessante Charaktere und aufregende Level.

1.2. Keyfacts

Title: Alchetoad

Genre: 3D Jump and Run, Platformer, Adventure

Platform: PC

Zielgruppe: eher Gelegenheitsspieler, da das Spiel nicht sonderlich lang und anspruchsvoll ist, aber auch für Fans des Platformer Genres und Explorer

Altersfreigabe ab 12 Jahre

Setting und Story: Alchetoad spielt auf einer Insel in der zwei Genre vereint werden. Solarpunk, futuristisch aber sehr naturverbunden, und Cyberpunk, futuristisch aber sehr technisch. Der Hauptcharakter ist ein Alchemist, der zurückgezogen seiner Arbeit nachgeht. Als er aber auf Tiere trifft, die in Wahrheit verwandelte Menschen sind, macht er sich auf den Weg durch das ganze Land um den Grund für diese Vorkommnisse zu finden.

Artstyle: Der Artstyle ist durch die beiden unterschiedlichen Genre sehr vielseitig. Einerseits gibt es viele Pflanzen und natürliche Farben andererseits spiegelt sich aber auch Stil des Cyberpunks wider, mit seiner Technik und den Neonfarben. Die Umgebung und Tiere sind

alle eher realistisch gehalten, während die Menschen sehr stilisiert sind und so hervorstechen.

Comparable Games: Orientiert haben wir uns insbesondere am Design von Rayman, als auch vom Gameplay der Reihe, von Ratchet & Clank, was das Design der Level und das Gameplay betrifft, sowie an A Hat in Time und Banjo & Kazooie in Bezug auf das allgemeine Spielgefühl sowie die Rätsel

1.3. Key Features

Das erste Feature ist das Herstellen von Tränken, die es dem Spieler ermöglichen sich in Tiere zu verwandeln. Dazu muss er drei Zutaten finden, die in den Levels versteckt sind. Hat er das geschafft, wird ein Trank gebraut, den der Spieler mehrfach verwenden kann, der aber auch eine Abklingzeit hat. Die Tiere, in die er sich verwandeln kann sind ein Frosch, ein Flughörnchen und eine Jackalope.

Die Verwandlungen braucht man um gegen Gegner zu kämpfen und bestimmte Rätsel zu lösen.

Zu den Gegnern gehören auch Bosse, von denen sich jeweils einer am Ende jedes Levels befindet. Jeder Boss ist selbst ein Tier mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Der Spieler muss also nachdenken, wie er ihn am besten besiegen kann und welche Verwandlung er dafür braucht.

Außerdem gibt es in Alchetoad zwei verschiedenen Endings. Das normale und das Secret Ending, welches man erhält, wenn man alle geheimen Berichte findet, die in der Spielwelt verteilt sind, und welches die Geschehnisse nach dem Spiel weiter erläutert und einen Einblick in die Zukunft gibt.

1.4. USP

Das Verwandeln in Tiere durch die Herstellung von Tränke ist das, was unser Spiel so besonders macht. Es bietet die Möglichkeit, die Level in unterschiedlichen Formen zu erleben und zwingt den Spieler zum Nachdenken. Denn er muss überlegen, welches Tier er am besten für bestimmte Gegner nehmen soll oder wie die Rätsel gelöst werden müssen.

Es stehen ihm insgesamt drei Tiere zur Verfügung, jedoch bekommt er in den ersten drei Levels jeweils nur eins.

Diese Tiere sind ein Frosch, der die Fähigkeit hat mit seiner Zunge anzugreifen, damit Schalter zu betätigen oder Objekte an sich zu ziehen.

Als nächstes bekommt man das Flughörnchen. Es kann von höheren Ebenen gleiten und dabei Gegner mit Nüssen bewerfen.

Als letztes gibt es noch eine Jackalope. Sie ist eine Mischung aus Hase und Antilope und kann mit seinem Geweih angreifen und Objekte wie Kisten zerstören.

Um die Tränke freizuschalten muss man vorher drei Zutaten finden, die im ersten Abschnitt des Levels versteckt sind. Hat man alle eingesammelt wird der Trank automatisch gebraut. Man kann ihn mehrmals verwenden, die Verwandlung hält aber nur begrenzt an. Aber man kann die Abklingzeit verlangsamen in dem man bestimmte Objekte einsammelt. Für den Frosch sind es Fliegen, für das Flughörnchen Nüsse und für die Jackalope Käfer. Ist die Leiste leer verwandelt sich der Spieler zurück in einen Menschen und muss warten bis sich die Leiste wieder aufgefüllt hat.

2. Story

2.1. Background Story

Bevor es zu den schweren Naturkatastrophen kam, lebten die Menschen im Überfluss. Die Technik wurde zwar mit jedem Tag besser aber über die Konsequenzen hat niemand nachgedacht. Denn die Natur musste leiden. Da die Umweltverschmutzung höher wurde, änderte sich das Klima, es kam vermehrt zu schweren Unwettern und mit der Zeit immer mehr zu Naturkatastrophen. Diese sorgten schließlich dafür, dass die größten Landmassen zerstört oder überflutet wurden. Nur eine handvoll Menschen konnten sich retten. Auf einer Insel bauten sie sich ein neues Leben auf aber die Schrecken der Vergangenheit jagten sie immer noch. Zwischen den Menschen kam es immer wieder zu Konflikten und irgendwann bildeten sich zwei Gruppen heraus. Eine von ihnen berät ihre Fehler sehr und versucht nun im Einklang mit der Natur zu leben, ihr so wenig wie Möglich zu schaden und sich auf umweltbewusste Energie zu fokussieren. Die andere Gruppe will zwar ebenso aus ihren Fehlern lernen aber ihr Ziel ist ein anderes. Sie leben mit einem Fokus auf Technologie in einer riesigen Metropole die im Zentrum der Insel liegt. Die andere Fraktion hat sich drumherum gesiedelt und auch wenn es immer wieder zu Konflikten kommt, haben sie sich so gut arrangiert.

Neben diesen beiden Hauptgruppen gibt es noch Menschen, die sich für keine Seite entschieden haben. Sie haben sich am neutralen Rande der Insel zurückgezogen und leben dort friedlich miteinander.

2.2. Plot

Zu der friedlichen und neutralen Gruppe gehört auch ein Alchemist, der alleine im Sumpf lebt und dort seiner Arbeit nachgeht. Als er gerade auf dem Weg ist, eine Tranklieferung abzuliefern, stellt er fest, dass die Tiere im Wald an diesem Tag besonders aggressiv sind. Auch wenn es ihn wunder, denkt er sich nicht viel dabei, bis er auf einen wild gewordenen Bären trifft. Zwischen ihnen kommt es zum Kampf, doch als der Bär besiegt wurde, verwandelt er sich plötzlich in einen Menschen. Und nicht irgendein Mensch, sondern der Auftraggeber vom Alchemisten. Der Mann erklärt ihm, dass er mit seiner Tochter unterwegs

war und sie von Tieren angegriffen wurden. An mehr kann er sich aber nicht erinnern. Er bittet den Alchemisten seine Tochter zu finden, da er Angst hat, sie könnte in Gefahr sein.

Der Alchemist macht sich also auf die Suche und findet tatsächlich die Tochter des Mannes. Auch sie wurde in ein Tier verwandelt und kann sich an nichts erinnern.

Jetzt ist der Alchemist neugierig geworden wie es zu diesem Vorfall kam und ob es noch mehr solcher Vorkommnisse gibt. Nachdem er auf einen ungewöhnliche Wissenschaftler trifft, der ihn ein wenig aufklärt und in seiner Vermutung bestätigt, macht sich der Alchemist auf den Weg den Ursprung dieses Chaos zu finden und Menschen in einer ähnlichen Situation zu helfen.

Dabei reist er über die ganze Insel und ihre einzelnen Gebiete.

Seine Suche führt in schlussendlich ins Schloss der Cyberpunk Stadt wo er auf den wahren Übeltäter trifft. Ein Frosch der sich an der Menschheit für ihre Taten der Vergangenheit rächen will, in dem er sie alle in Tiere verwandelt. Für seinen Plan benutzte er den echten König der Stadt, der keine Chance hat sich zu wahren, da er selbst in ein Tier verwandelt.

Der Alchemist kann den Froschkönig jedoch aufhalten und den echten König aus seinen Fängen befreien.

Das umfasst das normale Ende des Spiels. Es gibt aber noch ein Secret Ending was man erhält wenn man alle geheimen Berichte findet, die in der Welt verteilt sind.

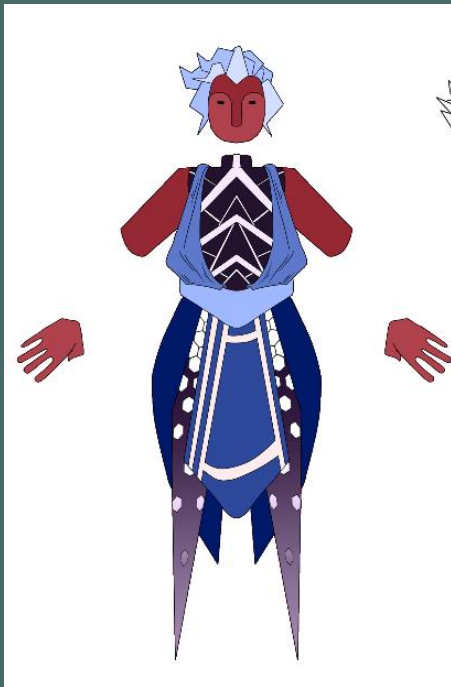
Dieses Ende baut die Handlung nachdem der Froschkönig besiegt wurde noch etwas aus. Der verrückte Wissenschaftler, den der Alchemist immer wieder getroffen hatte konfrontiert ihn und gibt zu, selbst einmal für den Frosch gearbeitet zu haben, bevor er dessen wahre Intention herausgefunden hat und fliehen konnte. Zusammen arbeiten er und der Alchemist nun an ein Gegenmittel für die restlichen Verwandelten und bringen schließlich den Frieden zurück auf die Insel.

2.3. Charaktere

Hauptcharakter

Der Hauptcharakter von Alchetoad ist ein stiller aber freundlicher Alchemist, der sich lieber aus Konflikten raushält und deshalb am Rande der Insel im Sumpf lebt. Dort geht er seiner Arbeit nach und erledigt Aufträge und Bestellungen.

Viel über ihn ist nicht bekannt, was in erster Linie daran liegt, dass sich der Spieler in ihn hineinversetzen soll. Deswegen trägt er auch keinen Namen und ist geschlechtsneutral gestaltet.



Antagonist

Bevor er zum Froschkönig wurde, lebte der Antagonist unseres Spiels als gewöhnlicher Frosch mit seiner Familie an einem Teich. Doch durch die Menschen der Vergangenheit hat auch er seinen Lebensraum verloren. Jetzt schwört er Rache und plant alle Menschen in Tiere zu verwandeln, damit sie der Umwelt und ihrer Bewohner nicht mehr schaden kann. Er schafft es in die Cyberpunk Metropole und überwältigt dort den echten König. Unter seinem Namen lässt er Forschungen anstellen, um ein Mittel zu erschaffen, welches seinen Wunsch umsetzen kann.

Dass der verrückte Wissenschaftler ihn hintergeht und der Alchemist hinter seine Machenschaften kommt, damit hatte er jedoch nicht gerechnet.



NPCs

Der Wissenschaftler

Als Charakter, der den Titel „verrückter Wissenschaftler“ alle Ehre macht, taucht er immer wieder auf um dem Alchemisten mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Er ist eine exzentrische Person, die mit viel Leidenschaft bei der Arbeit ist, so sehr, dass er anfangs die Intention hinter den Forschungen des Königs gar nicht hinterfragt hat. Doch als er dahinter kommt flieht er aus dem Schloss und versucht seitdem eine Möglichkeit zu finden, die Verwandlungen, für die er mit verantwortlich war, rückgängig zu machen. Er versteckt sogar die Berichte, die er im Laufe der Forschung angefertigt hat, überall auf der Insel, um so seine Geschichte erzählen zu können ohne selbst in Gefahr zu geraten.

Als er auf den Alchemisten trifft, erkennt er in ihm die Hilfe die er braucht. Zwar offenbart er ihm nicht gleich alles was er weiß, aber er hat immer einen Rat für ihn, wenn sie sich wieder treffen.

Nachdem der Froschkönig besiegt wurde, arbeitet er mit dem Alchemisten nun zusammen an einem Gegenmittel und schafft es so seine Taten wieder gut zu machen.



Vater und Tochter

Sie gehören zu einer kleinen Familie die, wie der Alchemist, im neutralen Gebiet der Insel leben. Da die Frau des Vaters schwer krank ist, ist er auf einen heilenden Trank vom Alchemisten angewiesen. Als sie sich zur Übergabe dieses Trankes treffen wollten, wird er von seiner Tochter begleitet, doch die beiden werden von wilden Tieren angegriffen und bei der Flucht getrennt. Daran, wie die beiden in Tiere verwandelt wurden, erinnern sie sich nicht. Und nachdem sie vom Alchemisten gerettet wurden und wieder zusammenfanden, spielte das für sie auch keine Rolle mehr.

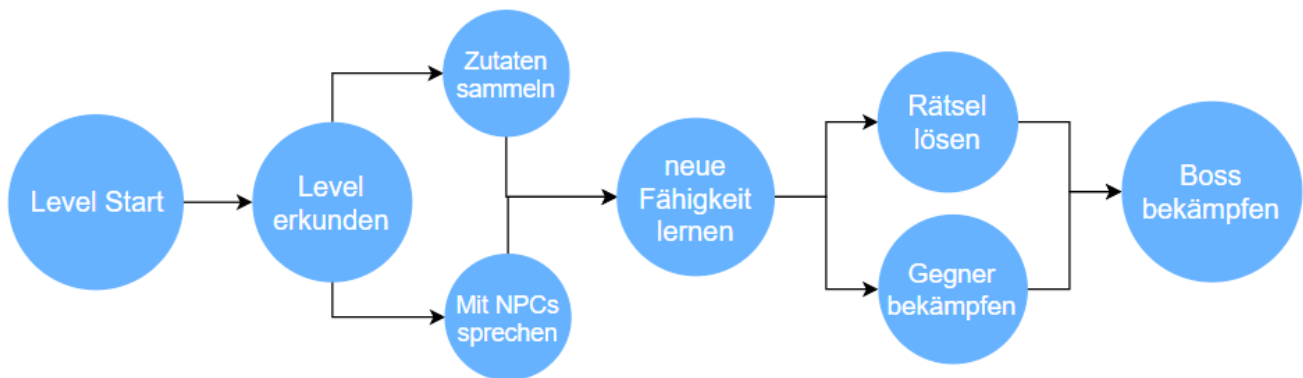


3. Gameplay

3.1. Game Modes

Alchetoad beinhaltet nur eine Spielmodus. Die Kampagne, in der der Spieler die Story erleben kann und einem linearen Levelverlauf folgt.

3.2. Basic Gameplay



Im Grunde läuft jedes Level gleich ab. Der Spieler erkundet das neue Level und kann sich dort frei bewegen. Um voranzukommen braucht er jedoch die Fähigkeiten der jeweiligen Verwandlung, die er im Level erhält. Dafür muss er drei Zutaten finden, um so einen Trank herzustellen, mit dem er sich in ein Tier verwandeln kann. Mit dieser Verwandlung kann er nun Rätsel lösen, die ihn weiter durch das Level bringen und die Gegner besiegen, die sich ihm in den Weg stellen. Denn in seiner menschlichen Form kann der Spieler nicht kämpfen. Am Ende jedes Levels findet sich ein Boss, den der Spieler besiegen muss. Ist das geschafft kann er ins nächste Level übergehen.

3.3. Rules & Systems

Rules:

In seiner menschlichen Form ist es dem Spieler nicht möglich zu kämpfen. Trifft er also auf Gegner muss er ihnen ausweichen oder fliehen. Erst in den Tierformen ist es ihm möglich selbst anzugreifen. Doch dafür muss er zunächst einen Trank aus drei Zutaten brauen, die er im Level finden muss. Hat er alle erhalten wird der Trank automatisch hergestellt. Er kann unendlich oft verwendet werden, aber er kann nur für einige Sekunden ein Tier bleiben, bevor er sich zurückverwandelt. Um das zu verhindern kann er bestimmte Items einsammeln, die die Abklingzeit verlangsamen. Ist er wieder Mensch muss er warten bis sich die Trankleiste wieder gefüllt hat, bevor er sich ein weiteres Mal verwandeln kann.

Die Tiere braucht er außerdem, um Rätsel im Spiel zu lösen und neue Wege zu öffnen die ihn im Level weiter voranbringen.

Ein Level ist abgeschlossen, wenn der Endboss besiegt wurde. Dieser findet sich immer am Ende des Levels.

Ein Game Over erhält man, wenn die Lebensanzeige auf Null fällt. Das geschieht durch Schaden im Kampf oder durch die Umgebung, z.B. durch giftigen Nebel oder Stacheln. Wenn das passiert startet der Spieler beim letzten Speicherpunkt bzw. vor dem Bosskampf.

3.4. Mechanics & Features

Neben den Grundmechaniken wie die Fortbewegung und den Kampf, auf den später noch genauer eingegangen wird, gibt es noch einige zweitrangige Mechaniken.

Der Spieler kann mit Hebeln und Schaltern interagieren, die die Umgebung beeinflussen. So werden zum Beispiel Brücken runtergelassen oder Türen geöffnet.

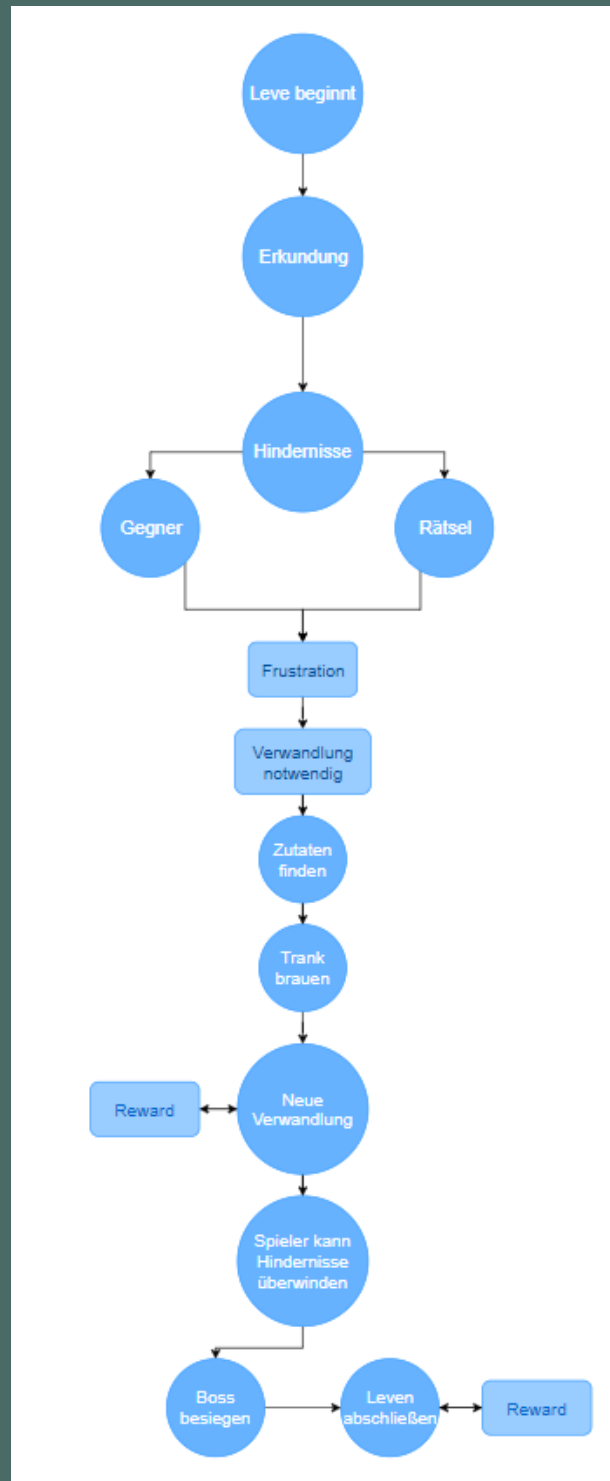
Außerdem kann der Spieler bestimmte Objekte untersuchen, woraufhin ein Kommentar vom Hauptcharakter folgt.

NPCs kann man ansprechen und mit ihnen kurze Unterhaltungen führen.

Eingesammelte Objekte, wie die Trankzutaten oder die geheimen Berichte, die in der Welt zu finden sind, kann man im Inventar auffinden wo sie genauer untersucht werden können.

Im Menü kann man außerdem speichern und den letzten Spielstand laden.

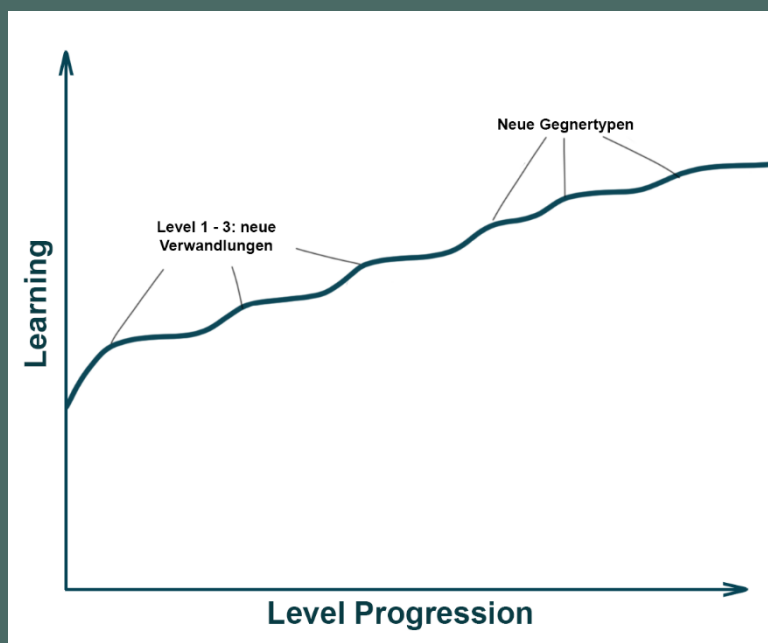
3.5. Game Flow & Progression



Jedes Level startet zunächst mit der Erkundung. Der Spieler verschafft sich einen Überblick über seine Umgebung und kann sich, soweit wie möglich, frei bewegen. Irgendwann trifft er jedoch auf Hindernisse. Das können zum einen Gegner sein oder auch Rätsel, die das vorrücken verhindern und so Frust auslösen. Da der Spieler in seiner menschlichen Form nicht kämpfen kann, braucht er für den Umgang mit den Gegnern eine der Verwandlungen. Im ersten Level besitzt er anfangs keine, weshalb er ihnen ausweichen muss. Obwohl dieser Aspekt in späteren Levels wegfällt, gibt es dennoch Gegner, die er nur in einer bestimmten Form besiegen kann, weshalb dieser Punkt weiterhin gültig ist. Um eine Verwandlung zu erhalten muss der Spieler die Zutaten für den Trank finden und diesen anschließend brauen. Ist das geschafft, kann er sich nun den Gegnern und Rätseln stellen und im Level voranschreiten, was wiederum ein positives Gefühl auslöst. Mit seiner neuen Verwandlung kann er sich schließlich dem Boss stellen und so das Level abschließen.

3.6. Learning Curve

Im Verlauf des Spiels steigt die Lernkurve stetig an. In den ersten drei Levels erhält der Spieler je eine neue Verwandlung und somit neue Fähigkeiten, die er erlernen und in den folgenden Levels meistern muss. Und da die Level im späteren Verlauf schwieriger und umfangreicher werden, genauso wie die Gegner, wird der Spieler durchweg zum nachdenken und umdenken gezwungen und lernt somit immer weiter.



3.7. Controls

W – Geradeaus

A – Links

D – Rechts

S – Rückwärts

Leertaste – Springen

E – Interagieren mit Objekten, Einsammeln, Auswählen, Bestätigen

C, F, X – Tränke auswählen

3.8. Charaktere

Hauptcharakter

Der Spieler hat ein simples Movement. Er kann sich in alle Himmelsrichtungen bewegen und springen. Desweiteren kann er mit Objekten interagieren. Er kann sie einsammeln und untersuchen, mit NPCs sprechen sowie Hebel und Schalter aktivieren.

Zusätzlich kann er sich in eines von drei Tieren verwandeln, die wiederum eigene Fähigkeiten haben.

1. Frosch

Er kann höher und weiter springen und da er klein und leicht ist, kann er auf fragile Plattformen wie Seerosen stehen. Mit seiner Zunge kann er Gegner angreifen und Schalter aktivieren. Da sie außerdem klebrig ist kann er Objekte an sich ziehen und sie als eine Art Greifhaken benutzen.



2. Flughörnchen

Das Flughörnchen hat die Fähigkeit eine kurze Strecke in der Luft zu gleiten. So kann es kleine Abgründe überwinden oder über Gegner hinweggleiten. Tut es das, kann es außerdem Nüsse auf sie fallen lassen und so Schaden machen. Mit seinen kleinen Klauen kann es außerdem greifen und so z.B. Hebel aktivieren und es kann an bestimmten Stellen klettern, wie an Ranken oder Lianen.



3. Jackalope

Die Jackalope kann einen Tackle Angriff starten und so Gegner mit seinem Geweih schwer schaden. Mit dem Angriff kann es außerdem kleine Objekte zerstören, wie beispielsweise Kisten.

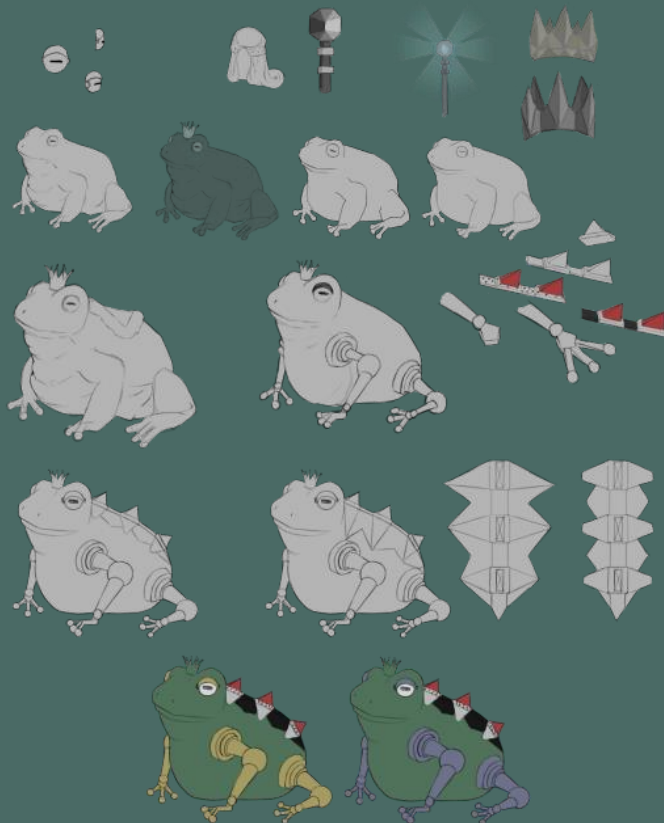


Bosse

Froschkönig:

Der Froschkönig hat zum Teil ein ähnliches Angriffsmuster wie der Frosch vom Spieler. Er kann ebenfalls springen und mit seiner Zunge attackieren. Dazu kommt, dass er sich, wenn er hochspringt, auf den Spieler fallen lassen kann. Weicht der Spieler rechtzeitig aus, ist der König kurzzeitig bewegungsunfähig und kann angegriffen werden.

Mit seinem Zepter kann er ebenfalls angreifen und nach dem Spieler schlagen. Ist dieser aber geschickt genug, kann er den Angriffen ausweichen und als Frosch das Zepter mit seiner Zunge schnappen und aus der Hand des Königs zerren. Dieser ist dann damit beschäftigt es wieder aufzuheben und ist so offen für weitere Angriffe.



Bär/Auftraggeber:

Der Boss des ersten Levels schnappt und schlägt nach dem Spieler. Er kann sich aufrichten und sich mit den Vorderpfoten auf den Spieler fallen lassen.

Seine Schwachstelle ist sein mechanischer Arm. Der Spieler muss als Frosch mit der Zunge den Schwachpunkt treffen. Er kann außerdem den Arm mit der Zunge packen und wegziehen, wenn der Bär seinen Sturzangriff macht.



Waschbär:

Der Boss von Level 2 kann einen Wirbelangriff ausführen und dabei mit seinem Schwanz Schaden machen. Außerdem hat er kleinere Angriffe wie kratzen und beißen.

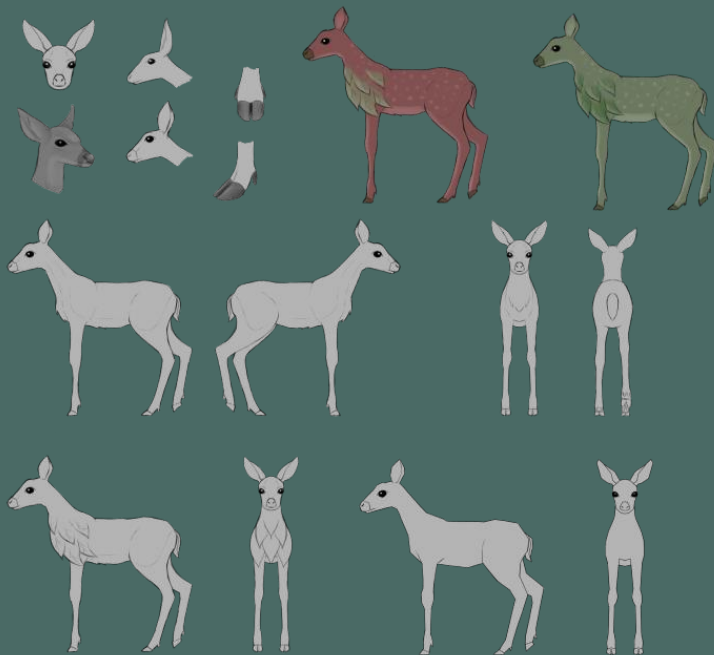
Der Spieler kann ihm schaden indem er ihn als Frosch angreift und stunned und als Flughörnchen über ihn gleitet und mit Nüssen bewirft.



Reh/Tochter:

Das Reh ist der Boss vom dritten Level. Es kann mit seinen Hufen nach dem Spieler treten, mit dem Kopf eine Stoßangriff ausführen und über den Gegner hinwegspringen und von hinten angreifen.

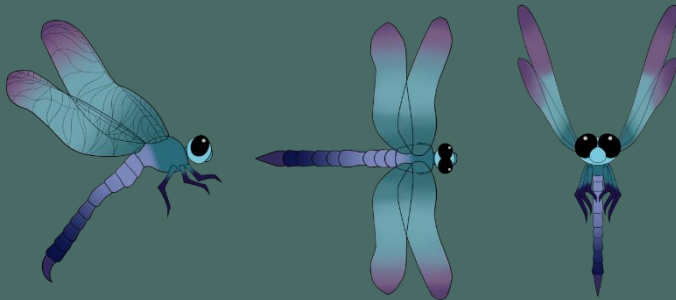
Um es zu besiegen braucht der Spieler die Hilfe der dritten Verwandlung. Als Jackalope muss es die Stoßangriffe des Rehs im richtigen Moment parieren, um ihm zu schaden. Zusätzlich kann es das Reh mit dem Tackle von den Beinen reißen, wenn es sich gerade aufstellt und zutreten will.



3.9. Gegner

Libelle:

Die Libelle findet sich in allen Gebieten der Insel und ist immer in Schwärmen von drei bis vier Stück anzutreffen. Sie greift von der Luft aus an in dem sie sich auf den Spieler stürzen. Dieser muss sie als Frosch mit der Zunge schnappen, um sie so zu verschlingen.



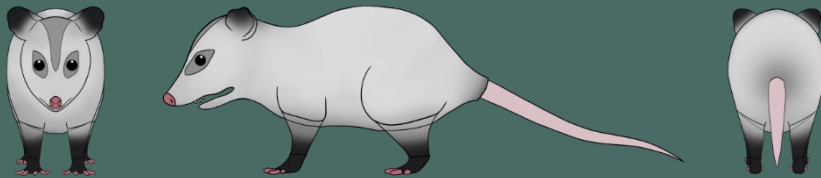
Schlange:

Auch sie trifft man auf der ganzen Insel. Sie kann nach dem Spieler schnappen und sich um ihn wickeln. Dem kann man als Frosch umgehen, indem man hochspringt. Mit seiner Zunge kann er Schaden machen aber am einfachsten ist es sie als Flughörnchen mit Nüssen zu bewerfen, sobald man diese Verwandlung hat.



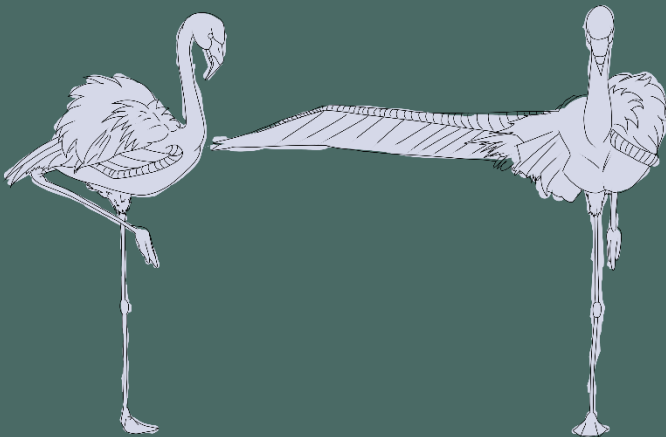
Opossum:

Das Opossum befindet sich im Sumpf und im Solarpunk Gebiet. Seine Hauptattacke ist es, nach dem Spieler zu schnappen und ihn zu beißen. Als Frosch kann dieser gut ausweichen und mit der Zunge ausweichen. Mithilfe der Nüsse vom Flughörnchen kann es außerdem gestunnd werden.



Flamingo:

Der Flamingo hat sein Zuhause im Solarpunk. Er attackiert den Spieler mit seinem Schnabel und tritt nach ihm. Dass Flamingos auf einem Bein stehen kann sich der Spieler hier zu Nutze machen, indem er das Standbein als Frosch wegzieht wodurch er umkippt und für weitere Angriffe offen ist.



3.10. Objekte

Es gibt eine Vielzahl an Objekte, die der Spieler einsammeln oder mit ihnen Interagieren kann.

Für viele Rätsel werden Schalter und Hebel benötigt, die der Spieler entweder als Mensch oder als Frosch mit der Zunge betätigen muss. Meist sind sie dafür da neue Wege zu öffnen.

Zu den wichtigsten Collectibles gehören die Zutaten für die Tränke. Ohne sie kann sich der Spieler nicht verwandeln. In den Leveln sind jeweils drei Zutaten versteckt, die der Spieler finden muss.

Die Zutaten für den Frosch sind Froschlaich, ein Pilz und eine Pflanze.

Die das Flughörnchen braucht man eine Pflanze, ein Büschel Fell und eine Eichel.

Für die Jackalope wurden noch keine Zutaten festgelegt.

Für die Verwandlungen gibt es außerdem Items, die die Abklingzeit verlangsamen. Sie erscheinen nur während der Spieler in der Tierform ist. Dazu gehören Fliegen für den Frosch, Nüsse für das Flughörnchen und Käfer für die Jackalope.

In jedem Level kann man außerdem je einen geheimen Bericht finden, ein zusätzliches Collectible, dass das True Ending freischaltet, wenn man alle gefunden hat.

Letztlich gibt es noch Quest Items, die man erhalten kann. Im ersten Level zum Beispiel ist dies der Trank für den Auftraggeber.

3.11. Physics

Dadurch, dass der Spieler sich in Tiere mit unterschiedlichen Attributen und Fähigkeiten verwandeln kann, reagiert auch die Spielwelt entsprechend.

Da der Frosch kleiner und leichter ist, kann er auf Plattformen stehen, die für den Spieler als Menschen unzugänglich sind, wie die bereits erwähnten Seerosen. Außerdem kann er sehr weit und hochspringen.

Das Flughörnchen kann in der Luft gleiten und an Objekten hochklettern, wofür der menschliche Spieler zu groß und zu schwer wäre. Auch für die Jackalope gibt es Besonderheiten. Objekte, die dem Spieler als Mensch im Weg stehen, kann die Jackalope mit ihrem Tackle zerstören.

Die Umgebung passt sich also der jeweiligen Form des Spielers an, wodurch es zu kleinen Änderungen in der Physik kommen kann.

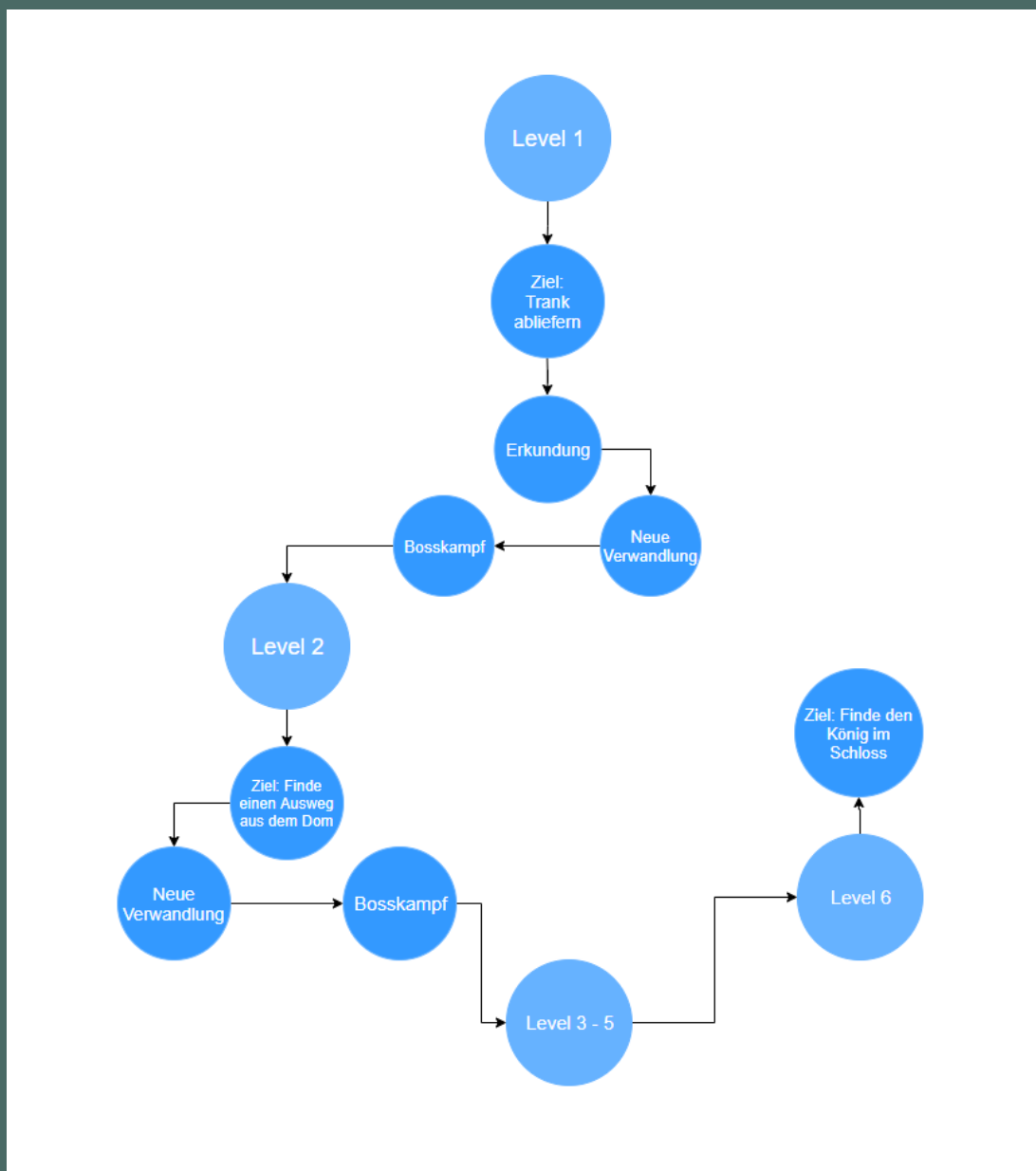
Die Umgebung bietet aber noch weitere Besonderheiten. Zum Beispiel gibt es Plattformen, die kaputt- oder untergehen können, wenn der Spieler zu lange auf ihnen steht.

Im ersten Level gibt es außerdem Giftgas, welches dem Spieler kontinuierlich Schaden zufügt.

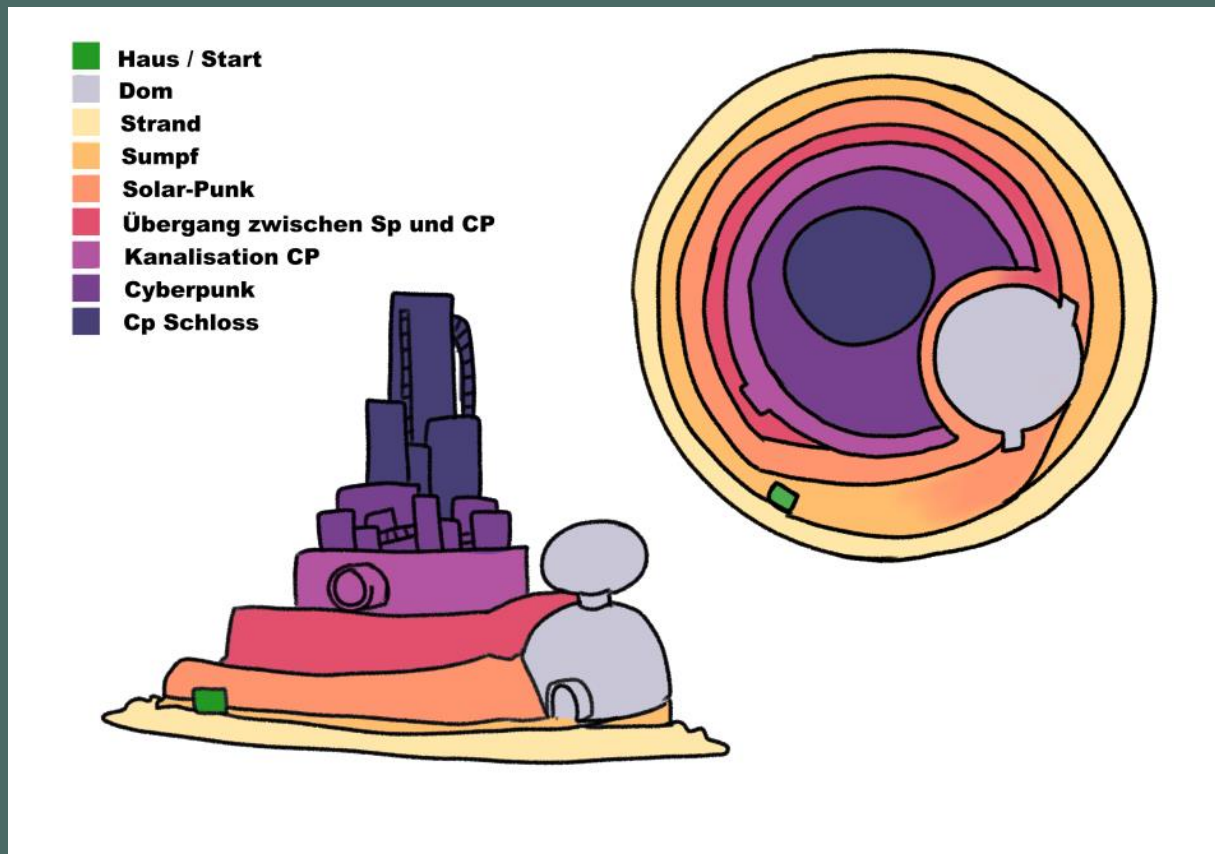
Im zweiten Level gibt es die Besonderheit, dass ein Teil überflutet wird. Dadurch verändert sich die Umgebung. Da nun alles unter Wasser steht, kann sich der Spieler nicht normal fortbewegen und muss auf seine Verwandlungen zurückgreifen.

4. Level & World View

4.1. Level Progression



Der Spieler startet im ersten Level, dem Sumpf, und macht sich von dort aus auf seinem Weg über die ganze Insel. Zuerst kommt er in Solarpunk Gebiet und kämpft sich dort in Level 2 durch einen Dom. Anschließend kommt er in die Solarpunk Stadt, welche als drittes Level dient. Das Vierte Level ist die Mischstadt mit Elementen aus dem Solar – als auch dem Cyberpunk. Danach folgt Level 5, in der Form der Kanalisation, welche in die Cyberpunk Stadt führt. Diese ist das nächste und letzte Level und endet mit dem Schloss.



Die Karte zeigt einen groben Überblick über die Spielwelt. Die Insel ist in drei große Gruppen unterteilt, die in Kreisen um sich herum verlaufen. Dem Cyberpunk Gebiet, welches in der Mitte der Insel liegt, drumherum das Mischgebiet, darum der Solarpunk und als letzter Kreis der neutrale Bereich mit dem Sumpf, wo der Protagonist lebt und der Strand. Abgesehen davon, dass es diese Ringe gibt, wird die Insel, je mehr man ins Innere kommt, immer höher. Demnach ist die Cyberpunk Stadt der höchste Punkt der Insel.

Der Spieler bewegt sich in Kreise durch die Level. Er läuft in einer Richtung und gelangt dabei auf die höher gelegenen Level. Also bewegt man sich in einer großen Spirale.

4.2. Level Overview

Level 1 – Der Sumpf

Der Sumpf ist das erste Level im Spiel und dient sowohl als Einführung in die Handlung, als auch ins Gameplay. Der Spieler startet im Zuhause vom Alchemisten, einer kleinen Hütte am Rand des Sumpfes.

Nachdem man den Brief vom Auftraggeber gelesen hat, macht sich der Spieler auf den Weg, den gewünschten Trank abzuliefern.

Sobald er die Hütte verlässt, kann sich der Spieler frei bewegen. Es gibt einen Hauptweg, der sich durch das ganze Level zieht, von dem mehrere kleine Abzweigungen abgehen. Bei der Hälfte gibt es eine zerstörte Brücke, die das Level in zwei Parts teilt. Im ersten muss der Spieler die Zutaten für den Trank suchen. Wenn er diesen hat, kann er mit Hilfe der Frosch Verwandlung den versperrten Weg umgehen und das Level fortführen.

Am Ende wartet ein Boss, hier in der Form eines Bären.

Level 2 – Der Dom

Der Dom bildet die Grenze zwischen dem neutralen Gebiet der Insel und dem Solarpunk. Da der Ausgang verschlossen ist, muss der Spieler einen anderen Weg finden, um rauszukommen. Er beschließt nach dem Generator zu suchen, der den Ausgang wieder öffnen kann. Als er aber die Luke zum ersten Stock im Treppenhaus öffnet, wird das gesamte Erdgeschoss durch angesammeltes Wasser aus dem ersten Obergeschoss überflutet. Da sich dadurch die Klappe wieder verschließt, muss der Spieler zunächst an den Knopf kommen, der sie wieder öffnet. Durch das Wasser hat sich die Umgebung verändert und der beste Weg, um voranzukommen, ist in der Form des Frosches. Nachdem er den nächsten Trank gebraut und die Luke wieder geöffnet hat, kann er in die nächste Etage. Dort muss er den Knopf vom Fahrstuhl finden. Hier ist seine neue Form, das Flughörnchen, am hilfreichsten.

Hat er den Fahrstuhl aktiviert, kann er in die letzte Etage wo er den Boss des Levels trifft. Diesmal ist es ein Waschbär. Nachdem er ihn besiegt hat, aktiviert er den Generator und kann den Dom verlassen.

Level 3 – Solarpunk Stadt

Die Solarpunk Stadt ist die erste große Stadt, die der Spieler erkunden kann. Hier trifft er auf mehrere NPCs, kann sich mit ihnen unterhalten und erfährt mehr über Handlung.

Die Stadt ist sehr groß und modern, wobei die Verbundenheit mit der Natur eine große Rolle spielt.

Der Boss dieses Levels ist die Tochter vom Auftraggeber, die in der Form eines Rehs ist.

Level 4 – Mischstadt

Zwischen dem Solarpunk und Cyberpunk gibt es eine Stadt, in der Aspekte beider Settings aufeinandertreffen.

Level 5 – Kanalisation

Da die Cyberpunk Stadt von den wilden Tieren überrannt wurde, muss der Spieler die Kanalisation durchqueren, um sie zu betreten.

Hier trifft er vor allem auf neue Gegnertypen.

Level 6 – Die Cyberpunk Stadt

In der Stadt an sich muss der Spieler einen Weg ins Schloss finden und dort nach dem Froschkönig suchen, der als Boss dient und dem Spieler alle seine Fähigkeiten abverlangt.

Die Stadt selbst beeindruckt mit ihrer Technik und dem starken Kontrast zum natürlichen Solarpunk.

Auch hier kann man weitere NPCs treffen.

4.3. Puzzles

In jedem Level gibt es eine Vielzahl an Puzzeln, die der Spieler lösen muss, um voranzukommen.

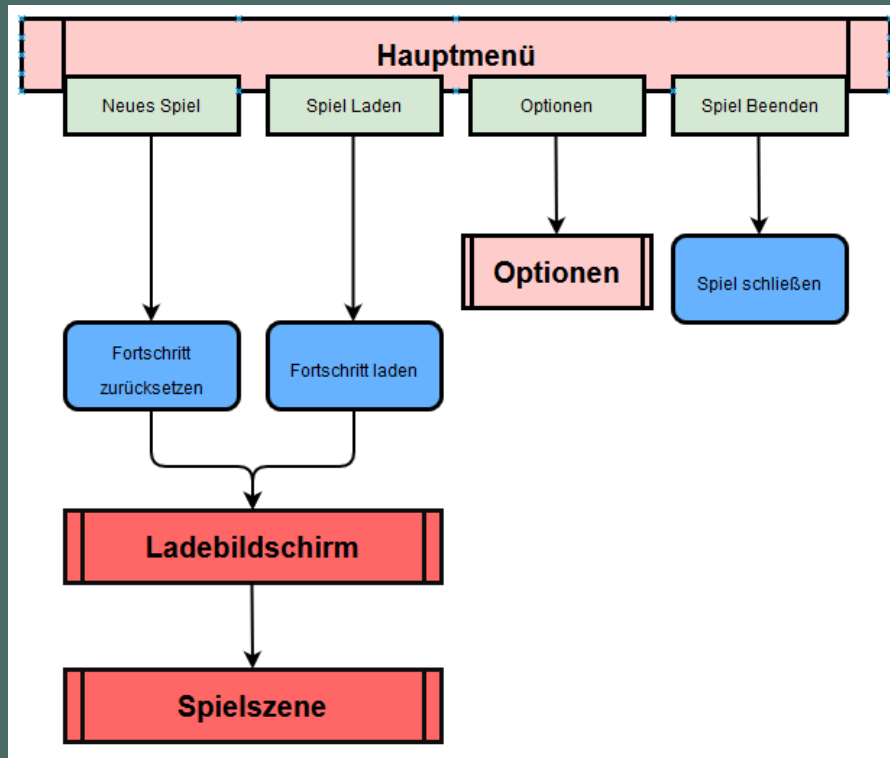
Zu den häufigsten gehören Schalter und Hebelpuzzle. Meist gibt es einen versperrten Weg, der sich durch das Lösen dieser Rätsel öffnen lässt. Oftmals findet hier die Frosch Form ihre Verwendung, da man mit der Zunge Schalter aktivieren und Hebel umlegen kann.

Ein paar ausgefallene Rätsel finden sich im zweiten Level. Dort muss man beispielsweise als Frosch eine Liane lösen damit man diese als Flughörnchen raufklettern kann. Oder man muss einen Ventilator aktivieren um als Flughörnchen mit dem Wind zu einer anderen Plattform gleiten zu können.

Die meisten Rätsel fordern ein Verständnis für die Verwandlungen und deren Fähigkeiten und bleiben deswegen abwechslungsreich.

5. User Interface

5.1. Screenflow



5.2. Menüs

Neben dem normalen Pause Menü, in dem man das Spiel speichern oder beenden und in die Optionen gelangen kann, gibt es noch einen Inventar. In diesem kann man sich einen Überblick über die vorhandenen Tränke und die Zutaten verschaffen, die Quest Items finden und auf die eingesammelten Berichte zugreifen, um sie zu lesen.

5.3. UI Elemente

Das User Interface ist simpel gehalten und besteht aus der Lebensanzeige, die sich oben links befindet, der Trankleiste darunter, die anzeigt, wie lange man noch in der Verwandlung ist und die Trankauswahl unten rechts.

Hier das Mock Up:

Links oben wird die derzeitige Form des Charakters angezeigt, sie ändert sich also mit den Verwandlungen. Anliegend sind die Lebensanzeige und die Trankleiste, darunter das Dialogfenster, unten links das Inventar, rechts die Tranksauswahl und darunter das Pausemenü.



New Game

Load Game

Options

Quit



0/3

2/3



1/3

3/3



Resume

Save

Options

Quit



6. Art

6.1. Art Style

Da Alchetoad in zwei kontrastreichen Settings spielt, wollten wir auch den Stil so ausgefallen wie möglich machen. Wir haben uns für einen Cartoonstil entschieden, bei dem es viele Kontraste zwischen den einzelnen Aspekten der Spielwelt gibt. Während die menschlichen Figuren stark stilisiert sind, ist die Umgebung eher realistisch gehalten. Ebenso die Tiere, auch wenn ihre Anatomie teils vereinfacht wurde und sie sich ihrer Umgebung anpassen. Zum Beispiel sind die Farben der Tiere im Solarpunk natürlich gehalten und die Tiere haben stilistische Elemente wie Blätter an ihrem Körper. Im Cyberpunk können sie schonmal knallige Farben und technische Komponenten haben.



6.2. Charaktere

Wie bereits erwähnt sind unsere menschlichen Charaktere am stärksten stilisiert. Sie haben einen einfachen Körperbau wobei die Füße fehlen und die Hände nicht mit dem Körper verbunden sind, wie es bei Rayman der Fall ist.

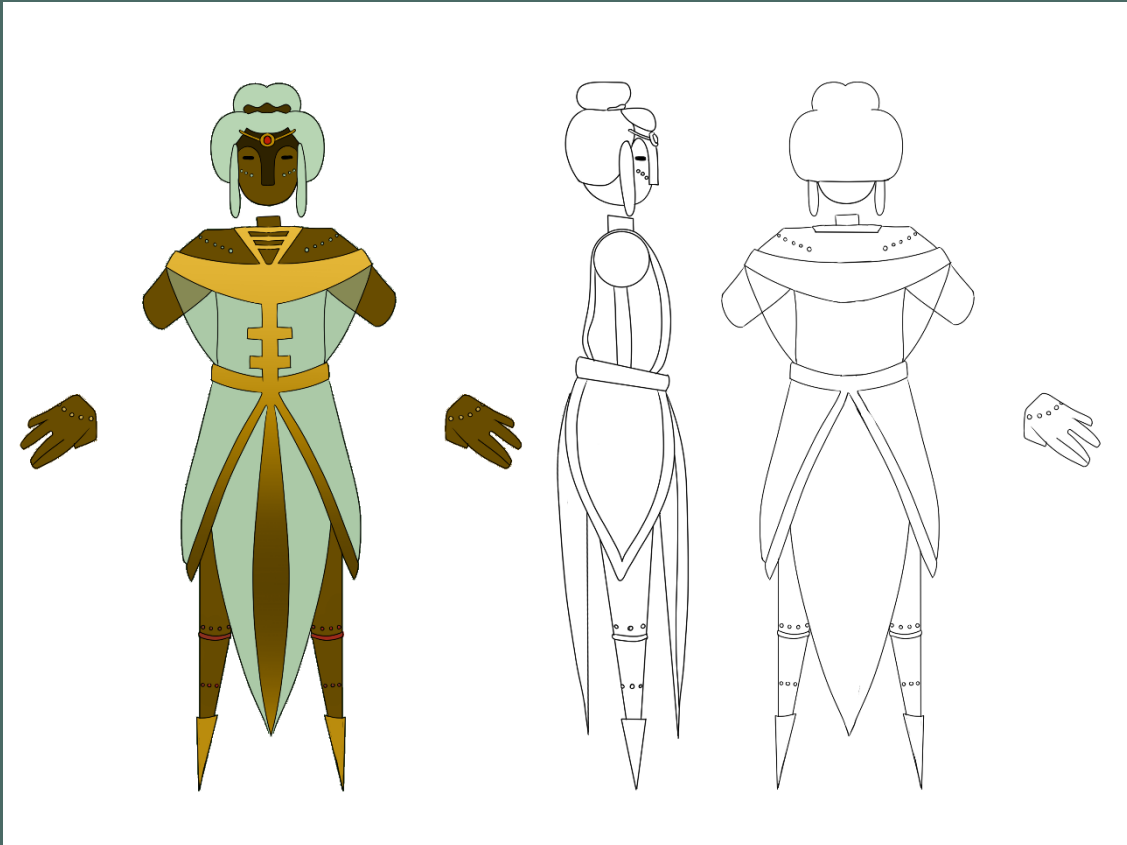
Ihre Haar- und Hautfarben müssen nicht realistisch gehalten sein, wie man an unserem Hauptcharakter gut erkennen kann. Außerdem haben sie ein sehr simples Gesicht und dadurch wenig Mimik.



Hauptcharakter 2D Konzept



Hauptcharakter 3D Model



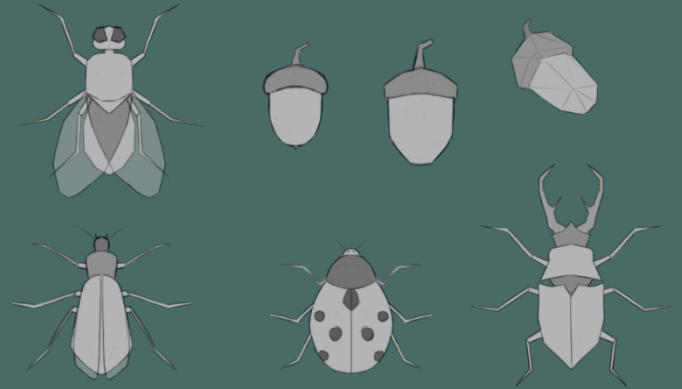
Unused Solarpunk NPC Konzept

6.3. Objekte

Die Objekte sind ebenfalls simpel gehalten und haben einen geringen Detailgrad.



Tranks Concepts



Collectibles

I've been working in this field for years. And yet nothing of importance has happened. No scientific breakthrough, no incredible discovery. But this might change now.

I got an invitation to work as a Royal Researcher. It does have a nice ring to it I must admit, though I don't know what I will be working on. It could be anything. The world is full of secrets after all.

A lot has changed after what happened decades ago and we still don't know the full extent of the catastrophe. But nature is slowly recovering. And so are we.

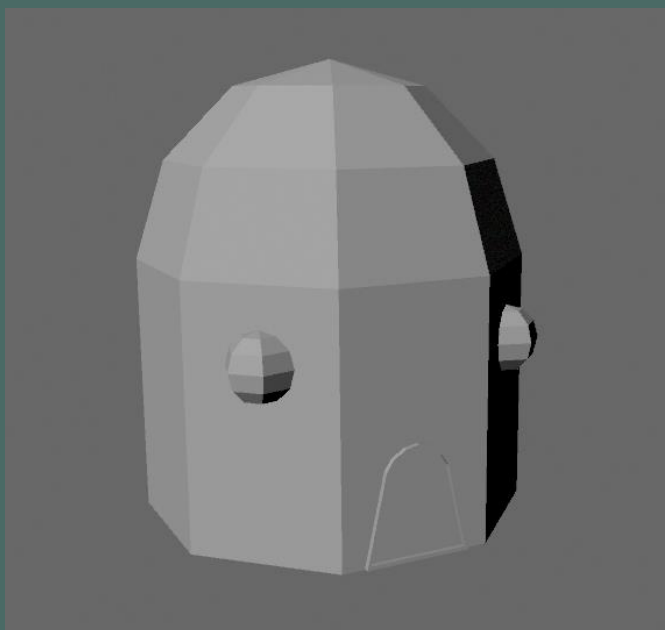
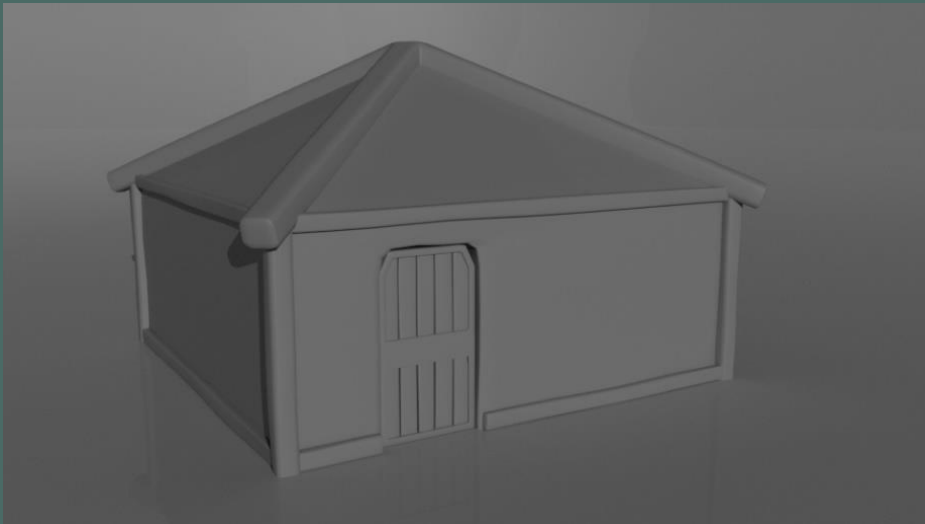
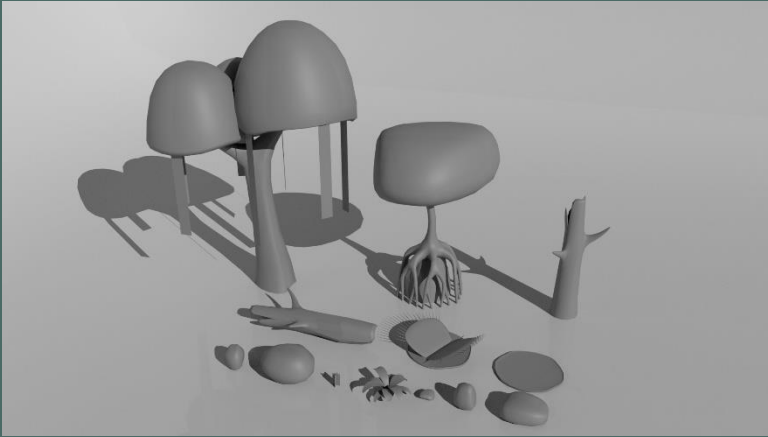
But since a lot of the old world has been lost, the past is still a mystery. So this is a big opportunity.

Whatever it will be in the end, I can't wait.

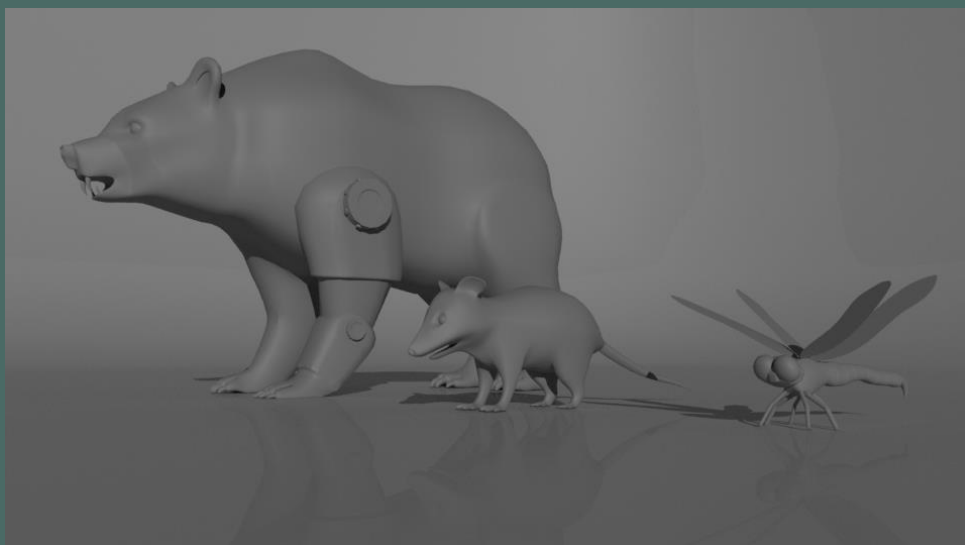
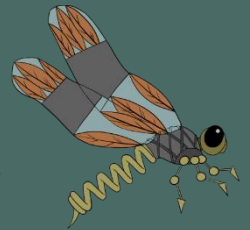
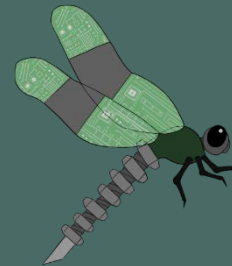
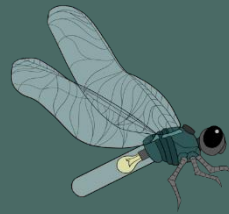
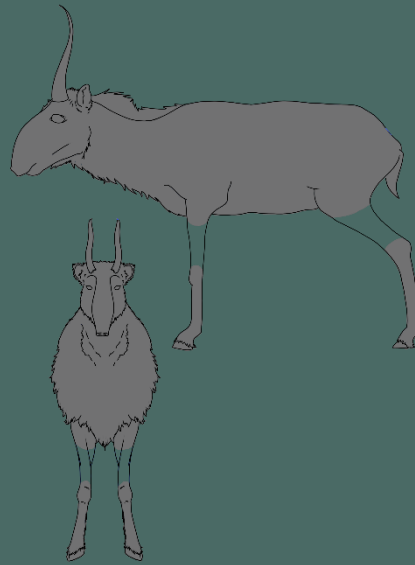
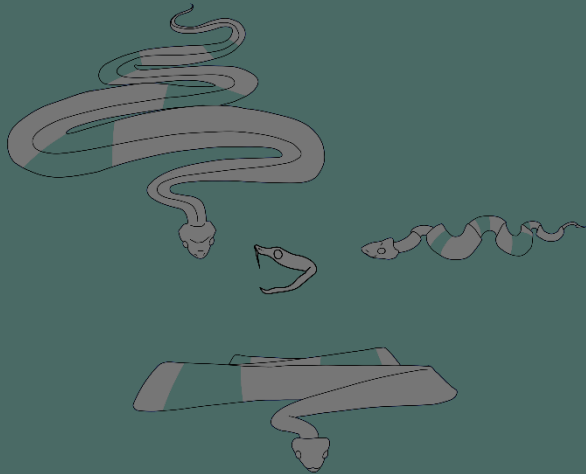
Erster geheimer Bericht

6.4. World Assets

Sumpf Assets und Hütte des Alchemisten Version 1 und 2:



6.5. Gegner



6.6. Cutscenes und Animationen

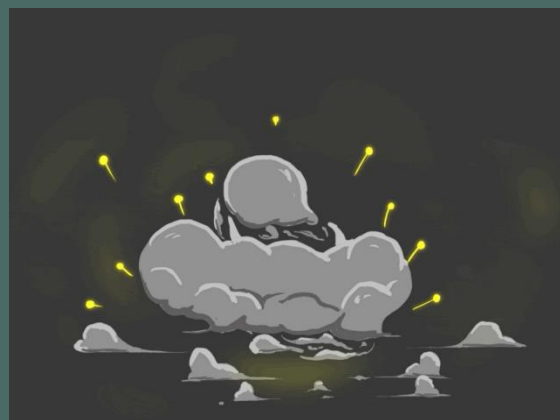
Es sind ein paar Cutscenes geplant, die hauptsächlich dazu dienen, die Handlung voranzubringen oder etwas Neues in der Umgebung vorzustellen. So gibt es Kamerafahrten, damit der Spieler einen Überblick über ein bestimmtes Gebiet bekommt, oder welche, die Reaktionen auf Handlungen im Spiel anzeigen, z.B. das Öffnen einer Tür nach dem Betätigen eines Schalters. Bosse bekommen ebenfalls eine kurze Animation bevor der Kampf losgeht.

Unterhalten sich die Charaktere fährt die Kamera näher an sie heran. Neben der Dialogbox wird durch eine kleine Illustration dann der Charakter angezeigt, der gerade redet.

Desweiteren gibt es noch eine Animation dafür, wenn sich der Spieler verwandelt. Dabei verschwindet er in einer Rauchwolke und erscheint anschließend in seiner neuen Gestalt.

Alles in Allem sind die Animationen simpel gehalten. Sie spielen nur eine Nebenrolle und sollen nicht vom Spielgeschehen ablenken.

Referenzen Verwandlung:



7. Sound und Music

Die Musik in Alchetoad spielt eher eine unterstützende Rolle als stark im Vordergrund zu stehen. Demnach ist sie eher schlicht und simpel gehalten, ähnlich wie Ambient Musik. Sie soll die Stimmung der jeweiligen Szene und das Gebiet widerspiegeln, um den Spieler emotional zu leiten. Außerdem passt sie sich ihrer Umgebung in dem Sinne an, dass im Solarpunk herkömmliche Instrumente verwendet werden, je weiter man aber in das Cyberpunk Gebiet kommt, auch die Musik ein technisches Gefühl bekommt. Also finden sich dort eher computerproduzierte Klänge. Der Sound an sich ist ebenfalls schlicht und passt sich genauso an die Gebiete an.

8. Projekt Planung

Für jedes Halbjahr wurden zunächst die Hauptaufgaben festgelegt. Was ist das Ziel, was muss umgesetzt werden waren dabei die wichtigsten Fragen, die geklärt werden mussten.

In diesem Semester ging es vor allem darum, das Konzept des letzten Semesters umzusetzen und einen guten Einblick in das zu geben, was unser Spiel sein soll. Am wichtigsten war die Charakterdesigns auszuarbeiten, sie von 2D zu 3D umzuwandeln und das erste Level so gut wie möglich zu erstellen.

Danach wurden die einzelnen Aufgaben aufgedröselte und zeitlich eingeplant. Dabei musste bedacht werden, was für das Abschließen in einem Themenbereich in einem anderen notwendig ist. Zum Beispiel wie weit die 2D Skizzen sind, die der 3D Artist zum Modell braucht.

So wurde dann die Arbeitszeit in mehreren einzelnen Abschnitten mit eigenen Zielen geteilt. Jede Woche gab es dazu Aufgaben, die am Ende der Woche besprochen und ausgewertet wurden.

Am Ende wurde dann, wenn es Zeitdruck gab, festgelegt, was für das Endprodukt wichtig ist und worauf verzichtet werden kann, damit wir unsere Prioritäten nicht aus den Augen verlieren.

Milestone 1		von 2.3.2020 bis 5.4.2020	
Beschreibung:		Projekt ist-Zustand nachdokumentieren, White-box-Level realisieren, playtesten lassen	
Dev	Fortschritt	Ziele	Zeitaufwand
Stella		Level1 Characterliste, Redesign Enemies und NPC, Level2 Characterliste, Items finalisieren	
Imke		Vision Statement, Exposé, Leveldesign2, LDDs	
Ren		Leveldesign2, Redesign NPC, Concepts Umgebung, Styleguide	
Jürgen		Vision Statement, Exposé, High concept (GDD), Leveldesign2, Whitebox Level 1 bauen, White Box Level 2 bauen	
Christian		Restliche Assets für Level 1 anfertigen, UVn, Frosch riggen (versuchen)	
Daniel		White Box Level spielbar machen (1 und 2)	
Shirley		Redesign Enemies und NPC, Level 1 und 2 Charakterliste	

Milestone 2		6.4.2020 bis 10.5.2020	
Beschreibung:		Finalisation von 2D Art, Projekt ist-Zustand nachdokumentieren, Level1&2 funktional fertig, playtesten lassen	
Dev	Fortschritt	Ziele	Zeitaufwand
Stella		Concepts fertigstellen (NPC, Enemies, Protag), Texturierung	
Imke		High concept (GDD), TDD	
Ren		Concepts fertigstellen (NPC, Protag), (Texturierung) , UI (Platzhalter)	
Jürgen		Assets Level 1 und Level 2, UVs	
Christian		Assets Level 1 und Level 2, UVs	
Daniel		Polishing von AI (NPC, Enemy), Abilities und benutzen von Protagonist	
Shirley		TBA	

Milestone 3		11.5.2020 bis 14.6.2020	
Beschreibung:		Level 1&2 visuell und technisch fertig	
Dev	Fortschritt	Ziele	Zeitaufwand
Stella		Texturierung	
Imke		Polishing von Datenpflege, Berichte	
Ren		Texturierung	
Jürgen		Polishing von 3d assets	
Christian		Polishing von 3d assets	
Daniel		Polishing Unity	
Shirley		TBA	