

ECHOES OF ASPHODELOS

Explore. Evade. Survive.

Ein Game Concept von Sarah Wegmann



Abb.1

Inhalt

EINFÜHRUNG	1
DER PITCH	3
DAS SPIELKONZEPT	4
DAS GAMEPLAY	6
STEUERUNG	9
PROJEKTDAUER	10
WER FÜR WEN?	12



Abb.2

DER PITCH

Ein Stealth-Adventure-Spiel in 3rd-Person-Perspektive, bei welchem du und dein KI-Companion Gegnern ausweichen und Rätsel lösen müsst.

DAS SPIELKONZEPT

Nachdem die Dreamie-Geschwister Rion und Iori durch einen Portalriss gefallen sind, müssen sie sich durch fremde, gefährliche Welten ihren Weg zurück nach Hause kämpfen. Doch auf ihrem Abenteuer werden sie Teil eines größeren Ereignisses...

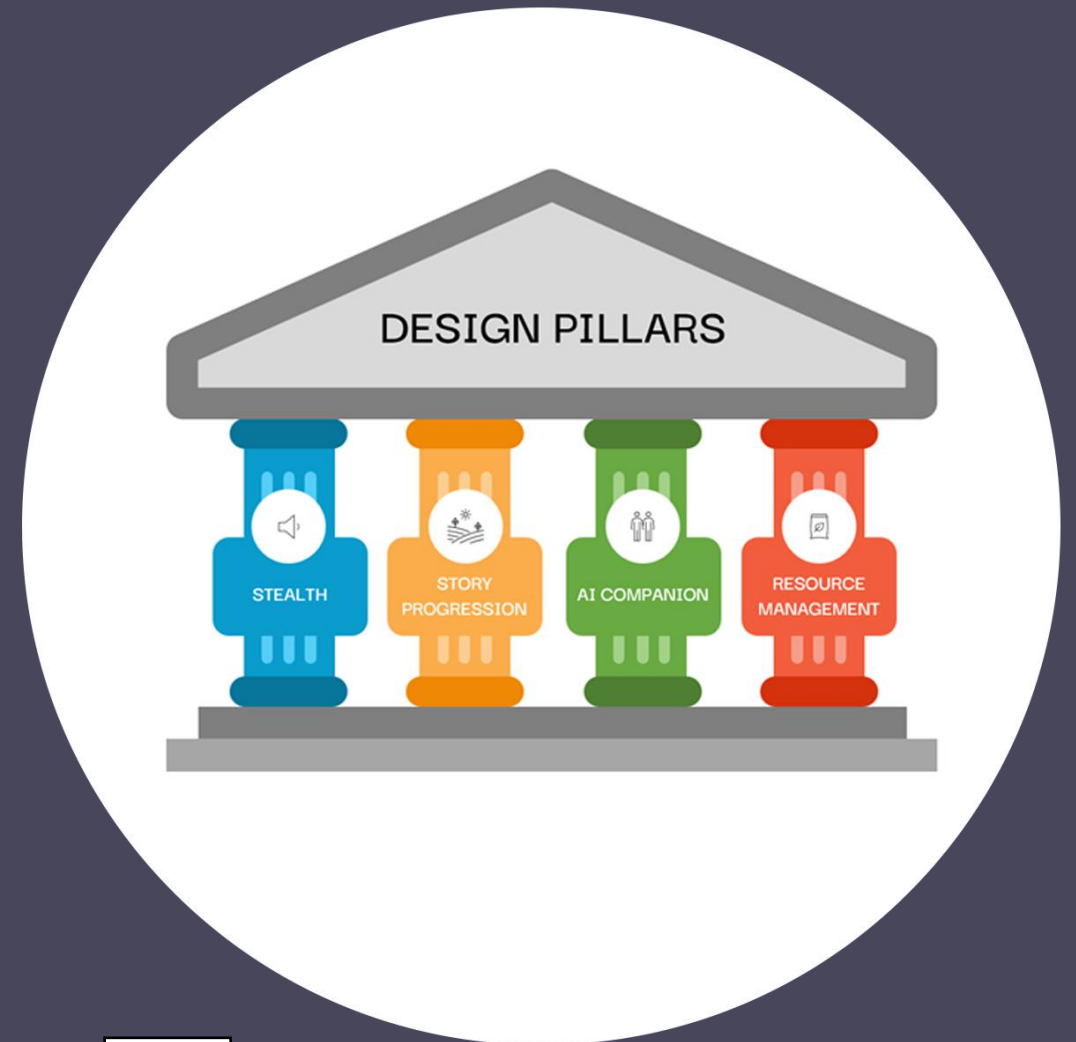


Abb.3

Die Charaktere

Auf ihrem Weg begegnen Rion und Iori den gefährlichen Dreameatern, helfenden Dream Guardians und sogar Phantasos, einem merkwürdigen, alten Weisen...



Abb.4

DAS GAMEPLAY

- Stealth
- Item-Management
- Puzzle-Solving
- Companion Commands
- Perspektivwechsel

GAMEPLAY – STORYBOARD



Shot 01



Shot 02



Shot 03



Shot 04



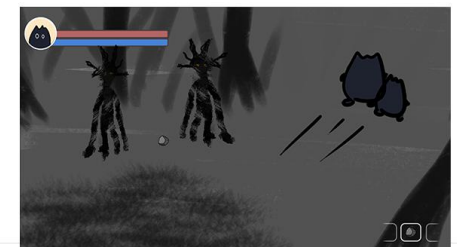
Shot 05



Shot 06



Shot 07



Shot 08

Player Characters: Companion Command und Perspektivwechsel

Schlüpfe in die Rolle des großen Bruders Rion und gib lori Handlungsanweisen, die dir beim Gameplay helfen können. Dein KI-Companion hilft dir – steuern wirst du hauptsächlich aber Rion.

Erst als Rion entführt wird, schlüpfst du in der zweiten Spielhälfte selbst für eine Weile in loris Fußstapfen, um Rion aus den Fängen der Dreameater zu befreien...



Was ist so besonders?

Narration

Spannendes, von der griechischen Mythologie inspiriertes Fantasy-Setting.

Companion

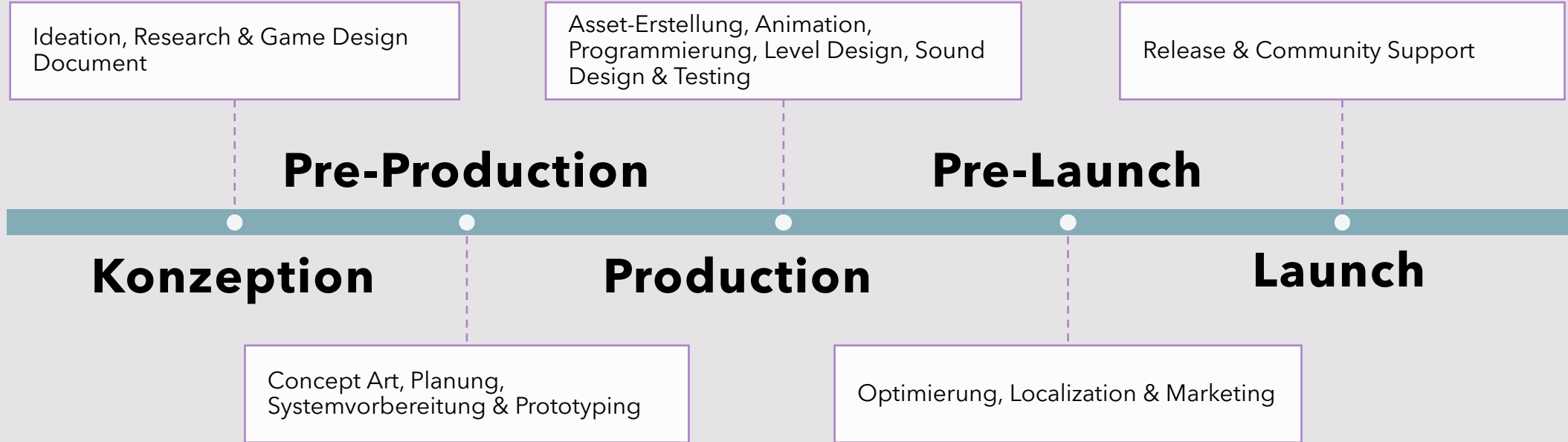
Companion Commands durch KI eröffnen einzigartige, clevere Mechaniken, die frischen Wind in Stealth und Puzzle-Solving bringen.

Perspektivwechsel

Perspektivwechsel zu Iori sorgt nach der ersten Spielhälfte für Dynamik und neues Engagement.

STEUERUNG

TASTEN	
WASD	Steuerung / Laufen
Maus	Kamerasteuerung, Linksklick: Objekte werfen, Items nutzen
Shift	Crouch (langsamer)
Spacebar	Weapon Wheel
R/T	Vorwärts- /Rückwärtsscrollen im Quick Menü (Itemwahl)
E	Interaktion mit Items / Environment (Items sammeln, Objekte bewegen)
Q	Companion-Command
Esc	Pause / Menü



Projektdauer

GESCHÄTZTE DAUER: 1 JAHR

WER FÜR WEN?

Das Team

- ...besteht im fiktiven Beispiel aus 14 Personen
- ... hat Vorerfahrung mit der Entwicklung von Indie-Games
- ...hat funktionale, aber flache Hierarchien

Unsere Spieler:innen...

- ...lieben den Nervenkitzel
- ...lieben fantastische, magische Welten und niedliche Kreaturen
- ...begeistern sich für tiefergreifende Storys und moralische Dilemmata

Release

- Pay-to-Play Bezahlmodell
- Zielplattform: Steam, GOG & Epic Games
- Bei Erfolg: Port für Playstation oder Nintendo Switch

Interessiert?
Dann lass uns sprechen!

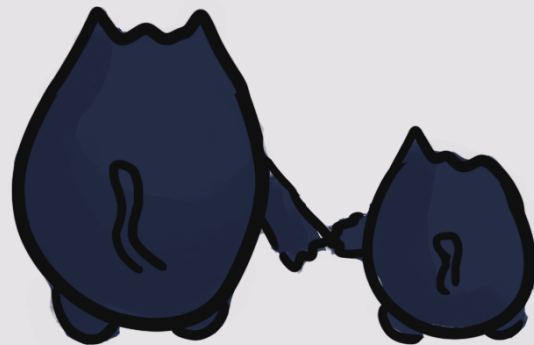


Abb.8

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Rion und Iori von vorn. Eigene Darstellung.

Abb. 2: Rion und Iori. Eigenes Render.

Abb. 3: Die Design Pillars. Vektorgrafik-Vorlage übernommen aus <https://www.slideegg.com/4-pillars-powerpoint-presentation>.

Abb. 4: Die Charaktere. Eigene Darstellung.

Abb. 5: Gameplay-Storyboard. Eigene Darstellung.

Abb. 6: Tutorial-Storyboard: Objekte werfen. Eigene Darstellung.

Abb. 7: Tutorial-Storyboard: Companion Command. Eigene Darstellung.

Abb. 8: Rion und Iori von hinten. Eigene Darstellung.