

CoolHip&Modern GmbH

Across the Universe

Daniele Caruso, Ella Moik, James Inden, Jamila Huizinga,
My Han Smrckova, Paul Bohlmann, Rebekka Herzig, Sofya
Girenko, Vanessa Lenz
24.4.2023

Inhaltsverzeichnis

1	OVERVIEW	3
1.1	Allgemeine Dateien, Benennungen und Dokumentationshilfen	3
1.1.1	Dateienguide	3
1.1.2	Impressum	3
1.2	Brainstorming	3
1.2.1	Mindmaps	3
1.3	Vision Statement	4
1.4	Eckdaten	4
1.4.1	Titel: Across the Universe	4
1.4.2	Genre: RPG Adventure	4
1.4.3	Plattform: Pc und Switch	4
1.4.4	Zielgruppe	4
1.4.5	Setting	4
1.4.6	Art Style	4
1.4.7	Konkurrenz	5
1.4.8	Key Features	6
1.4.9	USP(s)	6
2	STORY	7
2.1	Hintergrundgeschichte (Lore)	7
2.2	Storyline (Plot)	7
2.3	Hauptcharakter	8
2.4	NPC/Nebencharakter	9
2.4.1	Boardcomputer	9
2.4.2	Familie Schopp	9
3	GAMEPLAY	10
3.1	Mechaniken	10
3.2	Core Loops	11
3.3	Game Progression	11
3.3.1	Spielerführung	11
3.4	World Design	12
3.4.1	Allgemeine Regeln & Physik	12
3.4.2	Planet Erde	12
3.4.3	Planet Jaju	13
3.4.4	Planet Bab'ilion	13

3.4.5	Planet Beskon'Moroz	15
3.4.6	Planet Llyr.....	16
3.4.7	Planet Thy'hael.....	19
3.4.8	Planet Kil'aua	22
3.4.9	Planet Erdnest	23
3.4.10	Planet Kain'n'dar	24
3.4.11	Planet Beelzee	25
3.4.12	Minispielplaneten.....	26
3.5	Cutscenes	28
3.5.1	Ein Abenteuer (Storyboard in Artbible).....	28
3.5.2	Zurück nach Hause	28
3.5.3	Ein neues zu Hause.....	28
3.6	Sounddesign	28
3.6.1	Kiles Skripte	31
3.7	Steuerung	34
3.8	Gegenstände	34
3.8.1	Luftwaffe	34
3.8.2	Portable KILES.....	35
3.8.3	Schrott (Nicht im Probelevel relevant).....	35
3.8.4	Planeten Goodies	35
4	Leveldesign	36
4.1	Playable level.....	36
4.1.1	Reparierbare Sachen + Rätsel.....	36
4.1.2	Ablauf Probelevel Programming	38
4.1.3	Missionstexte	39
5	Weitere Dokumente.....	41
5.1	Artbible.....	41
5.2	Quellen	41

1 OVERVIEW

1.1 Allgemeine Dateien, Benennungen und Dokumentationshilfen

1.1.1 Dateienguide

- Bilder immer als PNG oder PDF hochladen
 - Darauf achten, dass die Hintergründe bei PNG's aus sind!
- Andere Dokumente wie z.B. One Pager etc. immer dazu noch als PSD oder Word Dokument hochladen (damit alle im Team es überarbeiten können bei Krankheitsfällen)
 - Fertiges Produkt dann als PDF hochladen
- Dokumente, bei welchen wir alle eine eigene Version erstellen, noch zusätzlich mit dem eigenen Namen markieren
 - Moodboard_Hans, Mindmap_Anna, etc...
 - Bei diesen Dateien müssen nur PDFs hochgeladen werden (keine PSD etc.)
- Klar Definierte Namen
 - Unterscheidet zwischen Skizze, Conceptart, Icon, Environmentart, Models, Sprites, fertiges Design
 - Z.B. Conceptart_Guy oder Icon_Stiefel
 - Bei Animationen ist die Benennung etwas spezieller
 - Die einzelnen Bilder werden durchnummeriert und was/wer animiert wurde, sowie welche Aktion animiert wurde kommen in den Dateinamen
 - Z.B. Animation_Guy_laufen_1, Animation_Lasso_greifen_5...
 - Alle Dokumente die mit Charakteren/bestimmten Items/Welten zu tun haben, haben immer den Vornamen des Charakters in sich: Skizze_Guy, Tiles_Wüste_Kaktus, etc.
- **Unity Version: 2021.2.16(f1)**

1.1.2 Impressum

CoolHip&Modern GmbH

Jajustraße 100

12345 Jaju

Email: CoolHip&Modern@online.de

Tel.: 0157/31723923

1.2 Brainstorming

1.2.1 Mindmaps

https://miro.com/app/board/uXjVP3vYue8/?share_link_id=621167899488OVERVIEW

(Dort findet man auch die Rollenaufteilung, sowie den Projektplan)

1.3 Vision Statement

Von einem Asteroiden getroffen und stark beschädigt strandet ein Raumschiff auf einem Planeten, weit entfernt von der Erde. Auf einer seiner regelmäßigen Erkundungstouren stößt ein kleines, neugieriges Wesen namens Blob darauf und findet beim Betreten schnell heraus, dass KILES, das System was für die Steuerung des Raumschiffes zuständig ist, durch den Zusammenstoß einige Erinnerungen verloren hat. Wie lange liegt es schon hier? Wieso ist es ausgerechnet diese Route geflogen? Alles, was es weiß, ist: Es muss zurück zur Erde!

Als großer Erkunder ist Blob natürlich begeistert von der Idee, zur Erde zu reisen und so bastelt es Raumanzug aka Skaphander zusammen und macht sich an die Reparaturen des Raumschiffs, um die Reise so schnell wie möglich antreten zu können.

Zwischen einem wackeligen Raumschiff und den unbekanntem Gefahren auf den verschiedensten Planeten musst du den zwei Freunden, die unterschiedlicher nicht sein könnten, helfen und sie auf ihrer Reise zur Erde begleiten! Und denk dran, den Lufttank immer zu überprüfen...

1.4 Eckdaten

1.4.1 Titel: Across the Universe

1.4.2 Genre: RPG Adventure

1.4.3 Plattform: Pc

1.4.4 Zielgruppe

- Für Spieler ab 12 Jahren geeignet
- Gelegenheitsspieler
- Bartle Klassen
 - Explorer
 - Entdecken vieler Welten/Planeten mit unterschiedlichstem Design
 - Viel zu entdecken über die Planeten und deren Geschichte (viel Story)
 - Viele Möglichkeiten zum Sammeln und Anschauen von Dingen und Objekten die nicht für die Game Progression wichtig sind
 - Achiever
 - Sammeln aller Objekte
 - Jeden Planeten zu 100% durchsucht haben

1.4.5 Setting

- Weltraum/SciFi
- Viel Fantasy Aspekte inspiriert von der realen Welt
- Jeweiligen Settings der Planeten variieren (Mehr dazu im Abschnitt Worlddesign und visuell in der Art Bible)

1.4.6 Art Style

- Niedlich
- Low Polymodelling
 - Weiche Kanten
- Vibrant Colors
 - Orange und Blau als Haupt-Akzentfarben

1.4.7 Konkurrenz

Spiel	Ähnlichkeiten	Differenzen
Stray	<ul style="list-style-type: none"> • Story: Man wird von Roboter (KI) begleitet, dieser hat Memoryloss, will Roboter helfen Erinnerungen zu finden • Man ist sehr klein • Adventure/Exploring • Singleplayer 	<ul style="list-style-type: none"> • Bei Stray spielt man eine Katze • Bei Stray mehr NPCs (Robots) • Artstyle • Generelles Setting
Outer Wilds	<ul style="list-style-type: none"> • Erkundung von Planeten (Planeten mit verschiedenen Themen z.B. Wasserplanet, Wüstenplanet etc.) mit Raumschiff • Adventure Game • Bedingte Menge an Sauerstoff • Spieler = Außerirdischer • First-Person 	<ul style="list-style-type: none"> • Hauptziel: Zeitschleife durchbrechen • Spieler ist bei Outer Wilds ein Weltraumforscher • Keine Roboter/KIS <ul style="list-style-type: none"> ◦ Eher Magic • Sprechen mit verschiedenen NPCs • Die Welt ist ständig im Wandel, durch die Zeitschleife -> Rätsel ändern sich etc. • Story
No Man's Sky	<ul style="list-style-type: none"> • Adventure/Explore • Erkundung verschiedener Planeten • Singleplayermode • Space-SciFi Setting 	<ul style="list-style-type: none"> • Openworld • Bei uns muss man Raumschiff reparieren, bei No Man's Sky muss man auf Tank des Raumschiffs aufpassen (dass er gefüllt ist) <ul style="list-style-type: none"> ◦ Bei uns muss man nur eigenen Sauerstofftank beobachten • Ziel: Basis aufbauen • Multiplayer möglich • VR möglich • Third Person • Artstyle
Astroneer	<ul style="list-style-type: none"> • Artstyle vibe ähnlich (aber noch simpler) • Verschiedene Planeten/Gebiete zur Erkundung <ul style="list-style-type: none"> ◦ Verschiedene vibrant Colordesign • Luftmanagement • Auch Möglichkeit Dinge aufzusaugen 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplayer • Open World • Base Building/Sandbox game -> Survival <ul style="list-style-type: none"> ◦ Deutlich mehr Industrie • Researching als Mainmechanik, dient bei uns nur als Spielerführung
Grounded	<ul style="list-style-type: none"> • Mehrere UI Farbpaletten • Ameisen als wichtige Lebensform • Man ist sehr klein Im Gegensatz zur Umgebung • Erkunden der Welt, aber auch Fighting und kleinere Rätsel • Tauchen und Sauerstoffmanagement dabei • Synchronisierter Roboter gibt Missionen etc.(KI) 	<ul style="list-style-type: none"> • Genre: Survivalgame • Setting: Garten • Multiplayer • KI nicht so present wie bei uns • Hat nichts mit Alien, Planeten oder dem All zu tun • Komplexeres Rüstungs und Waffensystem • Third Person

1.4.8 Key Features

- Singleplayer
- Man muss ständig seine Atemluftmenge managen
 - Waffennutzung zieht Luft
 - Atmen also Zeit verbraucht Luft
 - Auffülmöglichkeiten suchen
 - Verschiedene Challenges sorgen auch für hohen Luftverbrauch (mehr Zeitdruck)
 - -> z.B. tauchen im Wasserplaneten
- Verschiedene Planeten mit verschiedenen Stories, Floren und Faunen
 - Verschiedene Schwierigkeiten, Challenges
- Ein NPC der einen durchs Spiel begleitet/führt -> KILES
 - Er befindet sich in allem, was man im Raumschiff bauen kann
 - Er ist eine K.I. -> kann sprechen
 - Sorgt für viel Immersion
- Synchronisation der K.I., bei Gehörlosigkeit aber auch Texte zum lesen
- Achievements
- Ein Alienwesen Namens Blob will seinem neugefunden K.I.-Freund KILES helfen, nach Hause zu kommen
- SciFi Staubsauger als Waffe
 - Damit kann man die Luft verschieden manipulieren
 - Kälter/Wärmer, Pusten/Saugen, Angreifen/sich boosten
 - Es gibt einen Waffenboost, der die Reichweite der Saug und Pustkraft der Waffe erhöht
- Planeten varrieren etwas vom Genre
 - Z.B. Stealth oder Shooter
- Neben dem Erforschen der Planeten, muss man auch das Raumschiff immer weiter intakt halten
- Schrott als sammelbares Item für Reparaturen und Updates der Waffe
- Kleinere Rätsel

1.4.9 USP(s)

- **Luft** ist ein sehr wichtiges Element und fast alles im Spiel beeinflusst die Menge an Luft die du noch übrig hast. Sowohl die Zeit (Aufbrauchen des Sauerstofftanks), als auch das Nutzen der Waffe, gibt einem mehr Zeitdruck, schnell seinen Sauerstofftank aufzufüllen, um nicht ohnmächtig zu werden.
- Mit viel Liebe gestaltete Planeten, die sich in Farbe und Mechanik nicht stärker voneinander unterscheiden könnten. Teilweise gibt es sogar leichte Genrewechsel, je nach Planet.

2 STORY

2.1 Hintergrundgeschichte (Lore)

KILES wurde, als einer von vielen KI-Raumschiffen, von den Menschen ins Weltall geschickt, um nach neuen bewohnbaren Planeten zu suchen, da die Erde allmählich unbewohnbar für die Menschen wurde. Nachdem KILES eine Weile das All erkundet hatte, sollte es eigentlich zurückkommen, Bericht erstatten und sich auf die Besiedelung eines ausgewählten Planeten vorbereiten. Doch wie das Schicksal so wollte, kam es anders. KILES wurde auf seiner Erkundungsmission von einem Meteoritenhagel getroffen und dabei schwer beschädigt. Es schaltete sich zur Datensicherung ab und schwebte eine Weile durchs All, bis er näher an einen Planeten geriet und auf diesen abstürzte. Dort lag KILES dann für Jahrzehnte.

Während KILES bewusstlos dort umherlag, wurde Blob geboren und wuchs zu einem sehr neugierigen Wesen heran. Blobert verschwand über die Jahre hinweg öfter für mehrere Tage, Wochen oder sogar einige Monate. Etwas, was seine Familie anfangs beunruhigte, aber sie sich später dran gewöhnten. Sie machten sich zwar weiterhin Sorgen, aber wussten mittlerweile, dass ihr Sohn gerne und viel forschte und verfielen dementsprechend auch nicht mehr in Panik. Immer wenn Blob wieder kam, begrüßten sie ihn ganz herzlich und hörten sich, oft beim Essen, seine Geschichten von seinen neuen Abenteuern und Entdeckungen an.

2.2 Storyline (Plot)

Eines Tages, als Blob seinen täglichen Erkundungsgang macht, sieht er weit entfernt etwas glänzen. Natürlich muss er nachschauen, was es damit auf sich hat. Er findet ein großes merkwürdiges Gebäude, in das er neugierig hineingeht. Blob ist ziemlich fasziniert von der Inneneinrichtung, sowas hatte er noch nie gesehen. Während er durch die Gänge geht, findet er einen großen Raum, mit einer langen Fensterwand. Unter ihr eine Art Kontrollpanel mit einem großen roten Knopf in der Mitte und wie es sich gehört drückt er ohne weiteres auf den Knopf.

Auf einmal leuchtet alles auf. Während er fasziniert umherschaut, merkt er wie ihm das Atmen immer schwerer fällt. Plötzlich fängt jemand an mit ihm zu reden. Er schreckt auf und wunderte sich, wo diese Stimme herkommt.

Er sieht in einem großen Kasten ein Gesicht aufleuchten. Dieses begrüßt ihn und stellt sich vor. Es erklärt ihm, dass er sich einen Anzug anziehen muss, um nicht an Sauerstoffverlust zu sterben. Da es sich logisch genug für ihn anhört, befolgt er den Befehl des Sprechenden Kasten. Nachdem sich Blob den Anzug angezogen hat, erklärt ihm der Kasten, dass er seine Hilfe braucht, um die Raumstation zu reparieren, um wieder nach Hause zu fliegen.

Blob, welcher ein großes Herz hat, geht nun umher und befolgt die Befehle des Bildschirms, um die Raumstation zu reparieren. Um die Reparaturarbeiten erfolgreich machen zu können, bekommt er zwei Geräte zur Unterstützung. Eins mit dem er pusten, saugen und Druckwellen schießen kann und eins mit dem er Dinge Scannen und mit KILES sprechen kann. Nachdem er es geschafft hat, stellt Blob jede Menge Fragen.

KILES erzählt ihm von seiner Mission und dass er langsam nach Hause muss. Aufgrund von Blobs Neugier, will er unbedingt mit ihm fliegen und sein zu Hause sehen. Doch da KILES immer noch einige Schäden hat, der mit mehr Schrottteilen repariert werden müsste, kann KILES nicht so weit am Stück fliegen.

Der Plan der beiden ist nun fliegen soweit es geht, auf den nächsten Planeten landen, Teile sammeln, KILES Upgraden und zum nächsten Planeten fliegen bis sie an dem Heimatplanet von KILES, der Erde, ankommen.

Während der Fahrt, erzählt KILES Blob von Astronauten. Blob ist so fasziniert und nimmt sich vor, wie die Astronauten jeden Planeten mit einer Flagge zu kennzeichnen.

Nach einer Zeit gibt KILES an, dass sie langsam landen müssen. Sie landen auf einem Planeten bestehend aus Sand und Ruinen.

Nachdem er seine Flagge auf den Planeten gestochen hat und genug Teile für KILES gefunden hat, fliegen sie weiter zum nächsten Planeten. Aber natürlich nicht ohne dem Planeten noch einen Namen zu geben.

Dieses Mal landen sie auf einem Eisplaneten. Da Blob mehr als genug Teile für die Reparatur gesammelt hat, kann KILES die Luftpistole aufrüsten, um besonders heiße Luft auszuschießen. Dies soll ihm helfen, auf dem Eisplaneten besser voranzukommen.

Anschließend machen die beides Halt an einem Wasserplaneten. KILES gibt der Luftpistole die Funktion nun auch eiskalte Luft zu nutzen.

Der nächste Stopp ist auf einem Planeten mit riesigen Früchten. Blob ist in der Lage mit der Luftwaffe das Obst dort einzusaugen und wie Kugeln wieder abzuschießen.

Es herrscht seit Äonen ein Konflikt zwischen den Thylies und den Haelies, den dort vorherrschend wohnenden Rassen. Die Haelies attackierten sich bereits seit Jahren untereinander, bis sie sich eines Tages dazu entschieden eine Einheit zu formen und die Thylies anzugreifen. Anfangs sah es schlecht für die Thylies aus, aber nach einiger Zeit schafften sie es die Haelies zurückzudrängen und die beiden Parteien stimmten einem Vertrag zu. Dieser besagt, dass jedes Volk auf je einer Seite des Planeten bleiben müsse.

Blob muss sich daher für eine Seite der Geschichte entscheiden und kann sich nur die Perspektive einer der Völker anhören. (Außer du spielst nochmal c:)

Unmittelbar nach diesem gespaltenen Planeten, landen sie auf einem Magmaplaneten, dort arbeitet Blob sich mit der kalten Luft seiner Waffe voran.

Im Anschluss daran, befindet Blob sich hauptsächlich unter der Erde auf einem durchlöcherten Höhlenplaneten und begegnet mehreren Ameisen, die er mithilfe von Pheromonen kontrollieren kann.

Auf den Weg zum nächsten Planeten, werden sie von einem Asteroiden getroffen und müssen auf einem Hazard Planeten zwischen Landen. Da der Planet komplett tot ist, kann Blob sich nicht weit weg vom Raumschiff bewegen, trotz Luftfilter kann er die Luft dort nicht lange atmen und findet auch keine Möglichkeiten den Kanister irgendwo außerhalb des Schiffes aufzufüllen. Jedoch war KILES in der Lage die Waffe mit mehr Kraft auszurüsten, so dass Blob sich nun mit Hilfe der Luftdruckwellen selbst in die Luft schießen kann. Nachdem er in der nahen Umgebung genug Teile gefunden hat, konnten sie auch von diesem Planeten fliehen.

Als nächstes landen sie auf einem düsteren Planeten, wo ein riesengroßes Monster sein Unwesen treibt. Diese entführen KILES als Blob die Gegend etwas erkundet hat. Doch Blob holt sich KILES natürlich wieder.

Nun ist die Raumstation genug aufgerüstet und sie sind weit genug gekommen, um bis zur Erde fliegen zu können.

Als die beiden auf der Erde ankommen, sehen sie nur einen leeren Planeten vor sich, ganz anders als KILES ihn beschrieben hatte. Es stellt sich heraus, dass KILES schon sehr viele tausend Jahre auf seiner Mission unterwegs war und die Lebewesen, die Menschen, dort bereits gestorben waren. KILES ist anfangs sehr traurig, weshalb Blob überlegt wie er ihn wieder glücklich machen kann. Doch nun muss er entscheiden, will er KILES helfen seine Heimat wieder aufzubauen oder ihn einladen mit auf seinem Planeten zu leben. In beiden Fällen würde sich KILES sicherlich freuen.

2.3 Hauptcharakter

Name: Blob(ert) Seren Khrai

Visual: sehr klein {circa 15cm), grünliches Fell, drei Augen

Backstory: Er gehört zur Rasse der Enxhis.

Blobs Eltern waren immer sehr liebevoll zu ihm. Blob hat sich in seinem bisheriges Leben von anderen selbst distanziert, da ihm Dinge zu erforschen wichtiger ist als Socializing.

Charakter: Blob ist sehr freundlich, superneugierig und ein wenig naiv.
Wenn Blob jemanden als seinen Freund erklärt kümmert er sich sehr um sie

2.4 NPC/Nebencharakter

2.4.1 Boardcomputer

Name: KILES (Künstlichintelligenteslangstreckenerkundungsflugschiff)

Alter: 1016 Jahre

Backstory: Als die Menschen merkten, dass ihr Planet im sterben lag, haben sie eine Reihe von Raumschiffe entwickelt. Diese sollten das Universum erkunden und neue geeignete Planeten zum Besiedeln finden. Jedes Raumschiff ist mit einer KI Namen KILES ausgestattet und durch die Erlebnisse der jeweiligen Raumschiffe haben sie auch etwas unterschiedliche Charaktere. Dieses KILES wurde bei seiner Reise von einem Asteroiden getroffen und dadurch stark beschädigt. Nachdem es noch ein wenig umherirrte, ist das Programm letztendlich abgestürzt. So trieb das ungesteuerte Raumschiff noch ein wenig durchs All und kam dadurch zu nah an das Gravitationsfeld von Blobs Planeten und krachte auf eine unbesiedelte Wüstenfläche.

Durch den Schaden und den langem Shutdown, kann sich KILES nicht konkret an seine Mission erinnern, es weiß nur, dass es zurück zur Erde muss.

Auch hat KILES keine Ahnung wie viel Zeit vergangen ist, seit es die Mission angetreten ist.

Charakter: Anfangs ist KILES sehr neutral gegenüber Blob, aber je freundlicher Blob ihm gegenüber ist, desto emotionaler wird KILES.
Durch seine Versuche sich zu erinnern, gibt KILES regelmäßig random Infos über die Erde und andere interessante Dinge von sich.

Er weiß viel über Mechanik, Technik, und Planeten

2.4.2 Familie Schopp

Backstory: Haben ihre Herkunft von der Erde aber haben weder Erinnerungen noch Memorabilien, die sie an die Erde erinnert. Für sie ist das Schiff ihre Heimat.

Name: Madame Schopp

Alter: 42

Charakter: - freundliche Dame, die im Geiste jung geblieben ist

- Ist die Mechanikerin des Schiffes
- Während Sie am Schiff tinkert, lässt sie ihren Sohn das Geschäft übernehmen
- Findet die Marketingstrategien ihres Sohnes exzessiv aber lässt ihn trotzdem machen

Name: Dot Schopp

Alter: 12

Charakter: - Sohn von Madame Schopp

- Sehr Geschäftsentgagiert → lässt sich immer wieder neue Dinge einfallen, um Kunden anzulocken
- Er steht am meisten vor der Kasse (vorallem wenn seine Mutter das Schiff repariert)
- Lässt seine Großmutter den Laden bewachen, wenn ihm mal wieder eine neue Geschäftsidee einfällt

Name: Nana Schopp

Alter: ??

Charakter: - redet nicht (Textbox sagt bloß: „...“)

- Kleine Geschichten, Briefe und Bilder lassen vermuten, dass Sie eine wilde Jugend hatte
- Unterstützt ihr Enkelkind bei seinen Ideen
- Dachte immer schon, dass Walter lustig und Süß ist

Name: Walter Schrott

Alter: 67

Charakter: - grummelig, geldgierig und stur

- Wird sauer, wenn man ihn wegen seiner Ware konfrontiert
- Hatte seit seiner Jugend einen Crush auf Nana Schopp
- Will reich werden um Nana Schopp zu beeindrucken

3 GAMEPLAY

3.1 Mechaniken

- Implementierte Mechaniken:
 - Pusten
 - Saugen
 - Gehen
 - Springen
 - Scannen
 - Luft verlieren
 - Durch Zeit und Waffennutzung im Modus pusten
 - Sauerstofftank auffüllen
 - Waffenrange temporär boosten
- Nicht Implementierte Mechaniken(sind drin/gecoded, aber erst nach Abschluss des Levels nutzbar):
 - Schießen

- Staub aufsaugen
- Beutel leeren
- Schrott sammeln
- Schrott nutzen
- Boost Sprung
- Tür Codes eingeben
- Schwimmen
- Tauchen (stärkerer Luftverbrauch)
- Schmelzen (Heiße Luft)
- Einfrieren (Kalte Luft)
- Waffe + Schiff Upgraden
- Pflanzen sammeln

3.2 Core Loops

- Auf Planeten landen -> Planet erkunden/sammeln -> Planeten benennen/weiterfliegen
- Unbekanntes Objekt Scannen -> Informationen über Objekt/evtl. Mission erhalten -> Mission erfüllen
- Kisten zerschließen -> Schrott sammeln -> Maschinen reparieren/Waffe oder Raumschiff upgraden
- Erkunden -> Luftmangel Alarm.> Möglichkeit zur Auffüllung suchen/zum Raumschiff zurückkehren
- Staub aufsaugen -> Beutel voll/Waffe deaktiviert -> Beutel leeren
- saugen/pusten, um zu reparieren (Rätsel lösen)
- Kisten im weg finden -> Kisten wegpusten/saugen -> In weitere Teile des Raumschiffes gelangen

3.3 Game Progression

- Missionen ähnlich wie bei MMOs im UI ersichtlich, verschwinden nach erfüllen
- Karte, die sich immer mehr mit Planeten füllt, nachdem man sie gefunden hat
- Mehr Pflanzen in der Glaskuppel, durch sammeln der Samen auf den Planeten
- Waffe und Raumschiff ändern ihr Design leicht durch Updates
 - *Waffe Farbkonzepte in Artbible sichtbar*
- Kiles der einem mitteilt, wie weit sie von bestimmten Planeten oder auch dem Endplanet Erde entfernt sind, wie weit Reparaturen sind etc.
- Achievements, um das vollständige Erkunden zu animieren

3.3.1 Spielerführung

- Die meiste Führung erfolgt durch KILES, indem er mit einem spricht und einen an neue Orte schickt, neue Missionen gibt.
- Leuchten interaktiver Objekte sowie Hoverinfo(Text)
- Kabel/Linien auf dem Boden, an interessanten Stellen
- Aktuell noch gesperrte Teile durch Türen mit Code versiegeln, oder Objekten die im Weg sind, Schluchten, Gegner etc. KEINE UNSICHTBAREN WÄNDE!
- Licht an wichtigen Orten

3.4 World Design

(Setting und Visual Design der Planeten, befinden sich in der Artbible.)

3.4.1 Allgemeine Regeln & Physik

- Je nach Gewicht und Zustand des Objektes, kann man Dinge nur mit Druckwellen bewegen oder bezwingen (sich selber, Gegner, große, rostige Objekte...)
- Je nach Planeten verschiedene Physics
- *Nach beenden der Hauptstory auf dem Planeten, schaltet man Nebenquests frei*
- Auf jedem Planeten findet man eine Pflanzenart, die man mitnehmen kann als kleines Mitbringsel für den eigenen Raum (Achiever, only visual)
- Flagge wird auf jedem Planeten zum Ende des Levels aufgestellt -> so kann man den Planeten benennen
- Kein Fallschaden

3.4.2 Planet Erde

3.4.2.1 Regeln & Physik

- Entspricht im Spiel der Realität
 - Ausnahme ist die Luft, denn die ist stärker mit CO² angereichert
- Richtwert für alle weiteren Planeten, jeder Planet wird mit der Erde verglichen

3.4.2.2 Lebewesen/Gegner

- Kakerlaken
- Der Planet ist tot.

3.4.2.3 Landschaft und Klima

- Die Erde halt
 - Wüsten, Gebirge, Flüsse, Seen, etc.
- Klimakatastrophe
 - Es ist alles zerstört
 - Nachdem alle Menschen gestorben sind, begann sich die fast tote Flora wieder zu erholen
 - Flora erobert langsam den Planeten zurück

3.4.2.4 Levelideen

- Nachdem Blob und K.I.L.E.S. dort angekommen sind, gehen sie über den Planeten und suchen nach den Menschen
- Nachdem es keine Spur von irgendwelchen Menschen gibt, fanden sie sich in der Zentrale, von der aus K.I.L.E.S. losgeschickt wurde
- Dort finden sie durch ein Video heraus, dass alle Menschen schon vor hunderten Jahren ausgestorben sind
- K.I.L.E.S. wird ganz traurig, da er zum einem seine Mission nicht erfolgreich abgeschlossen hat, aber auch alle gestorben sind die er kannte
- Um ihn aufzumuntern, schlägt Blob ihn vor entweder seinen Planeten aufzubauen oder auf Erkundung durch das Universum zu reisen

3.4.2.5 Mechanics

- Gehen

- Scannen
- Entscheidung treffen
 - Erde wieder aufbauen
 - Weltraum erkunden

3.4.3 Planet Jaju

3.4.3.1 Regeln & Physik

- Die Gravitationskraft ist wie bei der Erde
 - Schwerkraft ist 10% stärker
- Ähnlich zu unserem Sauerstoff.
 - Enthält mehr CO² als auf der Erde
 - Die jaische Luft für Menschen nicht atembar
 - Die irdische geht noch so für die Enxhi

3.4.3.2 Lebewesen/Gegner

- Keine Gegner
- Die Enxhi (Blobs Spezies)

3.4.3.3 Landschaft und Klima

- Inspiration: Vietnam/Südostasien (?)
- Übermäßig warmes Klima
- Hauptsächlich unfruchtbares Land
- Kleinere Patches grün und Flüsse
 - Dort sind die Siedlungen
- Große Steinplateaus
- Große Bäume mit Früchten
 - Klettern da hoch

3.4.3.4 Die Bewohner

- Leben in kleinen Siedlungen
- Simple Häuser aus Heu, Holz, Stein, Lehm
- Hohes Gemeinschaft Gefühl
- Ernähren sich von Früchten und Heu
- Farmen mithilfe von bisonähnlichen Tieren

3.4.4 Planet Bab'ilion

3.4.4.1 Regeln & Physik

- Erdähnliche Gravitation
 - Schwerkraft 5% schwächer als auf der Erde
- Die Luft ist sehr trocken, nicht das Problem
 - Luft voll von Acetylen
 - Hoch entzündliches Gas, wird von Menschen z.B. zum Schweißen eingesetzt wird.
 - Das der Planet nur Wüste und kein Flammenplanet ist, liegt an der ausgleichenden Menge Argon
 - Ein Gas, das auch in Trockeneis benutzt wird

- Kühlt die Temperatur des Planeten runter

3.4.4.2 *Lebewesen/Gegner*

- Ilioner
 - Damals Große Population auf den Planeten
 - Mittlerweile auf eine Handvoll reduziert
 - Hitzewelle
 - Farmen vertrocknet
 - So gut wie keine Wasserquellen mehr
 - Fauna fast komplett ausgestorben
 - Maler Volk
- Vereinzelte Kleinstlebewesen (Getier)

3.4.4.3 *Landschaft und Klima*

- Inspiration: Babylon
- Wüstenlandschaft und Klima
- Nur wenige kleine Oasen mit Palmen
- Überall Ruinen der alten Zivilisation von Ilion
 - Ruinen hatten bunte Dekorationen, die mit der Zeit vom Sand abgetragen wurden

3.4.4.4 *Levelideen*

- Hauptquest: Neues zuhause für die Ilioner finden
 - Man landet auf den Planeten
 - Mit dem Schrott aus dem Raumschiff, bauen die sich einen Sandgleiter
 - Der Mithilfe von Pusten gesteuert werden kann
 - Sandgleiter, hat einen Sauerstoffkanister eingebaut, um sich immer wieder aufzufüllen
 - Er kann klein Oasen und kleine Ruinen finden
 - Es gibt eine größere Ruine, in der man unterirdisch die letzten Ilioner findet
 - Blob stürzt durch den Boden ein
 - Blob erfährt von ihnen über die Geschichte des Planeten
 - Er will ihnen helfen, wieder ihre Zivilisation, soweit es möglich ist, aufzubauen
 - Zuerst muss er aber einen Ausgang finden und die Ilioner eskortieren
 - Sind sie draußen angekommen, muss Blob erst mal eine Oase finden, wo sie vernünftig leben können
 - Da die aber weiter Weg ist, muss er sie auf dem Sandgleiter, darüber transportieren, wofür der zu klein ist
 - Das bedeutet, jedoch, dass sie diese erstmal aufwerten müssen
 - In Ruinen findet man Schrott dafür und beim Raumschiff, kannst du diesen Upgraden
 - Hat man alle dorthin gebracht, brauchen sie nur noch Unterkünfte
 - In einigen Ruinen findet man nutzbare bauteile für die Häuser
 - Durchs Ansaugen und auf den Sandgleiter legen
 - Hat man genug zurückgebracht, bauen sich die Ilioner ihre eigenen Häuser
 - Nun sind sie in der Lage, allein klarzukommen
- Nebenquests:
 - Nachdem man ihnen geholfen hat, kommen sie mit weiteren kleineren Anfragen auf dich zu
 - Hilfe bei der Verschönerung der Häuser (Malen)

3.4.4.5 *Mechanics*

- Sandhaufen könne weggepustet werden
- Steine müssen verschoben werden, um Wege freizulegen
- Alte Tapeten wegsaugen, um Wege zu finden
- Sandgleiter mithilfe der Luftpistole, als Fortbewegungsmittel
- Farbe einsaugen und pusten zum Malen
- Flaggenplatz: Neu aufgebautes Dorf der Ilioner

3.4.4.6 *Pflanze*

- Kakteen-Blume (Blumen Blüte wie Kaktus), mitte Tropfen Wasser sammeln

3.4.5 Planet Beskon'Moroz

3.4.5.1 *Regeln & Physik*

- Erdähnliche Gravitation
 - Schwerkraft 15% stärker als auf der Erde
- Luft stark gesättigt mit Argon und Ozon
 - daher der Planet auch so kalt
- Im Eis wird von kaum sichtbaren Pflanzen Äthylen produziert
 - daher ein leichtes Leuchten
 - licht spendet

3.4.5.2 *Lebewesen/Gegner*

- War einmal belebt
 - Itey
 - Weißes Fell
 - Kräftige Statur
 - Ernähren sich von Fleisch und Obst
 - Snowbean
 - Grünes oder Schwarzes Fell
 - Ernähren sich von Frostbohnen
- Wird nur immer kälter
 - Sind alle Verstorben

3.4.5.3 *Landschaft und Klima*

- Inspiration: Russland/Arktis
- Eisiges Klima
- Starke Eisstürme die die Sicht einschränken
- Gletscher, Packeis, Eisbergen und Schluchten

3.4.5.4 *Levelideen*

- Hauptquest: Herausfinden wo die Bewohner sind
 - Als Blob das Raumschiff verlässt, wird er mit einem Schneesturm begrüßt
 - Man muss schnell einen Unterschlupf finden, sonst erfriert man
 - Blob landet in einer Großen Höhle, wo es angenehm von der Temperatur ist
 - Während er weiter geht, sieht er Häuser
 - Die sind alle leer, also will er herausfinden wo die sind

- Er geht von selbem Schicksal aus wie auf dem Planeten davor
- Man findet heraus, wie sie gelebt haben und mehr über ihre Kultur
- K.I.L.E.S. erkennt das Schicksal, dass ihnen geschehen ist und versucht Blob davon zu berichten
- Blob findet am Ende heraus, dass die Bewohner ausgestorben sind und wird ganz traurig
- K.I.L.E.S. erzählt Blob, dass seine Analyse ergeben hat, dass die Bewohner geflüchtet sind, bevor sie gestorben sind

3.4.5.5 *Mechanics*

- Eis schmelzen mit warmer Luft
- Warme Luft auf Boden richten
 - Rutschen
- Türklinken auftauen
 - Häuser erkunden
- Stalaktiten erwärmen, damit sie runterfallen
 - Treppen bauen
- Warme Luft, um sich im Schneesturm gegenzuwärmen
- In der Höhle sind Pflanzen den Sauerstoff produzieren
- Flaggenplatz: Im großen Dorf der Itey, wo Blob herausfindet, dass alle gestorben sind

3.4.5.6 *Pflanze*

- Frostbohnenpflanze (hellblau, Bohnen hängen an ihr dran) sammeln

3.4.6 Planet Llyr

3.4.6.1 *Regeln & Physik*

- Gravitation 160% der irdischen
 - 60% der irdischen Schwerkraft
- Kaum merkbare Ozonschicht
 - jegliche UV-Strahlung wird auf ein Minimum geschwächt
 - Planetenkern aus Wasser
 - Planet kalt
- Luft genauso wie auf Blobs Planeten

3.4.6.2 *Lebewesen/Gegner*

- Oannes
 - Fischmenschen
 - Anatomie eines Menschen, aber Äußeres ähnelt mehr einem Fisch (vgl. One Piece Fischmenschen)
 - Können sowohl unter als auch über Wasser atmen
 - Leben in der Unterwasserstadt Pescetanis (Atlantis Inspo)
 - Blau, Silber Farbschema der Stadt
 - Friedliches Volk
 - Haben noch nie die Stadt verlassen, da sie sich nicht gegen die Kreaturen wehren können
 - Sehr misstrauisch gegenüber Fremden
- Mehrere Kreaturen

- Ähneln der irdischen Tiefseewesen sehr
- Inspiriert z.B. vom Wolfsfallen-Anglerfisch
 - Laternenfisch (*Hygophum hygomii*)
 - Laternenfisch (*Diaphus rafinesquii*)
 - Langnasenchimäre (*Rhinochimaera pacifica*)
 - Schwarzanglers (*Melanocetus johnsonii*)
- Manche sind freundlich, andere sind es nicht.
- Herrscher des Planeten
 - Himmelsgucker Gesicht
 - Aal länge
 - Wal Größe
 - Hai flossen und Zähne

3.4.6.3 Landschaft und Klima

- Wasserplanet
- Kaltes Klima
- Unterwasserstadt → Atlantis Inspiration
- Riesige Fische schwimmen umher
- Grotten mit Luftlöchern
- Unterwassergeysir

3.4.6.4 Levelideen

- Hauptquest: Dafür zu sorgen, dass das Volk ohne Angst ihre Stadt verlassen können
 - Man beginnt oben auf eine trockene Stelle des Planeten, jedoch findet man keinen Schrott und der einzige Weg weiter ist zu schwimmen
 - Auf der Suche nach Schrott, findet man die Unterwasserstadt Pescetanis und ihre Einwohner die Oannes (einziger Ort auf den Planeten, um Schrott zu finden)
 - Die Bewohner verstecken sich in ihren Häusern aufgrund von Angst gegenüber Fremde
 - Nur einer, Salmon, traut sich in Kontakt mit Blob zu gehen
 - Von ihm erfährt er die Geschichte der Stadt
 - Er erzählt auch von einem großen Hungersproblem, dass sie gerade durchleben
 - Aufgrund einer Erschütterung, durch den Herrscher des Planeten, ist ihr sicherer Weg zu Nahrung verschüttet
 - Sie haben versucht die Steine aus dem Weg zu räumen, doch scheint etwas auf der anderen Seite, dafür zu sorgen, dass diese nicht bewegt werden können
 - Der andere Weg dorthin führt durch das gefährliche Gewässer, weswegen sich keiner traut etwas zu unternehmen
 - Natürlich will Blob ihnen helfen und macht sich auf den Weg dorthin
 - Auf den Weg dorthin muss er sich durch die Gefahren kämpfen, bis er zum sicheren Höhlengang kommt
 - Sich vor größeren verstecken
 - Kleinere abschießen
 - Mithilfe der Hitzefunktion der Waffe, den Anzug nicht durch die Kälte ausgehen lassen
 - Luftblasen sammeln, um nicht zu ersticken
 - Sobald man dort angekommen ist, sieht, man einen größeren Brocken, der die Bewegung der anderen Steine blockiert
 - Mithilfe von Saugen und Pusten Weg frei räumen

- Die Bewohner werden Blob freundlicher gesinnt und lassen ihn auch in ihre Häuser
 - In den Häuser kann man Schrott finden
 - Salmon fühlt sich motivierter denn je, durch Blob und entscheidet rauszugehen in das Gewässer
 - Da er keine Kampferfahrung hat, machen sich die anderen Bewohner sorgen um ihn und bitten dich ihn zurückzuholen
 - Man begibt sich durch das Gewässer, um ihn zu suchen
 - KILES ist durch seine Analyse in der Lage dir anzuzeigen wo er lang geschwommen ist
 - Die Gefahren, müssen wieder bekämpft werden, nur dadurch, dass es tiefer ins Innere des Planeten geht, werden weniger Luftblasen vorkommen und einem wird schneller kalt
 - Man findet sich in eine sehr große offene Stelle wieder, mit viel Platz
 - Salmon versteckt sich in einer der kleinen Höhlen, in der Nähe
 - Wenn man ihn findet, erzählt er Blob, dass dies der Schlafplatz des Herrschers des Planeten ist
 - Zeitgleich bekommt beide auch mit wie sich etwas sehr Großes in ihrer Umgebung bewegt
 - Stealth abschnitt zum Höhlengang, durch den man gekommen ist
 - Betritt man diesen findet die Kreatur einen und man muss vor ihr fliehen
 - Mithilfe der Geysire erhält man einen Schub bei der Flucht
 - Dadurch, dass er so groß ist, stürzen manche Wege ein und man muss sich andere suchen
 - Am Ende kommt man in einer Ruine raus, immer noch verfolgt vom Herrscher
 - Salmon kommt die Idee, die Ruine einstürzen zu lassen, sobald der Herrscher rauskommt
 - Mithilfe von Saugen, Pusten und Schießen macht man die letzten Halterungen der Ruine kaputt, worauf sie einstürzt und den gerade herausgekommen Herrscher beerdigt
 - Sie kehren zurück zur Stadt und berichten allen von den Ereignissen, sie sind hoch erfreut zu hören, dass der Herrscher nicht mehr ist
 - Salmon ist nun fest entschlossen zu lernen, wie er sich unbeschädigt durchs Gewässer hinfort bewegt, um für eine bessere Zukunft seines Volkes zu sichern
- Man schwimmt hauptsächlich, die ganze Zeit auf den Planeten
 - Ausnahme bilden ein paar Grotten,
 - Pescetanis,
 - Landeplatz
 - Maybe Side Quests von den Bewohnern?
 - Haustier von jemanden finden
 - Eine Seeblume besorgen
 - Ein Bereich von wilden Kreaturen säubern
 - Haus putzen

3.4.6.5 *Mechanics*

- Tauchen und Schwimmen
- Luft über Luftblasen auftanken
- Geysir, um nach oben zu schwimmen
 - Oder zur Seite, um schneller voranzukommen
- Je tiefer, desto dunkler und kälter
 - Wasser erwärmen
 - Luftpistole für Echolokal
- Luftpistole, um Luftblasen zu transportieren
- Kleinere Feinde können mit der Druckwelle abgeschossen werden
- Sich vor größeren Kreaturen verstecken
 - In Seegras oder kleineren Höhlen
- Von der Stadt aus kann man immer wieder ins Meer reingehen
- Wenn man während des Schwimmens saugt, saugt man Wasser ein, was den Sauerstoffwert deutlich verringert
- Flaggenplatz: In Pescetanis

3.4.6.6 *Pflanze*

- Anemonenpflanze (rotorange) sammeln

3.4.7 Planet Thy'hael

3.4.7.1 *Regeln & Physik*

- Gravitation 20% stärker zur Erde
 - Schwerkraft wie auf Blobs Planeten
- Luft besteht hauptsächlich aus Äthylen
 - Dieses wird Gas von Früchten ausgestoßen
 - Auch hier ein wenig Ozon und Argon
 - Schützt Planeten vorm Überhitzen

3.4.7.2 *Lebewesen/Gegner*

- Thylies
 - Verschiedenen Arten von Fliegen
 - Haushaltsfliegen
 - Fruchtfliegen
 - Schnarken?
 - Harmonisches Zusammenleben → stimmen über Entscheidungen ab
 - Hassen Haelis → denken von Haelis, die seien abgehoben, unnötig aggressiv, beschuldigen die Haelis, dass sie eines der Babyfruchtfliegen entführt, hätten
 - Individualisten → leben in Einzelhäusern
 - Sind sehr gut im Kompostieren
 - Eher schüchtern → beim ersten Treffen mit Blob verstecken sie sich
 - Haben aber einiges zu sagen, wenn es um die Haelis geht
- Haelis
 - Bienen
 - Wespen
 - Hummeln
 - Streiten sich gelegentlich untereinander

- Hierarchisches Zusammenleben
- mögen Thylies gar nicht → denken von Thylies, die seien egozentrisch, passiv, beschuldigen die Thylies, dass die den kostbaren Honig der Bienenkönigin geklaut hätten
- Gemeinschaftlich → bevorzugen Mehrfamilienhäuser (Nestkonzept?)
- Sind sehr gut im Anbau von Nahrung (Bestäubung und so)
- Offene Persönlichkeit jedoch bissig, wenn provoziert → beim ersten >Treffen mit Blob neugierig
- Drei Fraktionen werden von drei Königinnen geleitet → Bienen-, Wespen-, Hornissenkönigin → treffen Entscheidungen zusammen

3.4.7.3 *Landschaft und Klima*

- Natur ist groß und lebendig
- Früchte groß genug, um daraus Häuser zu bauen
 - Einzelhäuser aus Äpfeln, Birnen, Blaubeeren, Erdbeeren, etc.
 - Mehrfamilienhäuser aus Kirschen, Bananen, Granatäpfeln, Ananas, Trauben, etc.
 - Häuser bevorzugterweise auf dem Boden, gibt aber auch hängende Häuser wie zB. Kirschhäuser, manche Apfelhäuser und Birnenhäuser
 - Gibt auch kleinere Früchte in der Größe der Bewohner
- Flora dominiert über den Planeten
 - Boden ist rötlich, Gras ist ein mattes Grün
 - Große Graspalmen als Lampen genutzt
 - Blumen und ähnliches als Gegenstände umfunktioniert
 - Löcher im Planeten (die aussehen wie Wurmlöcher) → Seen (Wasser ist süßlich wie Apfelsaft)
- Lebewesen sehr klein → gehen Blob bis zur Hüfte
- Sommerlich
- Planet ist in zwei aufgeteilt:
 - Thylies' Seite
 - Haelis' Seite

3.4.7.4 *Levelideen*

- Auf Llyr ist etwas Wasser ins System gekommen
 - Als Blob die Schießfunktion benutzen möchte hört er ein Zischen und sieht etwas Rauch
 - Als er die (Waffe) testet merkt Blob, dass nur die Ansaug- und Pustfunktion funktionieren
 - Am Ende repariert Blob die (Waffe) mit Hilfe seiner neuen Freunde
- Konflikt zwischen Thylies und Haelies
 - Man muss sich für eine Seite entscheiden und kann dann nur diese erkunden
 - Man muss 2x spielen, um alles zu sehen
- Blob landet auf dem Planeten, und fängt an zu erkunden
- Trifft auf eine große Schlucht (als hätte man ein Stück vom Apfel rausgeschnitten) → muss sich entscheiden nach rechts (Thylies) oder links (Haelis)
- Thylies:
 - Trifft auf das Fliegenvolk
 - Das Volk ist gerade mitten in Konflikt mit der anderen Seite; den Haelis

- Denkt die Haelis hätten eines ihre Babyfliegen entführt, um es zu zwingen Kompost fürs Anbauen zu machen
- Haben aber generell schon jahrelangen Streit
- Blob entscheidet auf der Seite der Thylies zu kämpfen und zu helfen
- Thylies bitten Blob als „Spion“ auf Seite der Haelis zu gelangen, um deren nächsten Schritte herauszufinden
- Findet die Babyfliege, verkleidet als Babyhummer → ist gar nicht entführt worden, sondern ist von zuhause weggelaufen, um mit seinem Hummelfreund spielen zu können, da seine Eltern es verboten haben
- Vielen anderen Babyfliegen geht es genauso → Konflikt hauptsächlich wegen der älteren Generationen
- Nachdem der Konflikt vorbei ist, fangen beide Seiten an eine Brücke über die Schlucht zu bauen
- Haelis:
 - Trifft auf das Stechvolk
 - Das Volk ist gerade mitten in Konflikt mit der anderen Seite; den Thylies
 - Denkt die Thylies hätten ihren kostbaren Honig gestohlen, die Hauptnahrung ihrer Königinnen
 - Haben aber generell schon jahrelangen Streit
 - Blob entscheidet auf der Seite der Haelis zu kämpfen und zu helfen
 - Haelis bitten Blob zur Honigkammer zu gehen um dort als Wächter zu agieren und auch die Herstellung der „Honigbomben“ zu überwachen
 - In der Honigkammer lernt man einen der Honigbienen kennen → verhält sich merkwürdig also folgt man ihm
 - Findet heraus, dass die Honigbiene heimlich Honig auf die andere Seite bringt, um die Babys zu füttern und den Senioren zu helfen
 - Honigkammer hat sehr viel überschüssigen Honig, den sie gerne teilen möchte
 - Nachdem der Konflikt vorbei ist, fangen beide Seiten an eine Brücke über die Schlucht zu bauen

3.4.7.5 *Mechanics*

- Früchte/Honigbomben ansaugen und abschießen
 - Gegner in der Luft treffen
 - Äste/andere Früchte treffen, um wegfreizukriegen
 - Weg farbig markieren
- Äste ansaugen und loslassen
 - Katapult
 - Gameabschnitt á la Schiffe versenken → mehrere Katapulte an versch. Orten stationiert muss über die Schlucht werfen und raten
- An Pusteblyme ansaugen
 - Gleiten/Fliegen (über Schlucht, von Bäumen, über lange Passagen etc.)
- In Fruchtsaft wälzen, Pollen an den Anzug kleben → Hummelkostüm
- Honig einsaugen, Ballon an den Staubsaugerende ansaugen, Honig in Ballons füllen → Honigbomben
- Honig einsaugen, um aufzuräumen
- Sauerstofffrucht / Sauerstoffhonig, um Luft zu füllen
- Flaggenplatz: Mitte der Brücke

3.4.7.6 Pflanze

- Sauerstofffruchtbaum sammeln

3.4.8 Planet Kil'aua

3.4.8.1 Regeln & Physik

- Gravitation 25% schwächer
 - Schwerkraft gleich
- Luft voll von Acetylen und Schwefelwasserstoff.

3.4.8.2 Lebewesen/Gegner

- Magmawürmer

3.4.8.3 Landschaft und Klima

- Magmastein
 - Darunter fließende Magma
- Zu heiß für Lebewesen
 - Außer für Magmawürmer

3.4.8.4 Levelideen

- Hauptstory: Genug Schrott zu sammeln, bevor Ausbruch dich und Schiff zerstört
 - Blob kämpft sich durch den Planeten und seine Gefahren durch, um nach Schrott zu suchen
 - Er kommt am Hauptvulkan an, in dem sich ganz viel Schrott befindet
 - Im Hauptvulkan kann man weiter vorankommen, wenn man einen Stein zur Seite schiebt mit saugen und pusten
 - Dies führt dazu, dass der Vulkan ausbricht und man zurück zum Raumschiff fliehen muss
 - Durch die Lava ist der normale Weg, teilweise versperrt und man muss einen anderen Weg finden
 - Durch den Ausbruch sind andere Wege freigeschaltet
 - Kommt man am Schiff an, flieht man vom Planeten und wenn man ihn nochmal besucht, ist er durch die Zerstörung anders aufgebaut
 - Man findet erst dann eine Stelle für die Flagge

3.4.8.5 Mechanics

- Kältere Magma so runterkühlen, das es Boden bildet
- Sauerstoffgeysire, für Sauerstoff auffüllen (wenige)
- Magmawürmer bekämpfen
 - Mit Kälte abkühlen, damit sie fliehen
 - Können dann eingesaugt und geschossen werden
 - Mit den Magmasteinen abschießen
 - Mit der Druckwelle wegstoßen
- Sich selbst abkühlen, um nicht zu überhitzen
- Magmasteine abkühlen, einsaugen und schießen
 - Rissige Wände, können damit zerstört werden
- Flaggenplatz: Im ausgebrochenen Vulkan

3.4.8.6 Pflanze

- Magmablume (Bodenpflanze), Blüten aus Magmagestein, Kern ist Magma sammeln

3.4.9 Planet Erdnest

3.4.9.1 Regeln & Physik

- Gravitation 10% stärker
 - Schwerkraft ist dieselbe
- die Luft auch gleich

3.4.9.2 Lebewesen/Gegner

- Jegliche Art von Ameisen
- Keine Humanoiden Lebensformen

3.4.9.3 Landschaft und Klima

- Nichts auf der Oberfläche
- Unterirdisches Tunnelsystem
 - Große Ameisenkolonie
- Dunkel und feucht

3.4.9.4 Levelideen

- Hauptstory: Entkomme den Ameisen (Tod Pheromon finden)
 - Bei der Erkundung des Planeten, stürzt der Boden ein und Blob landet in Pheromonen, die dafür sorgen, dass die Ameisen ihn als einen von ihnen ansehen
 - Die Ameisen verhindern, dass Blob durch einen Ausgang geht, da er Arbeiten muss
 - Um sich seinen Weg in der Höhle durchzubahnen, findet er verschiedene Pheromone, um die Ameisen mit der Hilfe zu steuern
 - Ameisen bewachen, manche Eingänge und die müssen verscheucht werden
 - Wege werden auch ab und zu von Objekten (z.B. große Felsen) blockiert, die Blob nicht alleine Wegschieben kann
 - Um an unerreichbaren Stellen zu gelangen, kann man die Ameisen als Reittransport nutzen
 - Generell eine größere Höhle die zur Erkundung dient
 - Schlafraum
 - Speiseraum
 - Vorratskammer
 - Königinnensaal
 - Leichenhalle
 - Die Leichenhalle ist der einzige Ort, in dem keine Ameisen sind, die Blob am fliehen hindern
 - Um dorthin zu gelangen, muss er eine verstorbene Ameise finden, um sich selbst mit dem Tod Pheromon einzusprühen
 - Sobald er von den Ameisen, dorthin gebracht wurde, kann er mithilfe der Luftwaffe sich rausbuddeln

3.4.9.5 Mechanics

- Ballons mit Pheromonen sind überall, die Blob aufsaugen und auspusten kann
 - Gefahr – Wegzulocken
 - Arbeit – Um sie Sachen zu verschieben lassen

- Weg – Ameisen einen Weg lang gehen lassen (drauf reiten)
- Tod – Um zum Grab transportiert zu werden
- Ultraschallwellen, um ihre Orientierung zu bestimmen
- Gestein, das man aufbrechen kann mit der Druckwelle, um Sauerstoff zu bekommen
- Flaggenplatz: Neben der Königin

3.4.9.6 Pflanzen

- Gewebe/Seide Blume sammeln

3.4.10 Planet Kain'n'dar

3.4.10.1 Regeln & Physik

- Gravitation ist 60% stärker
 - Schwerkraft 20% der irdischen.
- Luft ist voll Arsenwasserstoff und Sarin
 - ein kleiner Luftzug und du bist tot

3.4.10.2 Lebewesen/Gegner

- Kein Leben

3.4.10.3 Landschaft und Klima

- Flora ernährt sich von Gift
 - Haben sich durch Mutation in lebende Giftige Pflanzen entwickelt
- Alles will dich töten

3.4.10.4 Levelideen

- Hauptstory: Schiff reparieren
 - Da es auf den Planeten so eine schlechte Luft gibt kann, Blob seinen Sauerstoffbehälter nicht irgendwo auffüllen kann außer auf dem Raumschiff
 - Die Pflanzen auf dem Planeten sind ebenfalls gefährlich, sie speien schädliche Stoffe, die Blob nicht verletzen aber seinen Sauerstoff verringert
 - Können mit Pusten abgewehrt werden
 - Mit Saugen können die Pflanzen aus ihren Wurzeln rausgezogen werden
 - Giftsees die den Weg versperren, können mithilfe der neuen Jetpack Funktion überspringen werden
 - Sollte genug Schrott gesammelt werden, kann K.I.L.E.S. das Schiff reparieren und die Reise geht weiter

3.4.10.5 Mechanics

- Jetpack
 - Große Sprünge über Giftseen
- Kleiner Radius zum erkunden
 - Luft zu giftig
 - Man muss immer zurück zum Raumschiff
- Pflanzen mit Saugen rausziehen
- Mit Pusten ihre Geschosse abstoßen
- Wenn man mit dem Gift des Planeten in Berührung kommt, geht der Sauerstoff stark runter
 - Gilt auch wenn man ihn einsaugt
- Flaggenplatz: Höchster Punkt, den man erreichen kann

3.4.10.6 Pflanze

- Friedfertige Mutanten Pflanze sammeln

3.4.11 Planet Beelzee

3.4.11.1 Regeln & Physik

- Gravitation und Schwerkraft wie auf der Erde
- Luft hat um einiges weniger an CO²
 - Winziger Anteil vom Giftgas Soman
 - kaum merklich
 - Ozonschicht zu dünn
 - Planet relativ warm
 - Nur wenige Pflanzen

3.4.11.2 Lebewesen/Gegner

- Dinosaurier ähnliche Monster

3.4.11.3 Die Bewohner

- Riesige Monster
 - Leben in einer Kolonie

3.4.11.4 Landschaft und Klima

- Riesiger Planet
- Trockene Landschaften
- Wenig Flora

3.4.11.5 Levelideen

- Hauptstory: Schiff und K.I.L.E.S. zurückholen
 - Da K.I.L.E.S. erstmal einen generellen Check der Umgebung macht, geht Blob ohne ihn schonmal allein Raus
 - Dabei legt er seine Waffe ab, da er nur kurz die Umgebung anschauen wollte
 - Den Weg den er entlang gegangen ist, wird von einem größeren Brocken blockiert, den er mit der Waffe wegschieben könnte
 - Als Blob, zurück zum Raumschiff geht, sieht er wie ein großes Monster, mit dem Raumschiff im Mund weggeht
 - Nun muss Blob den Spuren des Monsters folgen ohne Luftwaffe und ohne K.I.L.E.S.
 - Aufgrund der Größe des Monsters hat er allein durch seine Bewegung, dafür gesorgt, dass Blob einen Weg hat den er zur Verfolgung nutzen kann
 - Doch es gibt noch mehrere Monster auf diesem Planeten und ohne Waffe kann Blob sich nicht verteidigen
 - Also muss er sich immer verstecken, sobald er ihre Raubtiergeräusche hört
 - Auf den Weg dorthin findet Blob aber auch viel Schrott
 - Blob schafft es dann sich bis zum Nest des Monsters durchzuschleichen und sieht das Raumschiff
 - Jedoch liegt es genau beim Monster und er muss sich dran anschleichen und laute Geräusche vermeiden
 - Auf dem Boden sind Objekte verteilt wie Äste oder Knochen, die Geräusche machen, sobald man auf diese drauftritt

- Nachdem Blob es bis zum Raumschiff geschafft hat, starten sie es, was das Monster weckt
- Nun müssen sie es nur noch schaffen so lange vor ihm zu fliehen bis K.I.L.E.S. mithilfe des Schrottes das Raumschiff, wieder seine alte Stärke zu verleihen, um zu fliehen

3.4.11.6 *Mechanics*

- Nur laufen und springen
- Schleichen, um leiser zu gehen, damit Monster einen nicht bemerken
- Verstecken
 - Kleine Höhlen
 - Baumstumpfe mit Löchern
 - Loch im Boden
- Alles andere nicht verfügbar
- Lizard mit Luftpommel am Schweif, die aufgesammelt werden können
 - Lizard läuft manchmal
- Raumschiff Flucht
 - Mans steuert das Raumschiff, mit oben, Links, Rechts und Unten um in die jeweilige Richtung zu steuern um den Angriffen des Monsters auszuweichen
- Besucht man den Planeten erneut, hat man die Funktionen von K.I.L.E.S. und der Luftwaffe
 - Man kann dann zum Platz der Flagge hin
- Flaggenplatz: Nest des Monsters, welches das Raumschiff entführt hat

3.4.11.7 *Pflanze*

- Eipflanze (Prähistorisch) sammeln

3.4.12 Minispielplaneten

3.4.12.1 *Cube Planet*

- Herrscher des Cube Planeten, benötigt deine Hilfe, um die Pieces des Rubic Cubes zu sammeln
- Dafür muss du dich durch verschiedene Challenges durchstehen
- Nimmt versch. Mechaniken aller Planeten auf und macht Minispiele damit
 - Minispiel von jedem Planeten:
 - Jaju: Kletterspaß, Früchte fallen von oben herab
 - Bab´Ilion: Sandgleiter rennen
 - Beskon´Moroz: Eisskulpturen auftauen
 - Lyr: Wasserrutsche, mit Hindernissen; Wie weit tauchst du runter
 - Thy´Hael: Früchte bowling; Früchte archery; Pustebumenfliegen
 - Kil´Aua: Meteoriten ausweichen
 - Erdnest: Labyrinth; Mit Ameisen ein Haus bauen
 - Kain´a´dar: Zum Ziel kommen (geht immer leicht hoch), Giftsee steigt
 - Beelzee: Lizard fangen; an Monster vorbeischieben
- Minispiele die Anlehnung an andere sind:
 - Luigis Mansion
 - Jump´n´Run
 - Snake

3.4.12.2 Kunst Planet

- Sauge Farbe in den Tank und bemale eine Leinwand...
 - ...so schnell wie möglich voll
 - ...mit einem vorgegebenen Bild so akkurat wie möglich nach

3.4.12.3 Shop Planet/ Ship

- Skins für Raumschiff und Anzug kaufen mit Schrottteilen
- Zwei versch. Shops;
 - Ein guter Shop mit guten Preisen und guter Qualität
 - Ein schlechter Shop (der von außen fast identisch aussieht wie der gute Shop) mit übersteuerten Preisen und Item die sich sofort zerstören, sobald man aus dem Shop rausgeht
 - Shops wandern immer umher → nicht immer auf der Weltkarte auffindbar → man muss auf einem Planeten sein der nah genug am Shop ist um diesen besteigen zu können
 - Haben zwei versch. Territorien, wo die Shops umherwandern → muss herausfinden wem welches Territorium gehört
- Shop Sidequest:
 - Erster Shop Besuch lernt man Schopp's Shop (Gut): Verkäuferin stellt sich und ihre Ware vor und schlägt Blob vor, dass Blob ihre Ware durch Schrotteile kaufen kann.
 - Zweiter Shop Besuch ist anstelle der Verkäuferin, ihr Sohn an ihrer Stelle
 - Dritter Besuch lernt man die Großmutter kennen
 - Nachdem man alle drei Familienmitglieder kennengelernt hat, schaltet man die Möglichkeit des schlechten Shops frei
 - Erster Besuch beim Schrott's Shop (Schlecht): Verkäufer ist ein grummeliger alter Mann. Er behauptet seine Ware sei von feinsten Qualität aber in Wahrheit ist es entweder schäbig oder bricht sofort, sobald man seinen Shop verlässt.
 - Da Schrott's Shop fast identisch aussieht zu Schopp's Shop denkt Kiles dass Schrott zu den Schopps gehört und will sie wegen unethischen Verkaufsstrategien konfrontieren
 - Beim nächsten Besuch im Schopp's Shop redet man mit den Schopps und findet die Wahrheit heraus; Schrott ist ein Rivale, der das Design des Shops gestohlen hat, um Kunden anzulocken
 - Versucht den Schopps zu helfen
 - Wenn man zu Schrott geht, wird er erstmal wütend, dass man ihn so beschuldigt, aber in seinem Rant findet man heraus, dass er einen Crush hat auf die Großmutter
 - Will viel Geld verdienen um Großmutter zu beeindrucken
 - Versucht jetzt Amor zu spielen
 - Fragt Blob der Großmutter einen Liebesbrief zukommen zu lassen von ihm
 - Wenn Großmutter Liebesbrief bekommt, (die Familie weiß nicht dass es der alte Mann ist) schlägt die Familie ein Date vor
 - Organisiert ein Date auf Apfelplanet (Mit Items von anderen Planeten zb. Blumen vom Giftplanet, Eisskulptur vom Eisplanet, Fisch Wasserplaneten (dass er kocht) etc.)
 - Auf dem Date confessed der alte Mann seine Liebe zu der Großmutter und verspricht ein Teil seines Geldes der Familie zu geben als Entschuldigung für seine Taten
 - Wedding

- Nach der Hochzeit, schließt Schrott's Shop und die beiden Senioren fliegen in ihre Fliederwochen
- Als Dank reduziert die Familie den Kaufpreis ihrer Ware

3.5 Cutscenes

(Nicht im Probelevel enthalten)

3.5.1 Ein Abenteuer (Storyboard in Artbible)

- Blob irrt durch die Gegend
 - Erkundet alles mit seinem immer gepackten Beutel
- Entdeckt ein Glänzen in der ferne
 - Neugierig rennt er dorthin
 - Erkennt das es sich um ein unbekanntes Objekt (KILES) handelt
 - Rennt erst schneller
 - Bremsst ab und tappst langsam drauf zu
 - Blob umrundet das Schiff
 - Betritt dieses vorsichtig

3.5.2 Zurück nach Hause

- Blob entscheidet sich nach Hause zu fliegen
- Blob fragt Kiles ob er nicht bei ihm bleiben mag
 - Gelegentlich neue Planeten erkunden
- Kiles sagt Ja.
- Mit dem transportablen Kiles läuft Blob zu seinem Dorf
- Wird liebevoll von seiner Familie empfangen
 - Erzählt von seinem Abenteuer

3.5.3 Ein neues zu Hause

- Blob entscheidet sich zu bleiben
 - Sie bauen die Erde wieder auf
 - Sie nutzen die Pflanzen, die sie unterwegs gesammelt haben
 - Blob baut Kiles einen Körper
 - Sitzen zusammen im Grünen
 - Schauen sich den Sonnenuntergang an

3.6 Sounddesign

Software: Adobe Audition (Aufnahme) & GarageBand (Bearbeitung)

Sound	Quelle
In-Game Musik	Eigene Kreation, GarageBand
Menü Musik	Eigene Kreation, Garageband
Ambience 1	https://freesound.org/people/nick121087/sounds/234316/
Ambience 2	https://freesound.org/people/Mars420/sounds/444761/
Walking	https://freesound.org/people/nate_asdfg/sounds/463811/
Jump	https://freesound.org/people/filippys/sounds/656905/
Landen	https://freesound.org/people/deleted_user_10023915/sounds/478049/
Collect	GarageBand – Electronic Drum Kit – Modern Club
Collect Schrott	GarageBand – Electronic Drum Kit – Steely Beats
Pusten	https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/430632/ bearbeitet in GarageBand
Saugen	https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/430632/
Schießen	https://freesound.org/people/Lachim/sounds/212139/
Waffenmodus ändern	https://freesound.org/people/niamhd00145229/sounds/422716/ (https://freesound.org/people/qubodup/sounds/435991/)
Kiste kaputt	https://freesound.org/people/JoelAudio/sounds/135463/
Kiste collision	GarageBand – Electronic Drum Kit – Trap Door
Beutel voll	GarageBand – Electronic Drum Kit – Pile Driver
Müll raus	GarageBand – Electronic Drum Kit – Steely Beats
Luft Alarm	GarageBand – Electronic Drum Kit – Silverlake
Tür	https://freesound.org/people/Creature_/sounds/642709/
Aufzug	https://freesound.org/people/noirenex/sounds/159230/
Quest erledigt	Eigene Kreation, GarageBand
Quest angenommen	Eigene Kreation, GarageBand
Kiles Stimme	Voiceover Jamila, aufgenommen in Adobe Audition, bearbeitet mit GarageBand
Scan	https://freesound.org/people/Romeo_Kaleikau/sounds/588252/
Error Sound	GarageBand – Electronic Drum Kit – Steely Beats
Death Sound	https://freesound.org/people/jacksonacademyashmore/sounds/414209/
Tasche	https://freesound.org/people/Fugeni/sounds/416286/ , Ausschnitt
Text weiter	GarageBand – Electronic Drum Kit – Epic Electro
Waffenmodus Switch	GarageBand – Electronic Drum Kit – Boutique 808
Repair Error	GarageBand – Synthesizer – Bass – Agile Synth Bass

Schrott auf Boden	https://freesound.org/people/JustInvoke/sounds/446102/
Alert	GarageBand – Electronic Drum Kit – Seismic
Sauerstoff aufgefüllt	GarageBand – Electronic Drum Kit – Seismic
Applaus	https://freesound.org/people/Alterr/sounds/209792/

3.6.1 Kiles Skripte

3.6.1.1 Introduction

1. ...Lade KILES Programm...
2. ...KILES Programm vollständig geladen...
3. Guten Tag, unbekannte Lebensform. Willkommen auf dem Raumschiff G7-542. Mein Programm lautet K.I.L.E.S. – ...
4. ...Wenn Sie keine Fragen haben, dann verabschiede ich mich von Ihnen und setze meine Mission fort.
5. ...
6. Wie es scheint, gibt es einige Fehlermeldungen in meinem System.
7. Lassen Sie mich einige Testabläufe durchführen. Dies dauert nur ein paar Sekunden...
8. ...[SYSTEMCHECK]...
9. Der Systemcheck hat ergeben, dass sich eine Anhäufung von schwerwiegenden Schäden
10. sowohl in meinem System als auch am ganzen Raumschiff befinden.
11. Wahrscheinlichkeit zur Selbstreparatur; SEHR GERING.
12. Um die Wahrscheinlichkeit zur Reparatur zu erhöhen, ist die bestmögliche Option die Hilfe einer freibewegenden Spezies...
13. Unbekannte Lebensform, auch wenn es unhoeflich erscheint, muss ich Sie bitten mir zu helfen,
14. damit ich meine Mission erfüllen und zur Erde zurückkehren kann.
15. Es wäre möglich, dass sie mitkommen könnten, wenn dies ihr Wunsch ist.
16. Jedoch ist diese Wahrscheinlichkeit gerade sehr gering, da mein vorheriger Scan mir anzeigt,
17. dass Sie unter Sauerstoffmangel leiden und dies in baldiger Zeit zu ihrem Tod führt.
18. Um dies zu verhindern, wäre die bestmögliche Option sich in den Raumanzug links von ihnen zu begeben.
19. Ich habe den Raumanzug in der Zwischenzeit an ihre Körperstruktur/ Anatomie angepasst.
20. [BEWEGUNG = W/A/S/D]
21. [UM OBJEKTE AUFZUNEHMEN, DRÜCKEN SIE E]

3.6.1.2 Anzug

1. Nun da die Wahrscheinlichkeit, dass sie an Sauerstoffmangel ersticken, reduziert wurde,
2. können wir mit der Reparatur des Raumschiffes beginnen.
3. Da mein momentaner physikalischer Körper nicht das Kontrollzentrum verlassen kann,
4. nutzen Sie bitte die handgerechte Konsolen Version meiner Selbst, rechts vom Kontrollzentrum.

3.6.1.3 Mini K.I.L.E.S

1. Mit dieser Handheld-Version von mir, kann ich Sie ueberall hinbegleiten und
2. Ihnen jegliche Informationen zukommen lassen, die Sie benoetigen.
3. Desweiteren benoetigen Sie die Luftpistole um die Reparaturen fachgerecht und erfolgreich durchzufuehren.
4. Diese befindet sich links vom Anzugpond, auf der Werkbank.

3.6.1.4 Waffe

1. Nun sind alle Vorkehrungen zur erfolgreichen Reparatur des Raumschiffes getroffen worden.
2. Damit Sie vertrauter mit der Waffe werden, fangen wir mit etwas Kleinem an;
3. Links vom Aufzug befindet sich die Müllentsorgungsstation.
4. Jedoch versperren zwei Kisten den Weg.
5. Bitte nutzen sie die Luftwaffe und entfernen sie die Kisten.
6. [LINKSKLICK = WAFFE NUTZEN]

3.6.1.5 Kisten aus dem Weg

1. Exzellente Arbeit.
2. Nun da die Kisten aus dem Weg geschafft wurden, können Sie meine Scan-funktion benutzen,
3. um herauszufinden welche Schäden behandelt werden müssen.
4. Bitte richten Sie mein Scan-Visier auf die beschädigte Maschine.
5. [WECHSEL ZWISCHEN WAFFE UND SCAN = 1 & 2]
6. [LINKSHALTEN = SCANNEN]

3.6.1.6 Müll scan

1. Dies ist die Müllentsorgungsstation.
2. Diese dient dazu, den Müll in den Orbit zu schießen.
3. Nachdem man den Müll in die Luke platziert hat, legt man den Hebel um, um den Müll zu entsorgen.
4. Jedoch scheint dieser Hebel nicht richtig eingehackt zu sein.
5. Um dieses Problem zu beheben, benutzen Sie einfach die Pustfunktion ihrer Waffe.

3.6.1.7 Müll repaired

1. Exzellente Arbeit.
2. Es gibt noch andere Maschinen, die repariert werden müssen.
3. Bitte begeben sie sich auf die unteren Etagen, um die Reparaturen fortzusetzen.

3.6.1.7.1 Sauerstoffmangel

1. [ACHTUNG, SAUERSTOFF ABFALL ERKANNT.]
2. Ihre Sauerstoffmenge ist nicht unendlich, achten Sie darauf, dass sie nicht auf 0 fallen.
3. Sie können ihren Sauerstoff an herumstehenden Tanks wieder auffüllen.
4. Die Tanks befinden sich überall im Raumschiff, meistens neben den Maschinen.

3.6.1.8 Reminder Suche Gravitor

1. Jetzt wo dieses Problem gelöst ist, suche bitte nach dem Gravitor.

3.6.1.9 Glaskuppel

1. Dies ist das Schlafgemach.
2. Hier können Sie sich nach einer langen Mission ausruhen.

3.6.1.10 Gravitor

1. Dies ist der Gravitor.
2. Mithilfe seiner Drehung sorgt er für eine Gravitationskraft die der Erde ähnelt,
3. um eine angenehmere Fortbewegung zu ermöglichen.
4. „Zurzeit steht er still.
5. Sie müssen den Gravitor wieder zum rotieren bringen, damit er funktioniert.
6. Jedoch ist die Kraft der Waffe dafür zu schwach...
7. Auf der Balustrade befindet sich eine Andockstation für die Waffe, um ihr einen kleinen Boost zu verpassen.
8. Aber Achtung, der Boost hält nicht lange.

3.6.1.11 Gravitor repaired

1. Exzellente Arbeit.
2. Ich habe festgestellt, dass ich für weitere Reparaturen Strom benötige,
3. bitte gehen Sie noch weiter nach unten und reparieren Sie den Stromgenerator.

3.6.1.12 Stromgenerator

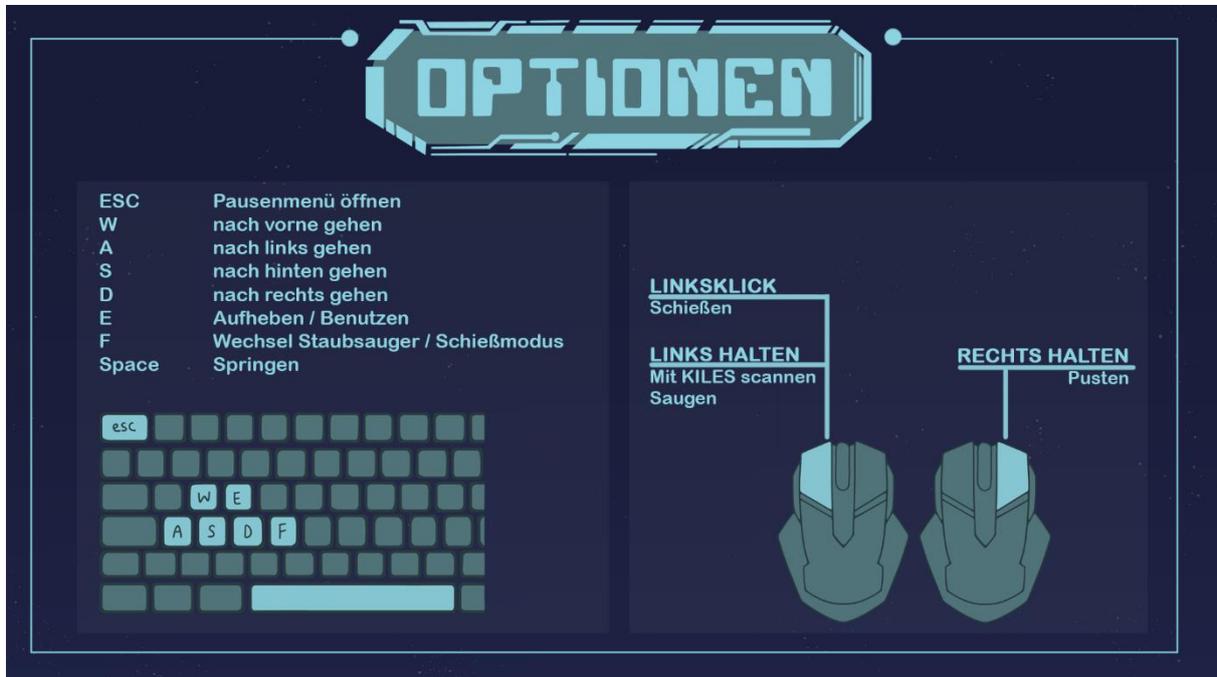
1. Dies ist der Stromgenerator.
2. Er sorgt dafür, dass das gesamte Schiff mit genügend Energie ausgestattet ist.
3. Es ist eines der wichtigsten Bestandteile dieses Raumschiffes,
4. ohne welches wir nicht in der Lage sind unsere Maschinen dauerhaft funktionsfähig zu halten.
5. Sehen Sie es wie das Herz in einem menschlichen Körper...
6. Wenn Sie so etwas besitzen.
7. Die Strombehälter sind leer und müssen mit den passenden Energiezellen aufgeladen werden.

3.6.1.13 Abschluss

1. Exzellente Arbeit.
2. Meinem Systemupdate zufolge haben wir alle Maschinen des Probelevels vollständig repariert.
3. Schauen sie sich ruhig im ganzen Raumschiff um und nutzen sie die weiteren Funktionen der Waffe.
4. [SCHUSS FUNKTION FREIGESCHALTET - DRÜCKEN SIE F, UM IN DEN SCHUSSMODUS ZU WECHSELN]

5. Alle Steuerungen können auch im Pausescreen, in den Optionen nachgeschaut werden.
6. Danke für die Hilfe bei den Reparaturen.

3.7 Steuerung



3.8 Gegenstände

3.8.1 Luftwaffe

- SciFi Staubsauger mit verschiedenen Fähigkeiten/Modi
- Kann mit Schrott geupdatet werden (Mehr Modi)
 - Im Probelevel sind die mehrere Modi nur zu show off zwecken aktivierbar und würden nicht der realen Gameprogression entsprechen
 - Normal wäre Im Raumschiff lediglich pusten und saugen aktiv
- Pusten/Saugen
 - Einige Objekte können mit der Waffe bewegt werden, sie sind mit einem farbigen Rahmen markiert beim darüber hovern (Spielerführung)
 - Nicht im Probelevel implementiert, da wir eine Unityprojektart nutzen, die solche Markierungen nicht unterstützt
 - Objekte die Beweglich sind werden durch einen Hovertext, sowie ihre Farbe (orange) markiert
- Druckwelle(Angriff)/Boosten
 - Manche Objekte sind leicht verrostet und können zerstört werden -> dropen Inhalt (Schrott)
 - Gegner können mit den Druckwellen ebenfalls getötet werden
 - Man kann sich selber mit der Angriffsfunktion wegboosten, wenn man also auf den Boden boosten fliegt man höher als man springen kann
 - Nicht im Probelevel
- Warm/Kalt
 - Für einige Rätsel wird mit dem Ausdehnen und Zusammenziehen von Luft gespielt

- Man kann aber auch Dinge tun wie z.B.
 - Wasser gefrieren
 - Eis auftauen
 - Wasserdampf erzeugen, um damit hochgetrieben zu werden etc.

3.8.2 Portable KILES

- Eine kleine, handliche Version von KILES
- Führt einen durch das Spiel
 - Gibt kleine Hinweise, ist aber auch für den ein oder anderen Witz zu haben
- Sowohl Text als auch Auditiv
 - Mehr Immersion durch das Sprechen als wäre es eine echte KI

3.8.3 Schrott (Nicht im Probelevel relevant)

- Findet sich nach dem Zerstören von Objekten wie Kisten auf dem Boden
- Zum Updaten der Waffe, sowie der Reparatur des Raumschiffes nötig

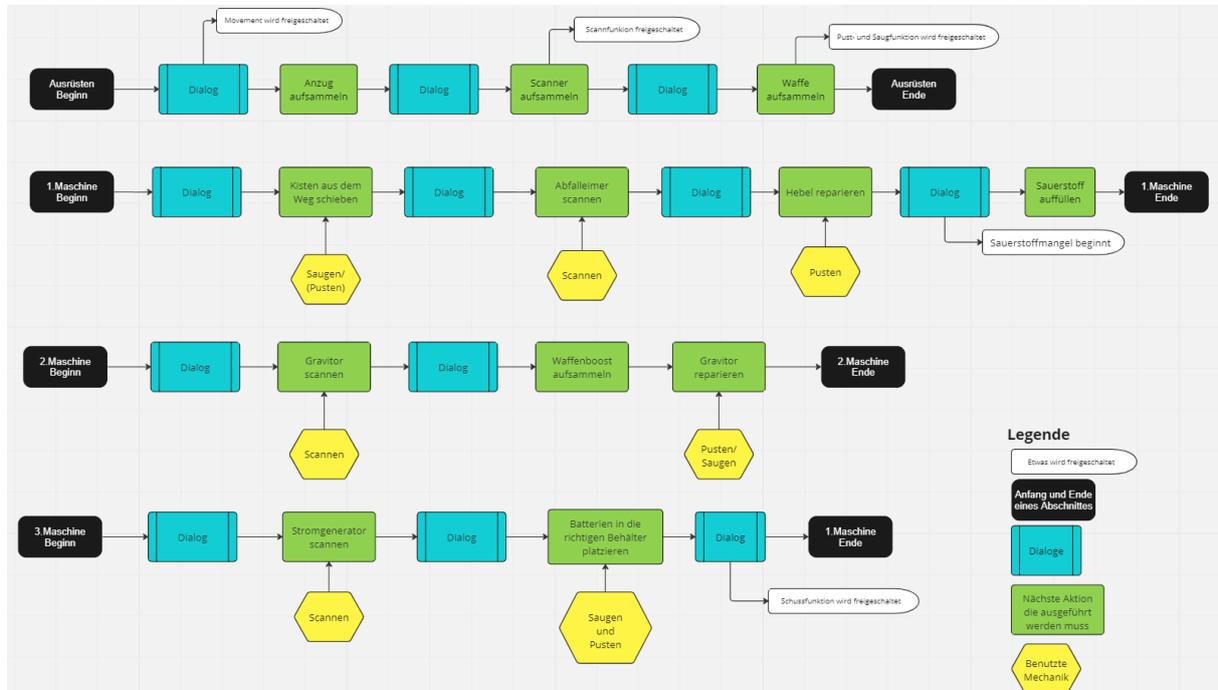
3.8.4 Planeten Goodies

- Jeder Planet enthält ein paar kleine sammelbare Objekte, welche man sich in sein Zimmer im Raumschiff stellen kann
 - Kleine Samen, mit denen man in der Kuppel Pflanzen heranziehen kann
 - Heranziehen means man pflanzt sie ein und wartet -> Flora der verschiedenen Planeten als Deko
- Sie tragen nicht zur Gameprogression bei, more like Eastereggs

4 Leveldesign

4.1 Playable level

Erstes Level des Spiels, wird für das Probelevel zeitlich deutlich gekürzt



Im Raumschiff -> Raumschiff reparieren

4.1.1 Reparierbare Sachen + Rätsel

Nur die Maschinen mit diesem „**Format**“ sind im Probelevel enthalten

Nur in der Theorie enthalten, wenn wir das erste Level in original Länge erstellen würden (~2h)

- **Müllentsorgungsstation** (Um den Saugbeutel zu leeren) (Reparier Tutorial) 4 Etage
 - o Kisten aus dem Weg saugen
 - o Hebel durch Pusten wieder richtig einhaken
 - 5 Sekunden Pusten
 - o Saugen, um den Staub zu entfernen, um den Müll nutzen zu können
- **Ausfahrbeine** (3 Stück) 1 Etage
 - o Luken, um an die Beine ranzukommen sind teilweise durch Kisten versperrt
 - o Sie stecken fest und müssen mit Hilfe von Pusten und rumwackeln, befreit werden
 - Man darf nicht zu stark oder zu schwach wackeln
- **Schiffskühlsystem** (Kühlt komplettes Schiff ab) 1 Etage
 - o Tür mit Code versperrt den Weg
 - Manual für das Raumschiff 4 Etage

- An der Tür ein Zahnrad Symbol
 - Code: 4752
 - Kühlkristall vorsichtig hinbringen
 - Holzkiste versteckt
 - Geht es kaputt muss der Weg wiederholt werden

- **Luftreiniger** 2 Etage
 - Dreck raussaugen
 - (Zwischendurch Pusten, da der Luftreiniger sonst rausfällt)
 - (Fällt er raus muss man ihn mit Schrott und KILES reparieren und von neu anfangen)

- **Stromgenerator** 2 Etage
 - Energiezellen in die richtigen Behälter schieben
 - Erkennbar durch Symbole, etc.
 - Schnittmengen Rätsel
 - Tür mit Code versperrt den Weg
 - Auf der dritten Etage, liegt ein Stück Blatt mit dem Code auf einer Kiste
 - Auf der Tür ist eine 3 drauf
 - Code: 1935

- **Schiffsdieselmotor** auf dem Ring hinten 2-3 Etage
 - Tür mit Code versperrt den Weg (Hologang)
 - In der Glaskuppel versteckt im Schrank mit Saugen öffnen
 - An der Tür ein Symbol der Glaskuppel
 - Code: 7206
 - Den Treibstoff durch neuen ersetzen auf dem Ring
 - Während mit Treibstoff gefüllt, Luftwaffe nicht nutzbar
 - Treibstoff kann zurück im Ursprungsort gegeben werden, um die Luftwaffe wieder nutzen zu können
 - Wird der neue Treibstoff nicht rechtzeitig, hingbracht ist er schlecht und man braucht neuen?

- **Gravitor** In der Mitte des Schiffes 2-3 Etage
 - Mithilfe von Pusten/Schießen in Bewegung setzen
 - Die Range der Waffe ist Anfang zu klein, also muss man sie an der Waffenbooststation vergrößern
 - **Waffenbooststation:** Station mit der man der Waffe eine erhöhte Reichweite geben kann, für eine begrenzte Zeit.
 - Mit erhöhter Reichweite dann 5 Sekunden den Gravitor bewegen

- **Navigationssystem**(Big KILES) 4 Etage
 - Richtige Kabel an den richtigen stellen, mithilfe von pusten und saugen bringen
 - Erkennbar durch Farbe und Form

- **Sabatier-Reaktor** (Sauerstoff) Code: I L P S D P K 2020 (31723923) auf dem Ring
 - Röhre in der 3.Etage sind mit Dreck verstopft und müssen rausgesaugt werden
 - Katalysator muss gefunden und eingebaut werden
 - Mit der Scan Mechanik muss man den finden
 - Mithilfe von Boost und Saugen es erhalten, da er sich weiter oben befindet wo man normal nicht hinkommt
 - Im richtigen Level ohne Boost, muss man sich einen Weg hoch bahnen mit Kisten durch Saugen und Pusten

- Um zu dem Raum von dem Sabatier-Reaktor zu gelangen, muss man vorher alles repariert haben, damit man den Code erhält, um die Tür zu öffnen

- Schrott findet man im ganzen Raumschiff
 - Liegt einfach rum
 - Kisten kaputt machen

- Gelegentlich versperren einem Kisten den Weg, die man kaputt machen muss oder aus dem Weg pusten/saugen muss

4.1.2 Ablauf Probelevel Programming

- Text Vorstellung
- Text Anzug
 - Missionstext erscheint
 - Anzug Pick einbauen
 - Missionstext verschwindet
 - Anzug Objekt verschwindet aus Glocke
- Text Kiles
 - Missionstext erscheint
 - Zu Kiles hinlaufen und sammeln
 - Missionstext verschwindet
- Text Waffe
 - Missionstext erscheint
 - Zu Waffe hinlaufen und sammeln
 - Missionstext verschwindet
 - Scan Mülleimer
- Text reparier den Mülleimer
 - Missionstext erscheint
 - Kisten wegbewegen
 - Missionstext verschwindet
 - Text benutze Scan auf Müll
 - Scan Mülleimer
 - Missionstext erscheint
 - Wenn man Hebel lang genug anpustet -> Rätsel done
 - Hebel geht nach oben

- Missionstext verschwindet
 - Text Synchro u did it
 - Text Es gibt weitere Maschinen die du Scannen kannst
- Text Sauerstoffmangel
 - Sauerstoff fällt auf 50
 - Sauerstoffmangel startet
 - Sauerstoff auffüllen
 - Wenn er nach oben geht, kann er sich umschauen
 - Basketballkorb nutzen
- Scan Gravitor
 - Missionstext erscheint
 - Push und Pull an Gravitor
 - 5 sekunden pusten oder saugen
 - Gravitor dreht sich von alleine
 - Missionstext verschwindet
 - Text super, ich habe festgestellt, dass ich gar keinen Strom habe, sieh dich weiter um
- Scan Stromgenerator
 - Missionstext erscheint
 - Batterierätsel lösen
 - Missionstext verschwindet
 - Tür öffnet
 - Text Gratulation Probelevel abgeschlossen
 - Schussfunktion anschalten
- Text du kannst dich gerne weiter umschauen und auch die anderen Funktionen testen, in den Schussmodus kommst du mit F und du kannst die Optionen auch im Pausescreen nachschauen.

4.1.3 Missionstexte

Alle Umlaute müssen in ue, ae und oe verändert werden.

- Ziehe den Anzug an
 - Suche den Raumanzug.
 - Ihn findest du links neben den riesigen Bildschirmen (Das Kontrollzentrum)
 - Drücke [E], um ihn anzuziehen.
- Nimm K.I.L.E.S. aufSuche portable K.I.L.E.S.
 - Suche portable K.I.L.E.S.
 - Drücke [E], um ihn mitzunehmen.
- Nimm die Waffe auf
 - Suche die Waffe.
 - Drücke [E], um sie mitzunehmen.
- Räume den Müll frei
 - Räume die Kisten aus dem Weg
 - Nutze dafür die Saugfunktion der Waffe
- Repariere den Müll
 - Scanne die Müllstation
- Repariere den Müll

- Halten Sie Rechtsklick zum Pusten
- Puste den verkanteten Hebel nach oben.
- Sauerstoffmangel
 - Finde einen Sauerstofftank
 - Fülle deinen Sauerstoff auf
- Repariere den Gravitor
 - Fahre nach unten und suche den Gravitor
 - Der Gravitor sieht aus wie ein riesiger Stein
 - Scanne ihn, um weitere Informationen zu erhalten
- Repariere den Gravitor
 - Finde die Waffenbooststation und booste deine Waffe
 - Puste oder Saug 5 Sekunden am Gravitor
- Repariere den Stromgenerator
 - Suche den Stromgenerator.
 - Scanne ihn, um weitere Informationen zu erhalten.
- Repariere den Stromgenerator
 - Füge die richtigen Batterien in die richtigen Anschlüsse ein
 - Achte auf die Schnittpunkte der Batterien
 - Nutze dafür deine Waffe
 - Am besten saugst du sie an und schiebst sie so langsam vor dir her
 - Um eine Batterie zu resetten, drücke [E]

5 Weitere Dokumente

5.1 Artbible

5.2 Quellen

Wikipedia Autoren: „Erde“ (2023) unter: <https://de.wikipedia.org/wiki/Erde>

Konkurrenzanalyse

Steam: „No Man´s Sky“ (2016) unter: https://store.steampowered.com/app/275850/No_Mans_Sky/

Steam: „Outer Wilds“ (2020) unter: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/

Wikipedia Autoren: „Outer Wilds“ (2023) unter: https://en.wikipedia.org/wiki/Outer_Wilds

Gamestar: „Survival muss kein Stress sein – Astroneer im Test“ (2019) unter: <https://www.youtube.com/watch?v=krXvzLEXSM&t=1s>

KeyJore: „Astroneer German Deutsch Gameplay #01 - Das beste Spiel der Welt“ (2017) unter: <https://www.youtube.com/watch?v=9re6jINy-iA&>

3D Assets

Sketchfab

Render Blue: „Sci-fiComputer“ (2019) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-computer-43f296dbc51b40e2b80cb90698c2837b>

Blue man group: „Future Bench“ (2020) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/future-bench-03e79f17bcd742e0927171d1c71fba20>

Mr Expert: „FUTURISTIC GLASSES | Super Sun glasses | Goggles“ (2021) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/futuristic-glasses-super-sun-glasses-goggles-43629559e7564867888c303361d163de>

Sousinho: „Sci-fi Single Chair“ (2022) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-single-chair-6d1cf835dd3d4e3c8813c4f7d35b4f0a>

Qwestgamp: „Sci-fi Military Case Free“ (2020) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-military-case-free-19d95c7ea2e44ecd964af2de8cb46d7b>

Dedrick Koh: „Sci Fi Room“ (2020) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-room-bb58f5e45c344990b805eec22f37dcb3>

Shtran: „Sci-fi Table“ (2021) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-table-c212f516053e4375b70c871e4d423df4>

Berk Gedik: „Sci-Fi Plant Capsule“ (2021) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-plant-capsule-bd2d05db1bf24143ac2030c57e1eb05e>

Snooze: „Low Poly Sci-Fi Tablet“ (2018) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-sci-fi-tablet-ee1fde7ec1514fd5a61790809ebd46a6>

Igor_K.: „Sci-Fi Locker“ (2021) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-locker-d094c872f8724aa3aba90d04b3bd73cf>

Umut Calim: „Standart Basketball-Ball“ (2022) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/standart-basketball-ball-e3b4e0d9e3864fb584adbac7a8adeb2>

J.César Navarrete: „Cancha Basketball“ (2021) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/cancha-basketball-2277e71d354045fbbb00e11d5612d56d>

Adelaide Essex: „Sci-Fi Garage“ (2021) unter: <https://sketchfab.com/3d-models/sci-fi-garage-5317acd8a054403989bf68f11ad89951>

Unity asset store

Badri Bebu: „Plants“ (2019) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/plants/plants-150261>

Vertex Studio: „Modular Sofa FREE“ (2021) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/modular-sofa-free-189368>

Robot Skeleton: „Plates, Bowls and Mugs Pack“ (2021) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/plates-bowls-mugs-pack-146682>

Reynard Droste: „Modern Furniture Pieces Pack“ (2018) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/modern-furniture-pieces-pack-81417>

Terresquall: „Free Sci-Fi Office Pack“ (2022) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/free-sci-fi-office-pack-195067>

Karboosx: „Sci-Fi Styled Modular Pack“ (2018) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/sci-fi-styled-modular-pack-82913>

VIS Games: „Snack Machines“ (2022) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/snack-machines-3517>

GameBubble06 Assets: „Obligatory Sci-fi Corridor Vol.1“ (2017) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/obligatory-sci-fi-corridor-vol-1-85445>

PULSAR BYTES: „Starfield Skybox“ (2017) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/starfield-skybox-92717>

SpaceZeta: „Spotlight and Structure“ (2020) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/spotlight-and-structure-141453>

Key Mouse: „Customizable skybox“ (2020) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/customizable-skybox-174576>

Runemark Studio: „PolyDesert“ (2020) unter: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/polydesert-107196>