



Hochschule Fresenius

Fachbereich Wirtschaft & Medien

Studiengang: Game Design und Management

Studienort: Wiesbaden

High Concept

## **Squirrel Parkour**

Maurice Bartz

Matrikelnummer: 400241535

5.Fachsemester

Fach: Spielbasierte und Interaktive Systeme

Dozent: Herr Matthias Guntrum

Abgabedatum: 25.02.2022

# Inhaltsverzeichnis

1. Mission Statement.....	3
2. Fact Sheet .....	3
3. Story .....	4
4. Core Loop.....	4
5. Kernmechaniken.....	5
6. Moodboard .....	6
7. Unique Selling Points.....	7
8. SWOT Analyse .....	8
9. Produktionsplanung .....	9
10. Pacing Table, Persona, User Stories & Task Flow.....	10
10.1 Pacing Table.....	10
10.2 Persona .....	11
10.3 User Stories .....	11
10.4 Task Flow .....	12
11. Wettbewerber auf dem PC .....	13
12. Team.....	13

## 1. Mission Statement

Bei dem 2D Jump 'N Run „Squirrel Parkour“ geht es um ein neugieriges Eichhörnchen, welches in ein Tierversuchslabor stürzt und dort nun festsitzt. Der Spieler muss versuchen, mit unserem Protagonisten, durch verschiedene Level der Gefangenschaft zu entkommen und der Freiheit Stück für Stück näher zu kommen. Dabei steht ihm nicht nur das Sicherheitssystem der Anlage im Weg, sondern auch die einzelnen Level, welche mit den Parkour Fähigkeiten des Eichhörnchens gemeistert werden müssen.

## 2. Fact Sheet

<b>Name</b>	Squirrel Parkour	<b>Alter</b>	12+
<b>Monetarisierung</b>	Premium	<b>Spielzeit</b>	ca. 2 Stunden
<b>Plattform</b>	PC	<b>Region</b>	Europa, Nordamerika
<b>Engine</b>	Unity3D	<b>Entwickler</b>	Silver Key Studios
<b>Genre</b>	Plattformer, Rätsel	<b>Produktionszeit</b>	18 Monate
<b>Gameplay</b>	Jump 'N Run	<b>Teamgröße</b>	6
<b>Anzahl an Spieler</b>	1	<b>Vergleichbare Spiele</b>	Beam, Ori and the Blind Forest, Unravel
<b>Zielgruppe</b>	Midcore Gamer	<b>Stimmung</b>	Hoffnungsvoll doch zugleich beengt und düster

### 3. Story

Ein neugieriges Eichhörnchen hat sich verirrt und ist nun im Keller eines Tierversuchslabors gefangen. Bei seinem Sturz in die unterirdische Anlage hat es ausversehen das Sicherheitssystem aktiviert. Nun muss es sich durch diverse Level, mit verschiedensten Parkour Systemen bewegen. Bei seinem Weg aus der Gefangenschaft befreit unser kleiner Nager andere Versuchstiere, damit diese auch in Freiheit leben können.

### 4. Core Loop

Unser Protagonist, das Eichhörnchen, wird von dem Spieler durch die verschiedenen Level mit ihren unterschiedlichen Parkour Systemen gesteuert. Dabei stehen dem Spieler klassische Jump 'N Run und Elemente von physikbasierten Puzzle zur Verfügung. Der klassische Core Loop ist im Prinzip immer identisch, nur die einzelnen Level unterscheiden sich in der Mechanik oder den Rätseln.

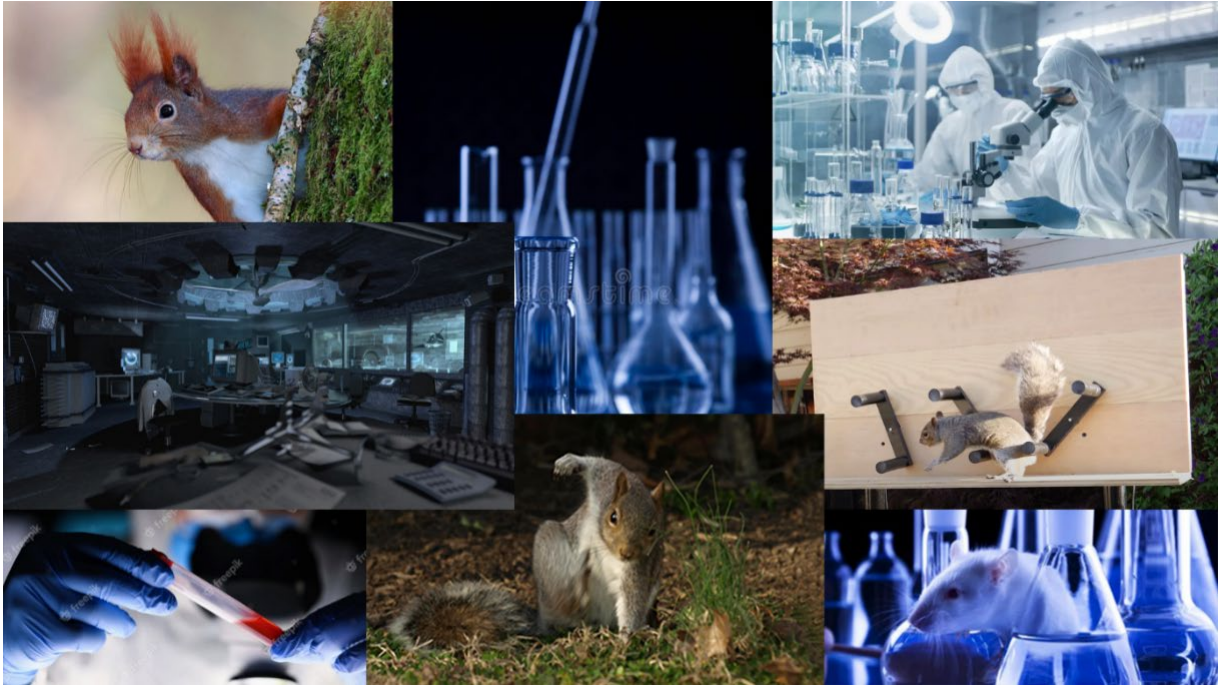
## 5. Kernmechaniken

Als Mechaniken stehen dem Spieler das Laufen und Springen in der 2D Ebene zur Verfügung. Weiterhin kann in einzelnen Leveln mit der Umgebung interagiert werden, wenn es zum Beispiel darauf ankommt Rätsel zu lösen.



*Level Mechanik Beispiel*

## 6. Moodboard



Das Spiel Squirrel Parkour ist eher in einem **düsteren Setting** angesiedelt. Dies wird vor allem durch die **Farben** und die **Stimmung** in dem unterirdischen Labor hervorgerufen. Der Kontrast zu dem **düsteren** und **beengten Szenario** ist dann unser Protagonist. Dieser wird sehr **putzig** dargestellt und soll gleichzeitig eine gewisse **Hoffnung** ausstrahlen.

## 7. Unique Selling Points

3D Assets mit realistischer Grafik in einem, vom Gameplay, 2D Jump `N Run.

- Das Spiel wird aus 3D Assets bestehen, mit fotorealistischen Texturen, welche den Spieler noch immersiver in die Welt eintauchen lassen sollen. Gleichzeitig spielt sich das Gameplay ausschließlich in der 2D Ebene ab.

Vereint Plattformer mit physikbasierten Rätseln.

- Im Gameplay Aspekt verschmelzen bei Squirrel Parkour die klassischen Jump `N Run Elemente mit diversen physikbasierten Rätsel Elementen.

Niedlicher Protagonist.

- Unser Eichhörnchen soll, wie das gesamte Spiel, in einem realistischen Grafikstil gehalten werden.

Atmosphärischer, epischer Soundtrack.

- Durch die bereits vorhandene Erfahrung im Bereich der Erstellung von Scores wird es uns möglich sein einen atmosphärischen und antreibenden Soundtrack zu erstellen.

Kleiner Protagonist, größenrealistische Umgebung

- Da unser Protagonist ein eher kleineres Tier ist und unsere Umgebung realitätsgetreu und in realistischer Größe dargestellt werden soll, entsteht dadurch nochmals ein interessanter Kontrast auf grafischer Ebene.

## 8. SWOT Analyse

### Strengths:

- Niedlicher Protagonist
- Unterhaltsames Gameplay in Verbindung mit realistischer Grafik
- Vereint Plattformer mit Physik basiertem Puzzle
- Atmosphärischer Soundtrack
- Kontrast: Kleiner Protagonist, größenrealistische Umgebung

### Weaknesses:

- Kleines Entwicklerteam
  - ◆ **Mitigation plan:** Flexible Projektmanagement und Entwicklungsstruktur

### Opportunities:

- Leveleditor
- Neue Charaktere hinzufügen

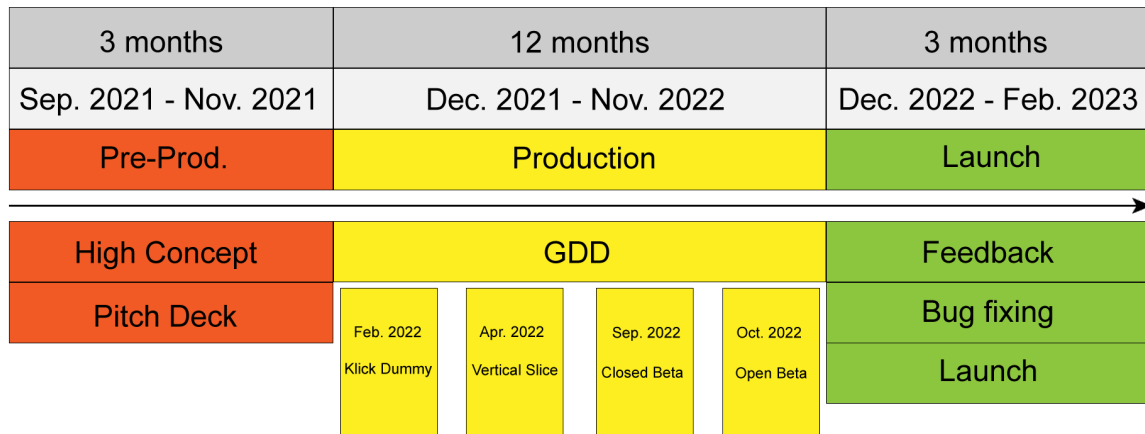
### Threats:

- Schon zu viele Jump 'N Run Spiele auf dem Markt
  - ◆ **Mitigation plan:** Durch die Verbindung von atmosphärischen Soundtrack mit dem Gameplay und der Umgebung soll sich das Spiel von anderen Jump 'N Runs abheben



## 9. Produktionsplanung

### Squirrel Parkour



Für die gesamte **Entwicklung** ist ein **Zeitraum von 18 Monaten** angesetzt. Dahin gehen drei Monate in die **Pre-Production**, 12 Monate in die **Production** und weitere drei Monate in den **Launch**. In der Pre-Production wird das Konzept überlegt und erarbeitet. In den 12 Monaten der Production wird ein **GDD** erstellt, in welchem alle relevanten Aspekte des Projekts niedergeschrieben werden. Dieses wird im Laufe der Produktion mit Inhalten weiter gefüllt werden. Ende Februar 2022 wird es einen Klick Dummy geben, welcher die Menüführung im Spiel veranschaulicht. Weiterhin wird es einen **Vertical Slice** geben, welcher innerhalb eines Levels alle Mechaniken und Features verdeutlicht. Am Ende der Production wird es dann noch eine **Closed**, sowie **Open Beta** geben. Diese ist eminent wichtig um sich Feedback von den Spielern einzuholen. In den letzten drei Monaten, wird dann das **Feedback** aus den Beta Tests eingearbeitet, sowie weiteres **Bug Fixing** betrieben und schlussendlich das Spiel gelauncht.

## 10. Pacing Table, Persona, User Stories & Task Flow


### 10.1 Pacing Table



Die Pacing Table ist für dieses Spiel sehr simpel gehalten und der Schwierigkeitsgrad steigt klassisch von Level zu Level. Die Pacing Table wurde in **Early-,Mid** und **Late Game** unterteilt. Im **Early Game** wird es die leichtesten Level geben. Im **Mid Game** werden dann sowohl die **Rätsel** als auch die **Level schwieriger** und im **Late Game** findet man die **schwierigsten** Level und es wird ein **Endgame Level** geben. Dieses wird die **längste** und **schwierigste Herausforderung** des gesamten Spiels sein. Dort werden die Spieler die härtesten Parkour, sowie Rätsel Elemente erwarten. Im gesamten Spielverlauf wird es verschiedene **Hauptmechaniken** geben und in jedem weiteren Level, welches abgeschlossen wird, kommt eine weitere dieser Mechaniken hinzu.

## 10.2 Persona

### LetsPlayConan



**Alter** -----  
**Beruf** -----  
**Familie** -----  
**Herkunft** -----  
**Einkommen** Mittel bis hoch

**Persönlichkeit**

**Introvertiert**    **Extrovertiert**

**Rational**            **Emotional**

**Vorsichtig**            **Mutig**

**Unbefangen**            **Urteilend**

### Ziele

- Will eine gewisse Herausforderung
- Will sich von der Grafik eines Spiels beeindrucken lassen
- Fesselnde Atmosphäre
- Will 100% in Spielen knacken

### Frust

-

### Motivation

Intuitive Steuerung

Achievements

Atmosphäre




Herausforderung

Grafik

### Biographie

Ein Spiel, welches ich spiele soll eine beeindruckende Grafik haben und mich mit seiner Atmosphäre in seinen Bann ziehen. Gleichzeitig möchte ich ein Gameplay, welches einfach zu lernen ist aber trotzdem eine gewisse Herausforderung bietet.

### Marken & Influencer

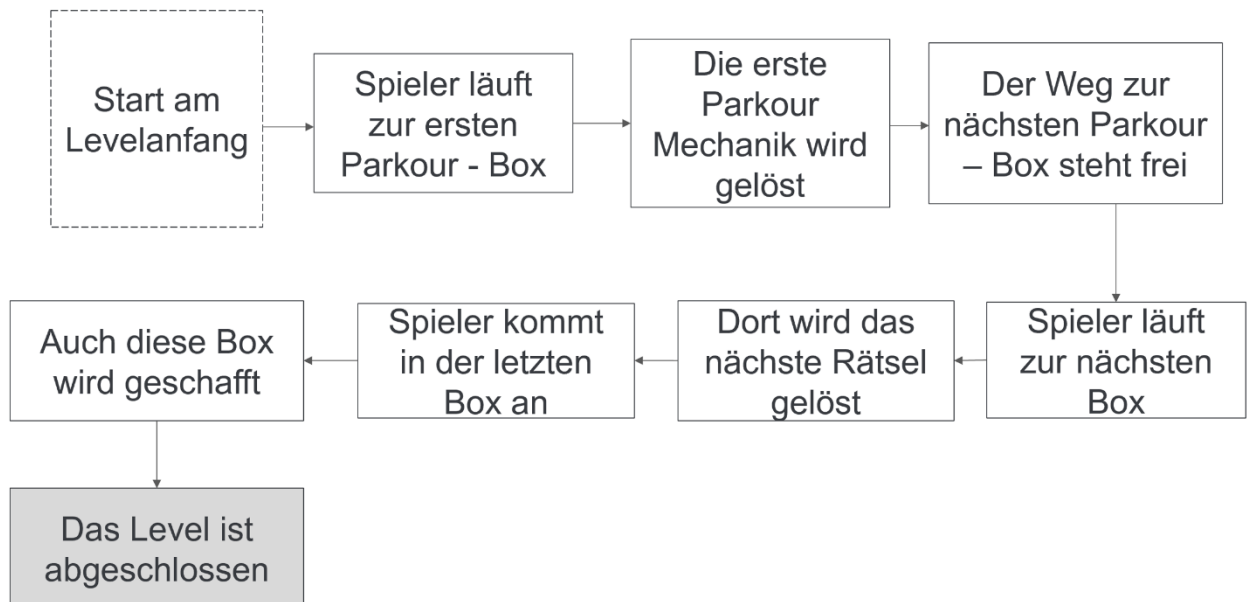




## 10.3 User Stories

Als...	(Bedingungen)	Möchte ich...	Um/Damit...
Solospieler	----	...ein atmosphärisches Abenteuer...	...vom Alltag abzuschalten.
Erfahrener Spieler	Hat schon viele Jump 'N Runs gespielt	...eine gewisse Herausforderung...	...meine Fähigkeiten zu testen.
Casual Gamer	Hat nicht viel Zeit	...eine intuitive Steuerung...	...schnell in das Spielgeschehen einzusteigen.

## 10.4 Task Flow

### Beispiel für ein Leveldurchlauf:



## 11. Wettbewerber auf dem PC

- Beam (2020)
- Unravel (2016)
- Ori and the Blind Forest (2015)

## 12. Team

<b>Maurice Bartz</b>	Game Design, Sound Design
<b>Person 2</b>	Projektmanagement, Sound Design
<b>Person 3</b>	Programmierer
<b>Person 4</b>	UI & UX Design, Programmierer
<b>Person 5</b>	3D Artist, Texturierung, 3D Modeling
<b>Person 6</b>	3D Artist, Texturierung, 3D Modeling