

SPIELKONZEPT

SpEAG*Oulm



EINLEITUNG

Vier Spieler schlüpfen in die Rollen von vier Artisten, die Teil einer kleinen und ungewöhnlichen Gauklerfamilie sind. Auf einem klapprigen Planwagen, der all ihr Hab und Gut trägt, reisen sie durch eine ihnen fremde Welt, stets auf der Suche nach einer Gelegenheit ihre Künste feil zu bieten.

Als ihre Reise eines Tages abrupt an einem Grenzposten gestoppt, ihr Wagen von tristen Gestalten demoliert und *Lucinda*, die Familien-Ziege und einziges Zugtier gekidnappt wird, wird ihnen klar, dass in diesen düsteren Landen wohl größeres am Werk ist. Es bahnt sich eine Aufgabe an, deren Ausmaß sich ihnen erst offenbart, als sie mehr und mehr in das ferne Land vordringen um *Lucinda* zu befreien.

Untermalt mit stimmungsvoller und authentischer Musik mit Einflüssen aus Flamenco und Balkan Brass nimmt **Spectaculum** seine Spieler mit auf eine Reise, in der Zusammenhalt das wichtigste Gut ist und fängt die Geschichte in einem phantasievoll comichaften Grafikstil ein.



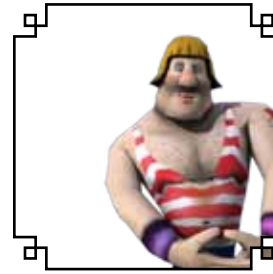
ESMERALDA

Eine leichtfüßige Tänzerin, die wenig aber dafür hoch frequenten Schaden im Nahkampf austeilt.



JESUS

Ein durchtriebener Messerwerfer mit Klingen so scharf wie seine Zunge. Aus sicherer Distanz verursacht er verheerenden Schaden (und gebrochene Herzen).



AUGUST

Eine zarte Seele gefangen im Körper eines Starken Mannes. August teilt behäbig aber kräftig im Nahkampf aus.



GONZO

Ein grantiger kleiner Geselle mit einer Leidenschaft für Brennbares. Der Feuerspucker kann mehrere Gegner in Brand setzen und so großen Schaden über Zeit erteilt.

SZENARIO

In **Spectaculum** steht der Konflikt zwischen eben diesen “Gestalten” und unserem Artisten-Quartett im Vordergrund der Handlung. Im Laufe des Spiels stellt sich heraus, dass es sich bei den Angreifern um eine durchorganisierte und streng bürokratisch arbeitende Gesellschaft handelt, die gemeinhin nur als “Clerks” bezeichnet werden. Für sie ist Bürokratie zum Selbstzweck geworden, und während ihr Drang nach Regulation alle Lebewesen in die Knie zwingt, leidet das Land unter ihrem ständigen Bedarf nach neuem Papier für immer mehr Formulare und Anträge.

Auf den Spuren von *Lucinda* weiter in das Land vordringend, offenbart sich den Protagonisten in verschiedenen Szenerien eine alte Welt, die wie von einer Art Seuche befallen zu sein scheint.

Das geht unseren Helden mit ihrem chaotischen und freiheitlichen Lebensstil gehörig gegen den Strich, und so treffen zwei Gegensätze aufeinander, die größer nicht sein können.



WAGEN

Der heimliche Hauptdarsteller des Spiels. Der Großteil des Co-Op Gameplays wurde um den Wagen herum konstruiert.



LUCINDA

Die Entführung von Lucinda ist der Grund für die Reise; tapfere Lucinda...



CLERKS

Die bösen Jungs. Vom kleinen Handlanger bis zum Steuereintreiber setzen sie alles daran den Störenfrieden Einhalt zu gebieten.

Das Spiel ist um 3 zentrale Gameplay-Säulen herum konstruiert. Diese sind Navigation, Kampf und Rätsel. Jede Spielsituation in welche die Spieler geraten, gehört zu einem dieser Kern Konzepte oder einer Schnittmenge aus diesen. Eine gesonderte Rolle spielt dabei der Wagen den die Spieler mit sich führen.

NAVIGATION

Mit *Lucindas* Entführung sind die vier Charaktere zu ihrem eigenen Leidwesen dazu gezwungen, den alten, antriebslosen Wagen selbst über Stock und Stein zu ziehen und ihn sicher über Berge und unwegsames Gelände zu geleiten.

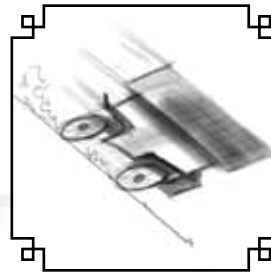
Da kann es schon mal vorkommen, dass es aller vier Spieler gleichzeitig bedarf, um den Wagen eine steile Böschung hinaufzuziehen. Doch auch Talfahrten wollen gut koordiniert sein: Nicht neben, sondern auf dem Wagen können die Spieler durch geschickte und abgestimmte Gewichtsverlagerung auch enge Kurven nehmen und über die breitesten Abhänge springen, vorausgesetzt die Spieler lernen aufeinander zu hören und ihre Kräfte zu vereinen.

RÄTSEL

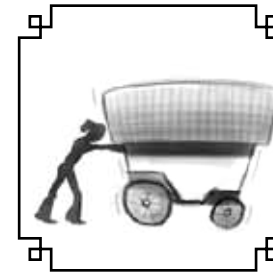
Rätsel treten in Form von Straßenblockaden, Fallen und gefährlichen Passagen auf und fordern in erster Linie Cleverness und Geschick der Spieler.

Unter zeitkritischer Absprache nutzen die Spieler die natürlichen Eigenschaften des Wagens um die Hindernisse zu überkommen. Dazu zählen folgende:

Als Blockade, Als Gewicht, Als Ramme, Als Schild, Als Transporter, Zum Überwinden von gefährlichen Untergründen



ABFAHREN



SCHIEBEN



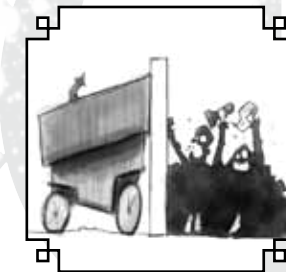
ZIEHEN



HEILEN



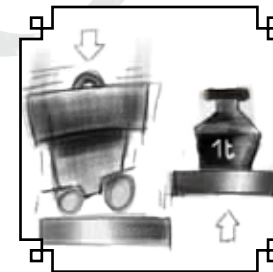
ÜBERWINDEN



BLOCKIEREN



RAMMEN



AUFWIEGEN



TRANSPORTIEREN

KAMPF

Als Eindringlinge in einem fremden und feindseligen Land sehen sich die Spieler oft Konfrontationen ausgesetzt. Bleibt als einzige Option nur der offene Kampf, so greifen unsere Helden auf ihre Fähigkeiten als Gaukler zurück. Das Resultat sind improvisierte Kampfstile, die zwar einander ebenbürtig sind, aber je nach Charakter eine angepasste Spielweise erfordern.

Entscheidend für diese Unterschiede sind die verschiedenen Kampfmittel der Artisten deren Geschwindigkeit und Widerstandskraft. Nebenstehende Grafik gibt Aufschluss darüber.

Jeder Character spielt sich im Kampf dadurch anders und verlangt vom Spieler ein angepasstes Verhalten - vor allem dann, wenn es gegen spezialisierte Gegnertypen geht, die den individuellen Einsatz jedes Einzelnen erfordern.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Wirklich interessant für das Gameplay wird es aber erst, wenn sich die drei Bereiche überschneiden, zum Beispiel wenn die Mannschaft gerade dabei ist, einen steilen Berg zu überwinden und währenddessen von Feinden überrascht wird. Wer kümmert sich wann um welche Angreifer? Und wer zieht derweil den Wagen weiter oder in Sicherheit?



AUF EINEN BLICK

VERWANDTE SPIELE/INSPIRATION

- »Final Fantasy: Crystal Chronicles«
- »Marvel Ultimate Alliance 2«
- »Backwater Gospel« (Inspiration)

PLATTFORM

- PC/ Mac
- Web (Unity-Player)
- mit möglicher Portierung auf:
(Playstation Network)
- (Xbox Live)

PROJEKTBEGLEITUNG

- Prof. Thomas Bremer
- Prof. Claus Wohlgemuth
- Prof. Dr. Ing. David Strippgen

USP`S

- liebevoll ausgearbeitetes Spielszenario
- humoristisch
- Teamorientierte Spielmechaniken fördern und fordern Kommunikation zwischen den Spielern

GENRE

- Co-Op Action-Adventure

TECHNISCHE DETAILS

- Engine: Unity 3D
- Peripherie: Gamepads
- Darstellung: 3D

INSTITUTION

- HTW Berlin
(Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)
Wilhelminenhofstr. 75A
12459 Berlin
im Zuge des Studiengangs **Game Design**

TEAM

»Homunculus Games«

Sebastian Keßler

Organization and Game Design

Hoa Olliges

3D Art and Audio Production

Friedemann Mücket

Concept/ 3D/ Texture Art

David Junge

Concept/ 3D Art and Animation

Merlin Bernard

Concept Art/ 3D Animation

Emanuel Arndt

Game Design

Raoul Seifert

Gameplay/ AI Programming

Gregor Barth

Gameplay Programming

Tino Baumgardt

Gameplay Programming

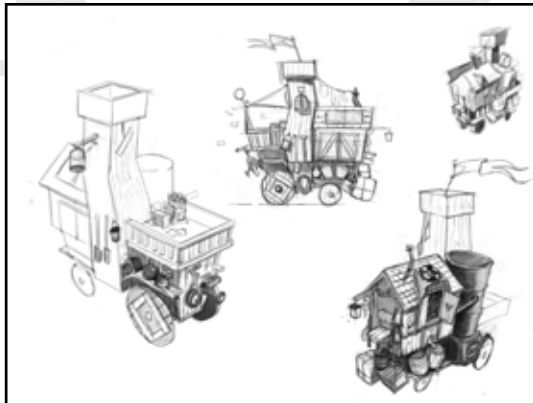
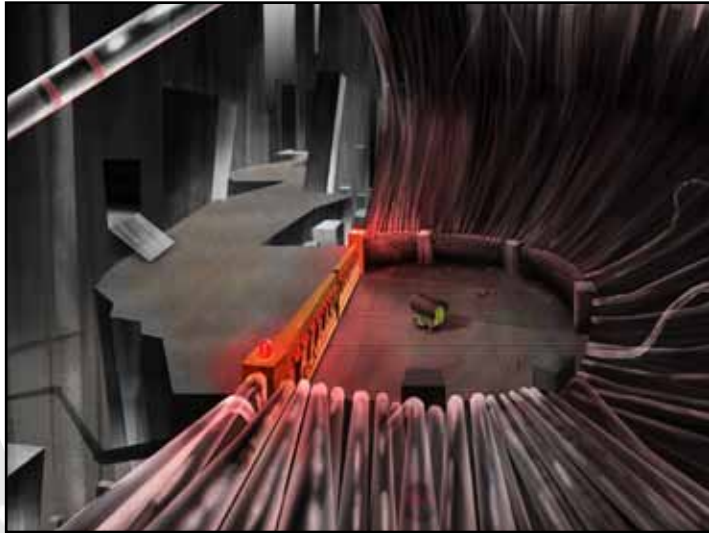
Linda Kerkhoff

Gameplay/ Web Programming

with Music by

Ben Hansen and Robert Keßler

KONZEPTZEICHNUNGEN



SCREENSHOTS

