

PIE-RATES

and other nutritional crimes





Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	3
Spielbeschreibung	4-6
Steuerung und Controls	7
Tech Highlights	7
Dating-Aspekt	8
Art Design	9
Gameworld	10-17
1. Plot	10
2. Ziele	11
3. Charakterbeschreibungen	11
4. Missions- und Storyfortschritt	12
5. Concept Art	13-16
6. Moodboard	17
Produktionsdetails	18-22
1. Teammitglieder	18
2. Kosten Real Live	19
3. Projektplan	20
Konkurrenz	21-22





Zusammenfassung

“Manage the kitchen of a pirate ship - survive the dangerous day-to-day of raids and see monster attacks and cook your way into the pirates hearts so they don't feed you to the sharks.”

HIGH CONCEPT SENTENCE

Bei dem Spiel “PIErates” (working title) handelt es sich um einen Cooking/Datingsimulator, bei dem der Spieler/die Spielerin die Rolle eines Küchenjungen auf einem Piratenschiff übernimmt und versuchen muss, den rauen Piratenalltag zu überleben. Der Spieler/Die Spielerin muss dabei ihre kulinarischen Fähigkeiten, sowie ihr Geschick im Multitasking unter Beweis stellen, denn die Arbeit in einer Piratenküche ist hochexplosiv und seeübelkeiterregend gefährlich. Mannshohe Wellen und ausgehungerte Ratten, sowie Seeungeheuer drohen dem kulinarischen Abenteuer ein unappetitliches Ende zu bereiten! Fässer mit Schießpulver rollen ungesichert über Deck und müssen ausgewichen werden, sonst bekommt man nasse Füße. Die perfekte Kulisse um echte Romantik entstehen zu lassen! Denn der Piratenmagen sehnt sich nicht nur nach skorbutbekämpfender Ernährung, sondern auch nach Liebe!



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Spielbeschreibung

Der Spieler/Die Spielerin schlüpft in die Rolle des Küchenjungen eines untergegangenen englischen Handelsschiffs, der von Piraten aus dem Meer gefischt und damit beauftragt wurde, die Schiffsküche zu übernehmen. Dabei wird die Spielerin vom Geist des ehemaligen Koch der Piraten, der leider von Haien gefressen wurde, unterstützt, indem er Tipps und Erklärungen bietet.

Der Spieler/Die Spielerin muss nun Tag für Tag die Piratencrew mit Mahlzeiten versorgen. Durch Gespräche mit den Piraten, sowie durch festgelegte Events wird die Story vorangetrieben.

Im Rahmen unseres MMP3s wollen wir uns auf die Kochmechanik vor der Datingmechanik konzentrieren, um den Rahmen nicht zu sprengen.

Die Kochmechanik soll sich aus von "Cooking Mama" inspirierten Mini-Spiele zusammensetzen, bei denen es auf Genauigkeit und Schnelligkeit ankommt. Beispiele für Minispiele wären:

- Gräten aus einem Fisch entfernen
- Suppentopf umrühren
- Feuer anschüren
- Fleisch anbraten
- Gemüse schneiden
- Teig kneten

Bei den Minispielen geht es um die taktile Interaktion des Players mit den Controls. Es steht die Überlegung, das Spiel für Mobile zu entwickeln, da sich ein Touchscreen gut für unsere Zwecke eignen würde.



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Spielbeschreibung

Der zweite Teil des Gameplays ist die Delivery-Phase. Die gekochten Gerichte müssen über das Piratenschiff sicher an Deck gebracht werden. So ein Schiff ist aber alles andere als sicher, und so muss der Player auf dem Weg an Deck einigen Hindernissen ausweichen und währenddessen die Balance halten, damit die mühsam angerichteten Speisen nicht vom Tablet rutschen. Beispiele für Hindernisse wären:

WELLENGANG - Das Schiff schwankt die ganze Zeit. Die Balance muss gehalten werden

RATTEN - Wenn das Essen durch den starken Wellengang auf den Boden fällt, wird es innerhalb von 3 Sekunden von Ratten gefressen. Die Gerichte müssen dann neu zubereitet werden

FÄSSER MIT RUM/SCHIEßPULVER - Sind nicht festgebunden und rollen herum, sobald das Schiff schwankt. Der Player muss entweder über sie drüberspringen oder ihnen ausweichen.

SEEUNGEHEUER-ANGRIFF: Zeigt sich durch Tentakel, die über die Reling langen und denen ausgewichen werden muss. Tentakel können auch mit einem Messer abgehackt (und in kreative neue Kreationen verarbeitet) werden.



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Spielbeschreibung

Blockout Perspektive Küche



Das Spiel soll aus 3 3D-gemodelten Bereichen bestehen - die Küche, das Deck und der Weg dorthin. In der Küche spielt sich die Kochphase ab. Die fertigen Gerichte werden dann an Deck gebracht, wo sich die Piraten aufhalten und der Spieler die Möglichkeit hat, mit dem Piraten zu sprechen. Durch Gesträuche hat man die Möglichkeit, mehr über die einzelnen Piraten und ihre Storylines/Probleme zu erfahren. Jeder Pirat hat seine eigenen Vorlieben und Bedürfnisse. Indem man auf ihre Bedürfnisse eingeht und ihnen die richtigen Dinge kocht, kann man nur das Wohlwollen und die Herzen der Piraten erobern, sondern auch neue Zutaten/Rezepte/sonstige Vorteile erhalten.



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Steuerung und Controls

Das Spiel soll für den PC mithilfe eines Controllers oder für Mobile entwickelt werden, da sich für die Kochfunktionen ein Touchscreen anbieten würde.

Tech-Highlights

Das Spiel wird mit der Unreal Engine Version 5.x entwickelt und daher wird das Unreal Blueprint System und C++ verwendet. Für das Rendering könnte man das Nanite-System verwenden. Das Spiel wird in 3D umgesetzt, allerdings besitzt die Kamera einen fixen Winkel und folgt nicht dem Charakter, wodurch ein „2,5D“-Blickwinkel entsteht.

Die Tech highlights in diesem Projekt bestehen daraus, dass wir für die Dialoge der Piraten ein Voice-Over planen. Dabei soll nicht der gesamte Text in der Textblase vorgelesen werden, sondern die Charaktere reagieren mit verschiedenen Geräuschen auf die Antworten (Grunzen, Brummen, Seufzen) oder kurze Reaktionen wie „Ahh“ oder „Mhh“.

Alle Charaktere sollen in-game im Chibi-Style dargestellt werden. Dabei soll das gleiche Model/rig und viele Animationen wiederverwendet werden, um den Modeling-und Animationsaufwand möglichst gering zu halten. Die Zutaten und Gerichte werden als 2D-Sprites umgesetzt und die Kochanimationen für verschiedene Rezepte sollen sich möglichst nicht verändern.



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Dating-Aspekt

Für das Dating-System soll das Spiel "Hades" als Vorlage dienen. Piraten sollen ein Set von möglichen Antworten haben, die nach einer Prioritätenliste angeordnet sind. Gewisse Umstände verschieben diese Prioritäten. So soll der Eindruck entstehen, dass die Piraten auf gewisse Umstände den Spieler betreffend eingehen und reagieren. Das Hades Dialog-System wird in diesem Video ausführlich erklärt.

https://www.youtube.com/watch?v=bwdYLOKFA_U

Natürlich soll unser Spiel eine weniger umfangreiche Version davon sein.

Sollte sich dieses System als im Zeitrahmen nicht machbar erweisen, werden wir die Dialoge wohl in eine fixe Reihenfolge festlegen und die Story linear zu einer festgesetzten Zeit voranschreiten lassen.

Wie schon erwähnt, werden wir unsere Ressourcen zuerst auf die Kochmechanik konzentrieren, um für das MMP3 ein fertiges und solides Spiel zu haben, auch wenn es nicht alles enthält, was wir gerne gehabt hätten.



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



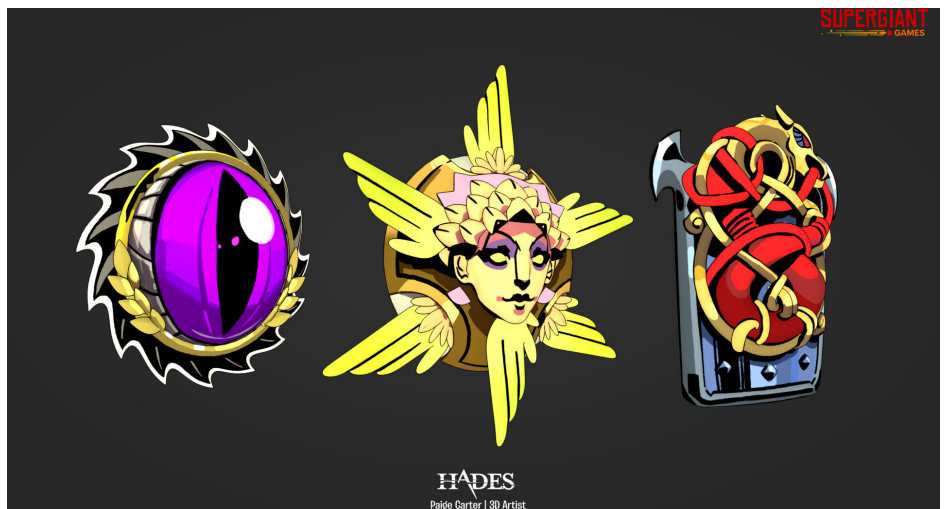
Art Design

Obwohl in 3D modelliert, soll das Spiel einen 2D-Look aufweisen. Dabei soll sich sehr stark an das Spiel "Hades" orientiert werden. Im Dialog mit den Charakteren wird ihr Bild als Character Concept erscheinen, während die Charaktere in-game als unaufwändige Chibi-Versionen ihrer selbst repräsentiert werden. Auch die Assets und die Hintergründe sollen im 2D-Look umgesetzt werden. Ein Mix aus handgemalten Texturen und Toon-shadern werden zum Einsatz kommen.



Beispiel Artstyle und Dialog-Fenster - Hades

Beispiel handbemalte 3D-Assets - Hades



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Gameworld

Plot

Die Geschichte entfaltet sich inmitten eines heftigen Sturms auf hoher See. Unser Hauptcharakter fungiert als Küchenjunge an Bord eines prachtvollen Schiffes, das jedoch tragischerweise untergeht. Als er das Bewusstsein wiedererlangt, findet er sich auf einem mysteriösen fremden Schiff wieder. Die Crew hat ihn zusammen mit einer Truhe voller Rezepte und Kochbücher aus den tiefen Fluten gerettet. Anfangs ist der Hauptcharakter erleichtert, dem Schicksal entkommen zu sein, doch er erkennt schnell, dass er sich nicht auf einem gewöhnlichen Schiff befindet, sondern auf einem Piratenschiff. Nun ist er gefangen inmitten dieser furchteinflößenden Mannschaft.

Die Piratencrew schließt aufgrund des Inhalts der Truhe darauf, dass er auf dem vorherigen Schiff als Koch tätig gewesen sein muss, obwohl der Hauptcharakter keine Ahnung von der Kunst des Kochens hat. Er versucht verzweifelt, den Piraten klarzumachen, dass er nicht kochen kann, doch seine Worte verhallen ungehört. Die Crew ist nach wie vor euphorisch, endlich Ersatz für ihren verstorbenen Koch gefunden zu haben.

Unser Hauptcharakter wird in die Küche gebracht und fühlst dich zunächst allein gelassen, doch plötzlich erscheint der Geist des verstorbenen Kochs. Er begrüßt den Hauptcharakter mit freudigem Strahlen und Erleichterung. Der Geist enthüllt, dass die Crew seit Wochen ausschließlich von Sauerkraut aus den Fässern lebt und die Küche langsam von Ratten übernommen wird. Du gestehst dem Geist deine Unwissenheit über das Kochen und Rezepte ein - du kannst nämlich nicht lesen, weshalb dir die Truhe nicht viel hilft, woraufhin der verstorbene Koch bereitwillig Tipps und Tricks anbietet, um einen reibungslosen Ablauf in der Küche zu gewährleisten.

Nach und nach werden die Kochkünste unseres Hauptcharakters immer besser und während du mit den Piraten sprichst, beginnt der Spieler die Crew besser kennenzulernen. Sogar einige romantische Beziehungen bahnen sich an, die durch köstliche kulinarische Geschenke nur noch weiter angefacht werden.

Die Geschichte des Hauptcharakters endet in dem er das Geburtstagsdinner des Captains zubereiten darf. Auf der anschließenden Feier verkündet die Piratencrew, dass er von diesem Tag an offiziell Teil der Crew ist.



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Gameworld

Ziele

- Die Küche darf nicht durch die verschiedensten Katastrophen zerstört werden
- So viele Rezepte wie möglich zu finden und freizuschalten
- Gutes Essen zu kochen
- Durch Geschenke und Interaktionen die Piraten kennen zulernen und sie zu verführen

Charakterbeschreibungen

HAUPTCHARAKTER

Aussehen ist anpassbar (Hautfarbe, Haarfarbe, Frisur, Brille)

Persönlichkeit: Schüchtern, motiviert, verpeilt

TOTER PIRATENCHEFKOCH

Liebt kochen und seine Küche. Ist besessen von Meerjungfrauen. Gestorben, weil er betrunken einen Hai küssen wollte, von dem er dachte, es sei eine Meerjungfrau. Ist immer hilfsbereit. Einer der wichtigsten NPCs im Spiel, da er Tutorial anleitet und Hilfestellung in der Küche anbietet.

WAHRSAGER

Mysteriös und ruhig. Der Wahrsager hat viele Tattoos und Ketten. Gibt dem Hauptcharakter Tipps und Vorhersagen in Bezug auf Piratencrew und Schiff.

Weitere Charakterideen:

- Captain
- 2. Captain, der das Schiff schaukelt
- Musiker
- Einschüchternder Pirat aber eigentlich sehr nett
- Verrückter Pirat
- Piratenbarde
- Deprimierter Pirat
- Übermotivierter Pirat
- Zwillinge

PIRATENKODEX!

Offiziell handelt es sich bei den Piraten ausschließlich um Männer, da jeder weiß, dass Frauen auf Schiffen Unglück bringen. Jedoch werden natürlich alle Geschlechter vertreten sein. Alle Piraten werden aber mit maskulinen Namen angesprochen und tragen stattliche Bärte. Ob diese echt sind oder nicht, ist Privatsache!

Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether





Gameworld

Missions- und Storyfortschritt

Nach dem Erreichen von gewissen Erfolgen, werden eine Reihe von Events freigeschalten.
Ideen für Events:

1. Flaggen-Näh-Wettbewerb
2. Seemonster Attacke (danach gibt es Levels bei dem ein Tentakel durch das Fenster kommt und Essen stiehlt)
3. Andere Piraten fordern dich zu einem Koch-Wettbewerb heraus.
4. Captain Geburtstag
5. Zusatzevent: durch füttern der Haie taucht Meerjungfrau auf und schenkt einem ein Rezept



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

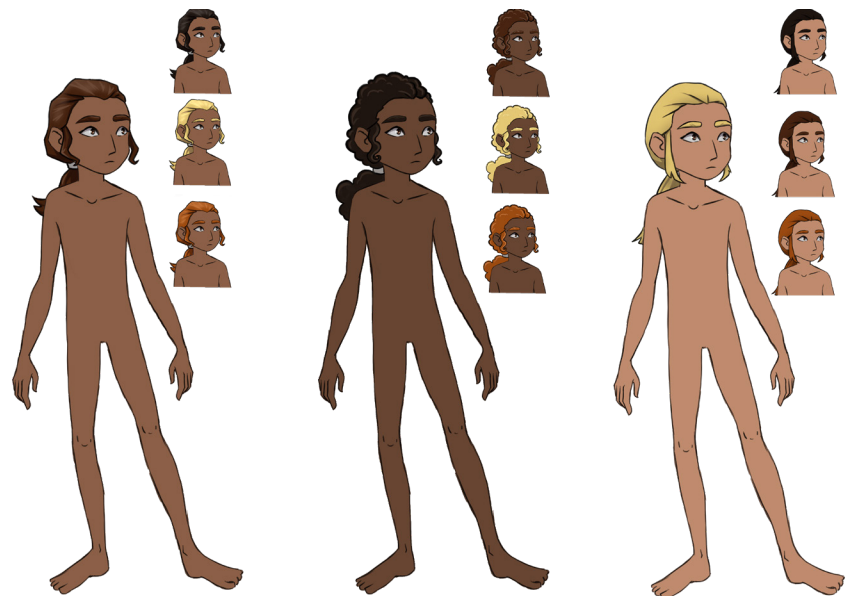
Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Gameworld

Concept Art - Charakter



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

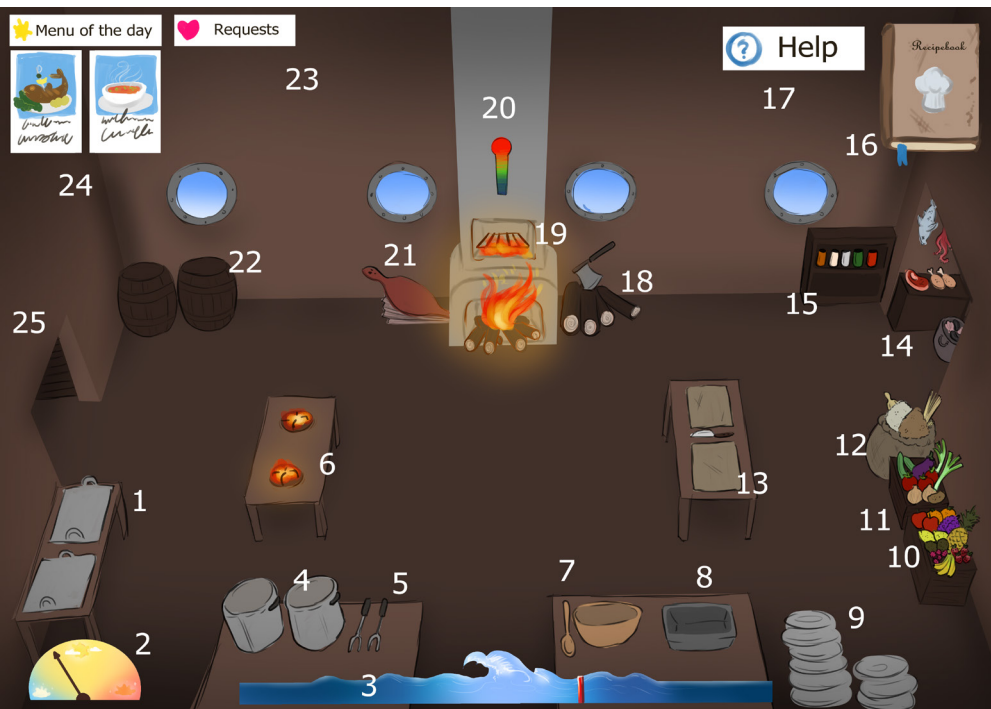
Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether

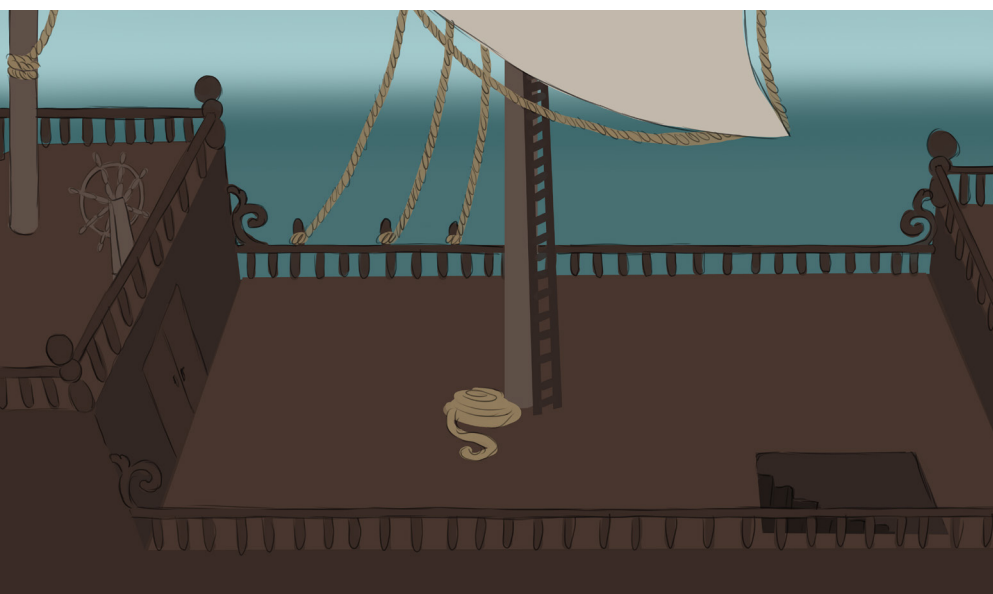


Gameworld

Concept Art - Kochmechanik Interface Blockout



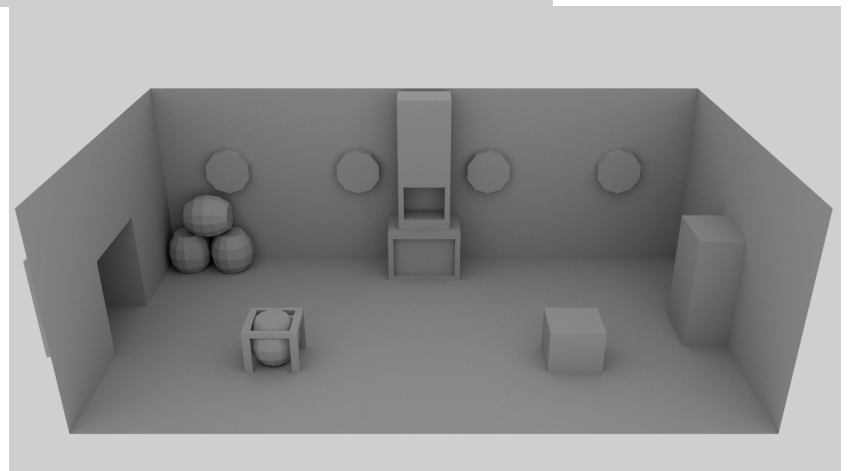
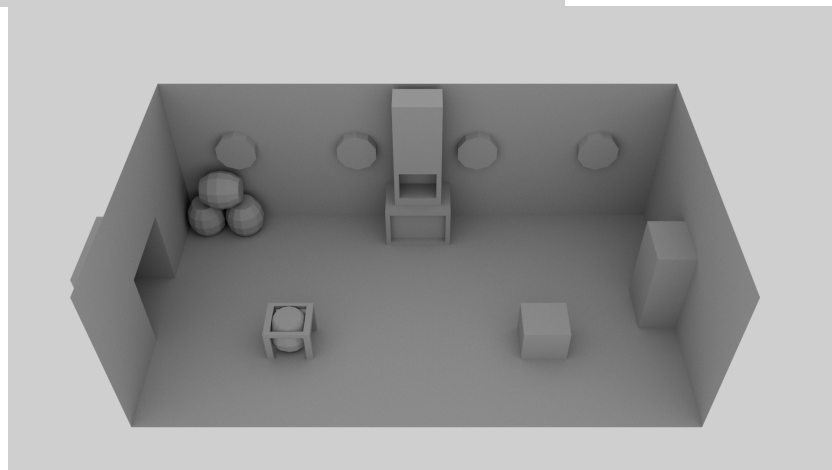
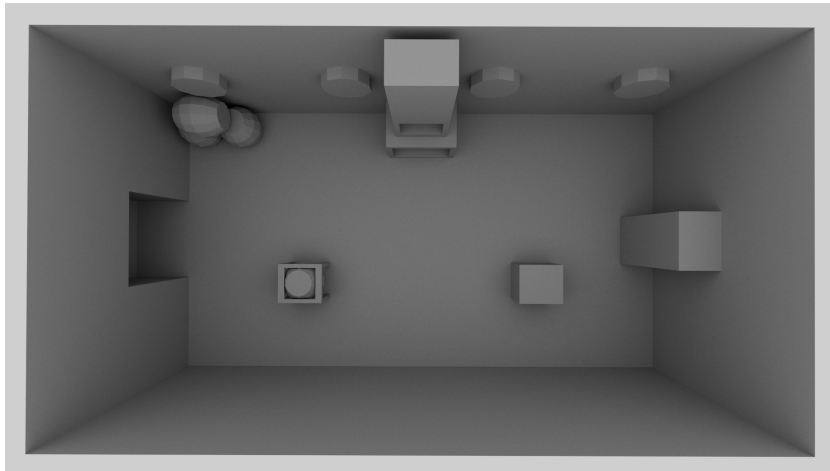
1. Ablage für fertige Gerichte, um sie anschließend aufs Deck zu tragen
2. Tagesanzeige
3. Wellenanzeige
4. Töpfe
5. Grillspieße
6. Kochstelle für Töpfe
7. Teig Schüssel
8. Backform
9. Teller
10. Obst
11. Gemüse
12. Zucker, Mehl, Nudeln
13. Schneidestation
14. Fleisch, Fisch und Meeresfrüchte
15. Gewürze
16. Kochbuch
17. Hilfe von Geisterkoch anfordern
18. Feuerholz
19. Grill
20. Thermometer
21. Blasebalg um Feuer anzuheizen
22. Schießpulver
23. Essensanfragen von Piraten
24. Tagesmenü





Gameworld

Concept Art - Perspektiven Sketches



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

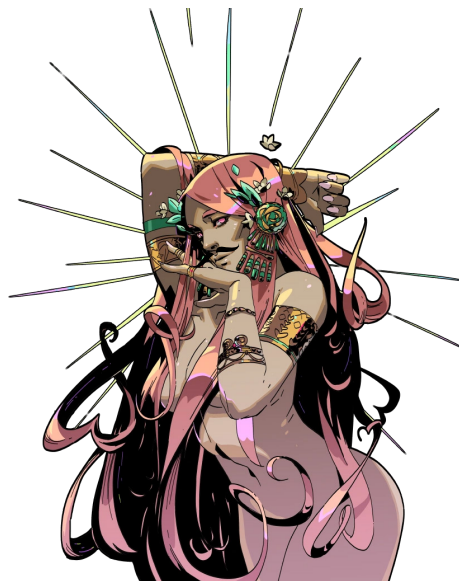
Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Gameworld

Moodboard



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Produktionsdetails

Teammitglieder



Eva Maria Klotz
 MMA Computeranimation, 22, Salzburg
 Rollen: Illustrator, Texture drawing, Concept art, Character design, Story writer

Sarah Wallner
 MMA Computeranimation, 23, Salzburg
 Rollen: Modeling, Texturing, Animation



Johanna Fuchs
 MMA Computeranimation, 21, Tirol
 Rollen: Animation, Modeling, Texturing, Game VFX
 Projekte: https://fuchs_johanna1.artstation.com/

Mathias Ranftl
 MMT, 26, Bayern
 Rollen: Programmierer
 Projekte: Siehe <https://mathiasranftl.myportfolio.com/>



Gerald Rendl
 MMT, 32, Salzburg
 Rollen: Programmierer

Stefan Wolf
 MMA Audio, 26, Atnang-Puchheim
 Rollen: Sound Design, Composition, Audio Implementation
 Portfolio: <https://stefanwolfaudio.myportfolio.com/>



Eva Klotz
 Stefan Wolf

Sarah Wallner
 Matthias Ranftl

Alexander Förg
 Johanna Fuchs

Boris Grether



Produktionsdetails

Kosten Real Life

- Büro / Arbeitsplatz mieten für 13 Monate: ca 1.400€ pro Monat = 18.200€
- Programmierer: Jahresgehalt ca. 40.000€ - 45.000€
- 2D Artist / 3D Artist – Gameartist: Jahresgehalt ca. 34.000€ - 40.000€
- Sounddesigner Game: Jahresgehalt ca. 42.000€
- Equipment (PC, Tische, Stühle,...)

Equipment/Lizenzen	Anzahl	Preis	Gesamtpreis
PC	6	3.000€	18.000€
Tische	6	560€	3.360€
Stühle	8	200€	1.600€
Bildschirme	12	400€	4.800€
Grafiktablet	2	500€	1.000€
Kaffeemaschine	1	150€	150€
Controller	2	60€	120€
Maya	3	2.208€	6.624€
Adobe	4	881,88€	3.527,52€
Vray	3	418,80€	1.256,40€
ZBrush	2	448,95€	897,90€
Ableton	1	349€	349€
			41.684,82€

Gesamtkosten: Büro, 2 Programmierer, 3 3D/2D-Artists, 1 Sounddesigner + Equipment =

311.884,82€



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Produktionsdetails

Projektplan



Jede Woche Onlinemeeting!



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Konkurrenz

Konzept

Bei unserer Recherche nach ähnlichen Spielprinzipien stießen wir tatsächlich auf ähnliche Konzepte. Das Spiel *Cooking Companions* kombiniert das Thema Kochen mit den Eigenschaften eines *Dating Sims*. Anders als bei unserem Projekt, handelt es sich hierbei um einen *Psychological Horror Dating Sim*, welcher sich vermehrt auf den *Dating Aspekt* stützt und wenig bis kein *Gameplay* über die Thematik Kochen bietet.

Ebenso existiert die Spielereihe *Cook, Serve, Delicious!*, welche neben ihrem Fokus auf *Koch-Simulations Gameplay* auch Mini „*Dating*“ Elemente in den Spielablauf integriert. Diese beschränken sich jedoch auf einfache *SMS-Textnachrichten* und bieten keine direkte *Interaktion*-möglichkeit mit anderen Figuren.

Koch-Simulatoren

Teilen wir unser Konzept in seine Grundbausteine, finden wir unter den *Koch-Simulatoren* einige Beispiele von erfolgreichen Vertretern. Mit seinem charmanten Stil, kooperativen Elementen und *fast paced Gameplay* setzt *Overcooked* die Latte innerhalb der *Koch-Simulationen* ziemlich hoch. Für eine realistischere *Koch-Simulation* wurde der *Cooking Simulator* entwickelt. Dieses *First Person Spiel*, welches auch *VR-Unterstützung* bietet, ermöglicht es den Spieler*innen eine *realitätsnahe Kochsimulation* zu erleben, welche es ihnen auch erlaubt, die *gelernten Rezepte und Techniken* im echten Leben umzusetzen.

Dating-Sims

Klassische *Dating Sims* gibt es in zahlreichen Ausführungen. Zu den beliebtesten gehören jene Spiele, welches es schaffen die Spieler*innen zu überraschen. Darunter fallen *Simulatoren* wie der *Überraschungshit Doki Doki Literature Club*, welcher stark auf *psychologische Horror Elemente* setzt, während er sich als *harmloser Dating Sim* tarnt. Ebenso beliebt ist die komplexe *Simulation Hatoful Boyfriend*, die mit ihren zahlreichen Enden und der Tatsache, *Tauben zu daten* zu einem *Favoriten* innerhalb der *Community* zählt.



Eva Klotz
Stefan Wolf

Sarah Wallner
Matthias Ranftl

Alexander Förg
Johanna Fuchs

Boris Grether



Konkurrenzanalyse

Bei unserer Analyse von konkurrierenden Mitbewerbern sind wir auf folgende Punkte gestoßen:

- Koch- sowie Dating Simulation müssen komplexe, ausgearbeitete Gameplay Konzepte vorweisen, welche passend zusammenarbeiten.
- Barrierefreiheits-Optionen sind für viele Spieler*innen ein großer Wunsch
- Die Geschichte bzw. die Dating Sim Elemente müssen die Spieler*innen überraschen.
- Ein breiter und bunter Rezeptkatalog ist von Vorteil
- Erschwerende Faktoren von außen, welche sich als Herausforderung beim Kocher herausstellen (z.B. schwankendes Schiff), können für eine Steigerung der Schwierigkeit genutzt werden und ein monotones Gameplay verhindern
- Frei wählbare kosmetische Veränderungen der/des Küche/Restaurantbereiches können einen gewissen Reiz für Spieler*innen hervorrufen

