



# SQUIRREL PARKOUR

**MAURICE BARTZ**  
SILVER KEY STUDIOS  
RHEINGAUER WEG 10  
65321 HEIDENROD





# GLIEDERUNG

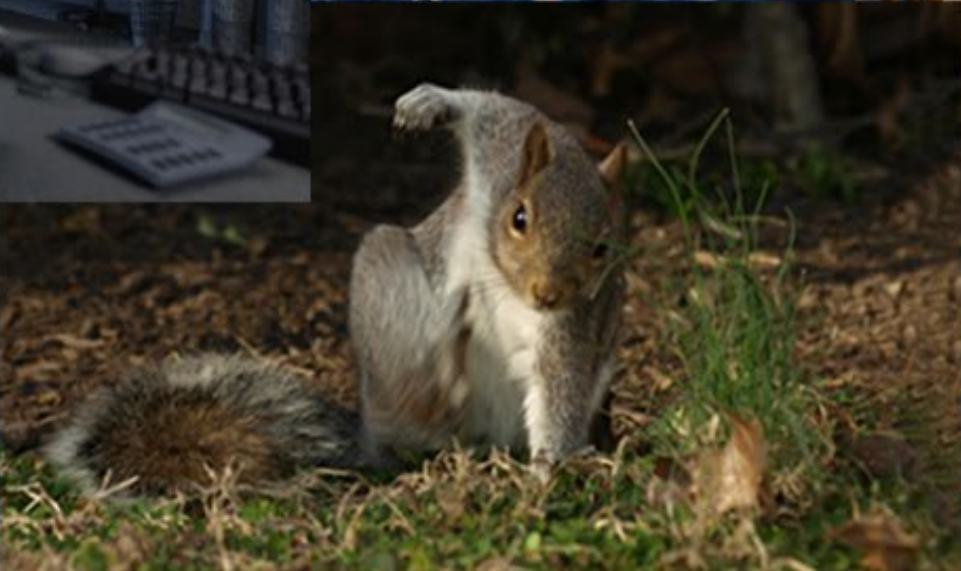
1. Mission Statement
2. Fact Sheet
3. Moodboard
4. Rätselmechaniken
5. Pacing Table
6. Produktionsplanung
7. SWOT - Analyse

# MISSION STATEMENT

Bei dem Jump 'N Run **Squirrel Parkour** müssen die Spieler versuchen mit unserem **Eichhörnchen** aus einem **unterirdischen Tierlabor** zu entkommen. Auf dem Weg in die **Freiheit** gilt es, die **abwechslungsreichen Level** mit ihren unterschiedlichen **Parkour** und **Rätsel Herausforderungen** zu meistern.

# FACT SHEET

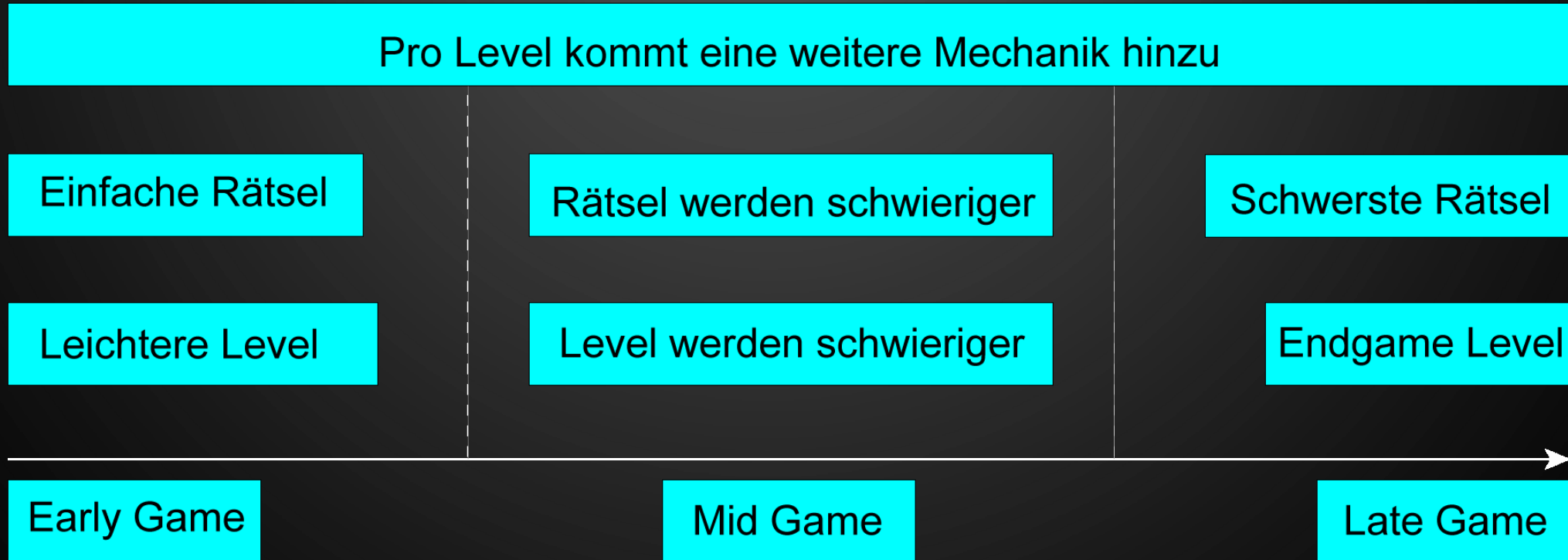
<b>Name</b>	Squirrel Parkour	<b>Alter</b>	12+
<b>Monetarisierung</b>	Premium	<b>Spielzeit</b>	ca. 2 Stunden
<b>Plattform</b>	PC	<b>Region</b>	Europa, Nordamerika
<b>Engine</b>	Unity3D	<b>Entwickler</b>	Silver Key Studios
<b>Genre</b>	Plattformer, Rätsel	<b>Produktionszeit</b>	18 Monate
<b>Gameplay</b>	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



# RÄTSELMECHANIKEN



# PACING TABLE



# PRODUKTIONSPLANUNG

Squirrel Parkour

Sep. 2021 – March 2023

3 months	12 months	3 months
Sep. 2021 - Nov. 2021	Dec. 2021 - Nov. 2022	Dec. 2022 - Feb. 2023
Pre-Prod.	Production	Launch
High Concept	GDD	Feedback
Pitch Deck	Feb. 2022 Klick Dummy	Apr. 2022 Vertical Slice
	Sep. 2022 Closed Beta	Oct. 2022 Open Beta
		Bug fixing
		Launch



# 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

# SWOT ANALYSE

- **Weaknesses:**

- Kleines Entwicklerteam

- **Mitigation plan:** Flexible Projektmanagement und Entwicklungsstruktur

# SWOT ANALYSE

- **Opportunities:**

- Leveleditor
- Neue Charaktere hinzufügen

# SWOT ANALYSE

- **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



**TIME TO  
ESCAPE!**

