

KI-NANIA

Game Concept



Heile die Welt!

Wir spielen einen Hüter, der in einer kargen toten Welt aufwacht, diese war einst grün und lebendig. Das Siegel der dunklen Quelle wurde gebrochen und die Verseuchung hat dem Land jegliches Leben entzogen. Mit den Heilungskräften des Hüters bringen wir das Land Stück für Stück zurück ins Leben.

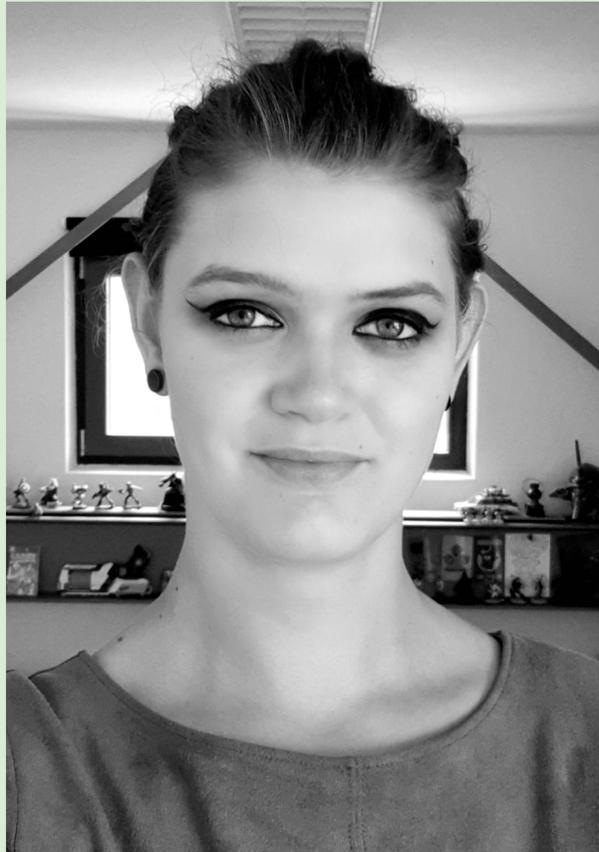
Es gilt eine Welt zu erkunden, Samen und Fähigkeiten zu finden, Hindernisse zu überwinden und verseuchte Tiere und Pflanzen zu heilen. Die verseuchten Tiere und Pflanzen stellen dabei Hindernisse dar, die die Spielenden ohne Kampf durch weglocken oder Heilen passieren müssen. Eine zusätzliche Herausforderung bieten dabei abwechslungsreiche Puzzle und das Finden von Wegen. Mit neuen Fähigkeiten wie Trampolinpilze wachsen lassen oder Blumen blühen lassen mit denen man Glühwürmchen anlockt, sowie die Gabe Ranken spriessen lassen, um Abgründe zu überbrücken, können die Spielenden sich diese neuen Wege erschließen.

Auf dem Weg durch die Welt erzählt die Umgebung die Geschichte einer untergegangenen Zivilisation. Im zentralen Gebiet wächst mit zunehmendem Fortschritt im Spiel ein grosser Baum als Sinnbild für das Leben des Landes heran und es entsteht ein wunderschöner Garten, der durch die entdeckten Samen bereichert werden kann. Die Welt wird mit zunehmendem Fortschritt immer grüner und schöner anzusehen. Die Spielenden werden motiviert, immer mehr zu heilende Pflanzen und Tiere zu entdecken, um die Welt in ihrer alten Blüte zu sehen.

Am Ende des Spieles gilt es, mit den gewonnenen Fähigkeiten die dunkle Quelle zu versiegeln.



Wer wir sind



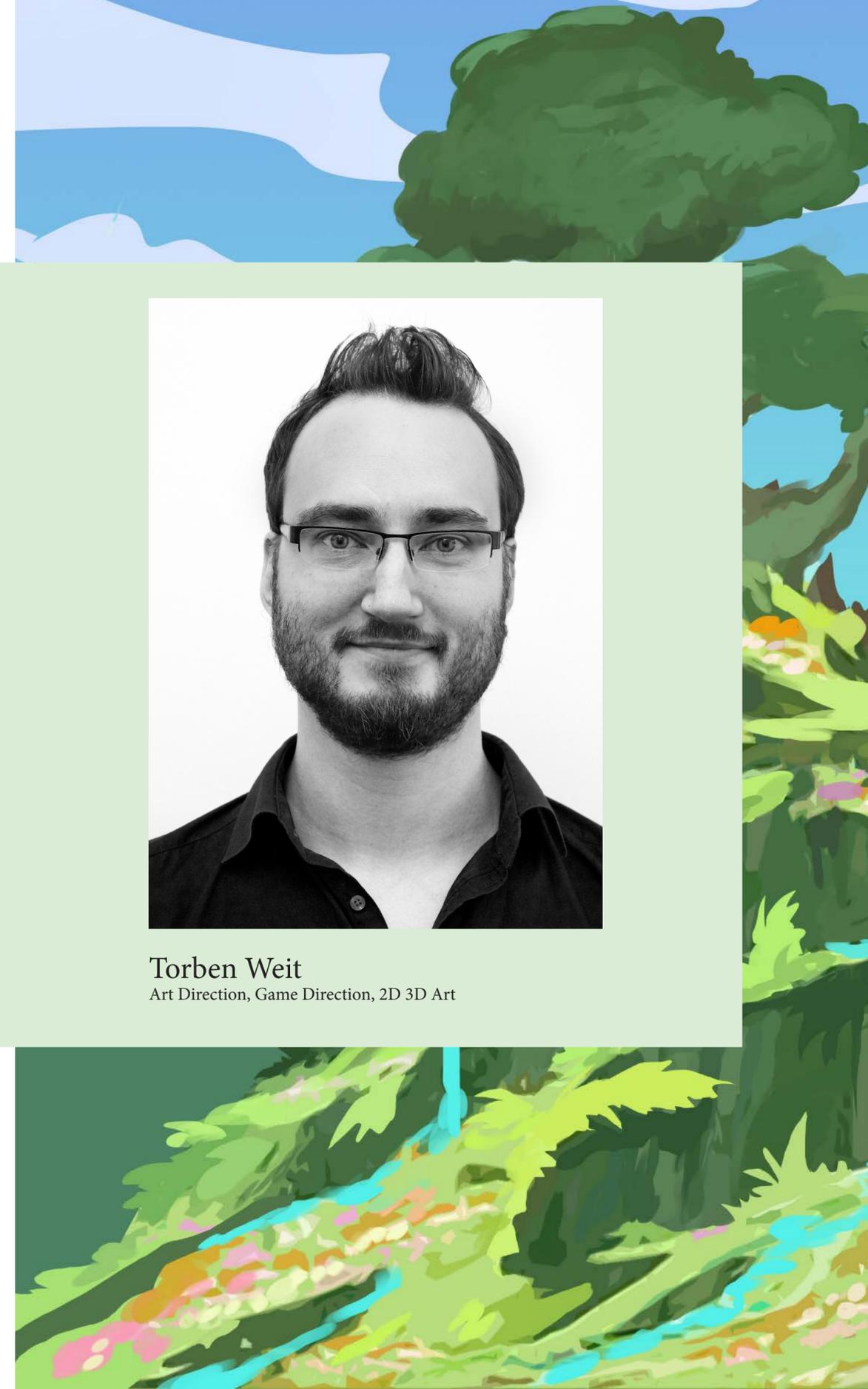
Annika Heilmann
2D 3D Art, Programming



Shalien Schmidt
2D 3D Art, Sound Design



Torben Weit
Art Direction, Game Direction, 2D 3D Art



Logodesign

Für das Logodesign wollten wir eine Identität schaffen, die unsere Zielgruppe anspricht. Wir haben sehr unterschiedliche Ansätze ausprobiert. Wir wollten erreichen, dass das Logo für sich spricht, inspiriert von den grossartigen Logos von Disney und Pixar.

KI NANA

KI NANA

KI NANA

KI NANA

KI NANA

KI NANA

KI NANA
KI NANA
KI NANA

 KI NANA

KI  NANA

 KI NANA

 KI NANA

 KI NANA

 KI NANA

KI NANA

KI NANA

KI NANA

KI NANA

KI NANA KI NANA

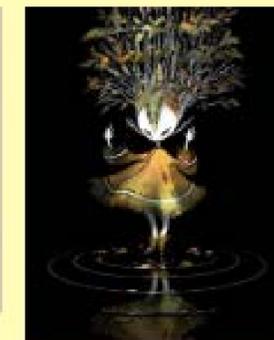
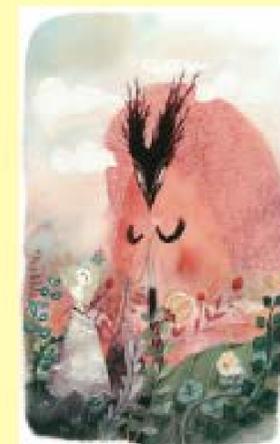
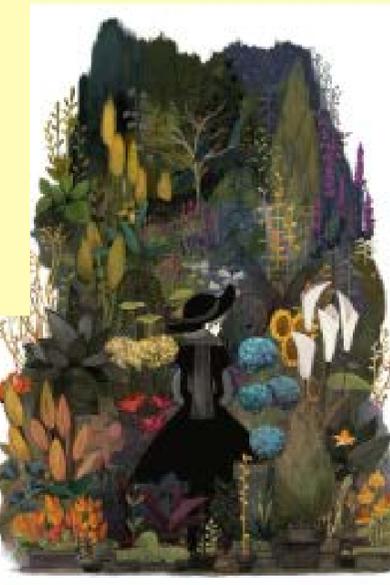
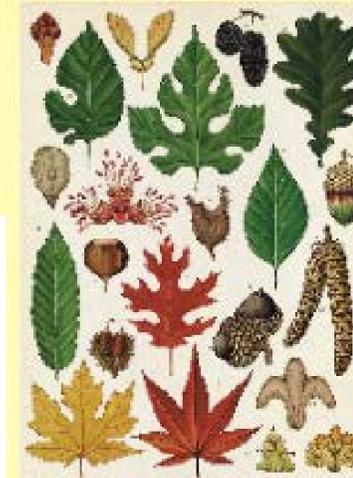
KI NANA KI NANA

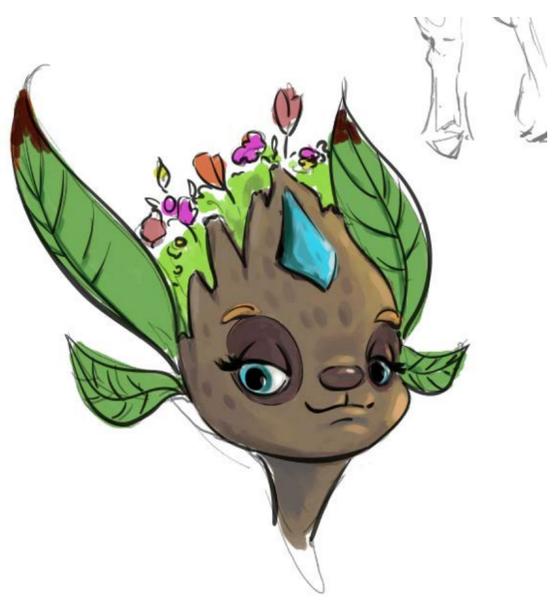
KI NANA KI NANA

KI NANA KI NANA

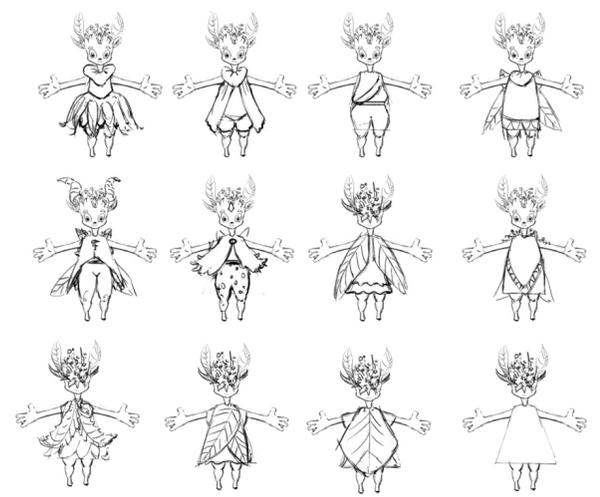
Style moodboard

Um uns die Welt besser vor Augen führen zu können, haben wir im Kollektiv verschiedene Moodboards erstellt. Dabei haben wir uns auch Inspiration in der Kinderbuchillustration und in klassischen Darstellungen von Pflanzen geholt. Dies ist ein Auszug aus unseren Style Moodboards.





Spielbarer Character



Baum des Lebens

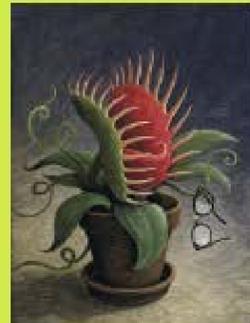
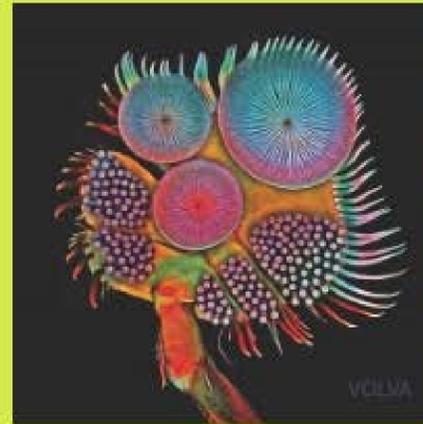


Pflanzen

Um eine karge Landschaft in ein wunderschönes farbenfrohes Setting zu verwandeln, entschieden wir uns für Pflanzen mit einer besonderen Farbvielfalt. Einige Pflanzen besitzen eindrucksvolle Fähigkeiten, die dem Charakter helfen seinem Ziel Näher zu kommen.

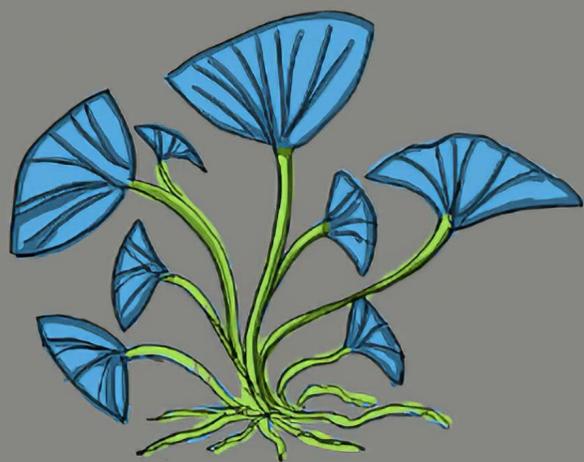


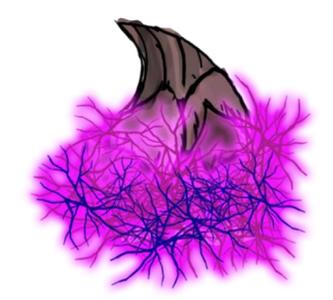
Pflanzen Moodboard



Pflanzen Concepts







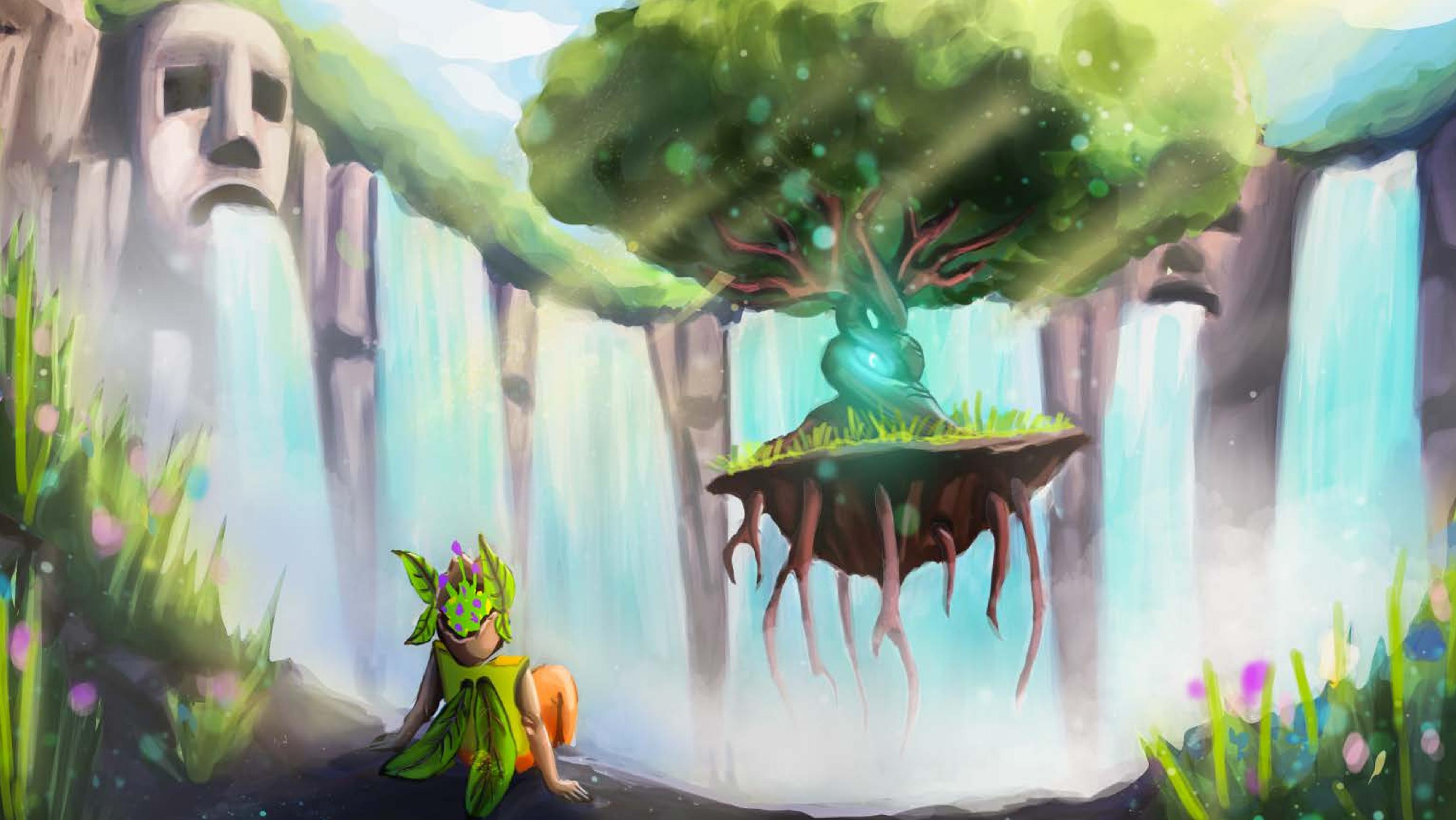
Verseuchung

Ein zentraler Bestandteil des Gameplays ist, verseuchte Pflanzen und Tiere zu heilen. Wir haben hier konzeptionell erarbeitet, wie der Zustand der Verseuchung aussehen könnte. Oben ist die Verseuchung dargestellt, die uns am besten gefällt, zusammen mit den Zuständen bis zur Heilung der Pflanzen.

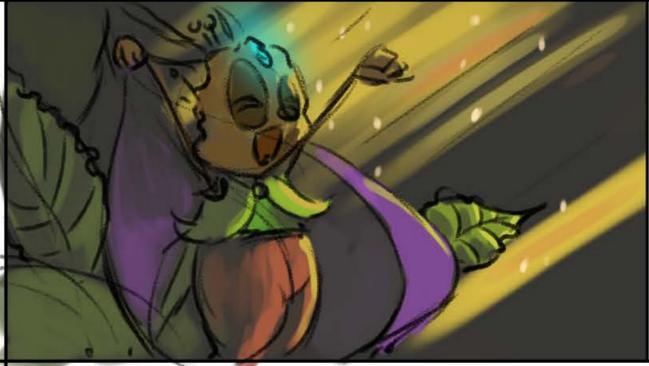
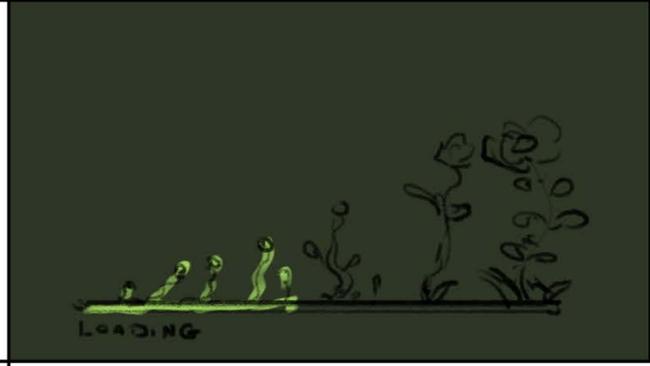


Jumpies





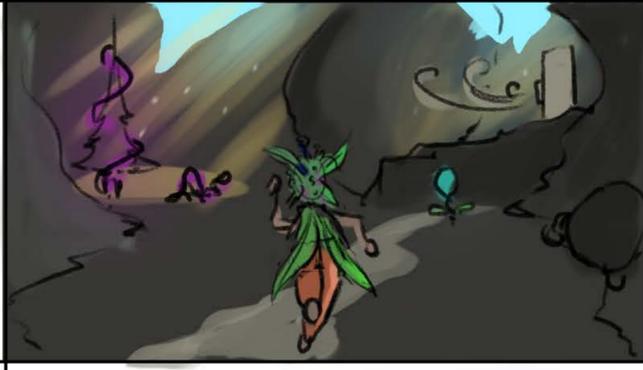
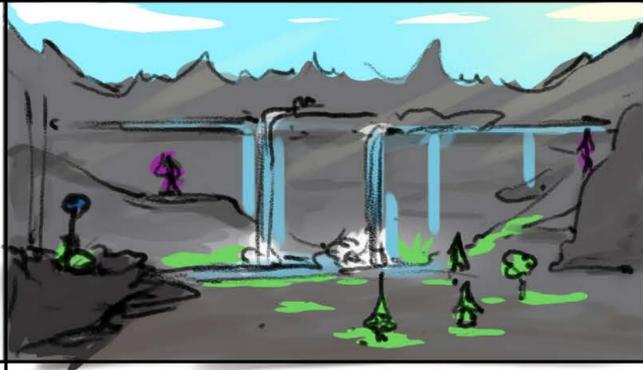
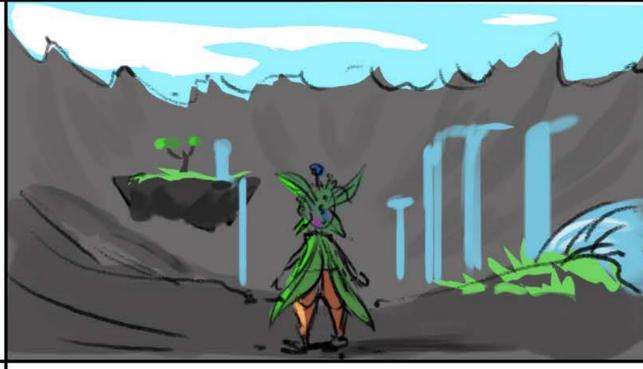
Storyboard

Nr.	Einstellung	Kommentar / Dialog	Nr.	Einstellung	Kommentar / Dialog
					Die Kapsel öffnet sich langsam, Kamera bewegt sich auf sie zu
					
					Tutorial beginnt eingblendet wird: <i>Press WASD or left thumb stick to move the character</i>
					

Storyboard

Nr.	Einstellung	Kommentar / Dialog	Nr.	Einstellung	Kommentar / Dialog
		Die Spielenden gelangen zu einer unüberwindbaren Hürde. Eingeblendet wird: <i>Press SPACE on Keyboard or A Button on Pad to Jump</i>			
					Nach dem Heilen wird der Blick auf einen grösseren Samen freigegeben
					Der Baumgeist erscheint über dem Samen
		Die Spielenden sehen sich vor einem bedrohlich aussehenden Konstrukt. Eingeblendet wird: <i>Press R on Keyboard or X Button on Pad to Heal</i>			Monolog Baumgeist: Danke, dass du mich gerettet hast. Durch deine heilenden Kräfte ist die Verseuchung verschwunden und der Samen des Lebensbaumes ist wieder frei. Ich freue mich, dass du wieder erwacht bist. Du scheinst dich an nichts zu erinnern. Früher war hier alles grün und lebendig, wir haben versucht, die Verseuchung zu bekämpfen, doch sie war stärker. Doch vielleicht haben wir jetzt eine neue Chance. Der Anfang ist gemacht, jedoch muss der Fluss wieder fließen, die Pflanzen brauchen Wasser. Etwas muss die Quelle blockieren, unten im Tal gibt es eine Höhle, die zur Quelle führt. Siehst du mal nach was da los ist? Heile auf deinem Weg alle Pflanzen und Tiere, die du findest von der Verseuchung. Fließt das Wasser, wird der Baum des Lebens wieder wachsen.

Storyboard

Nr.	Einstellung	Kommentar / Dialog	Nr.	Einstellung	Kommentar / Dialog
		Die Spielenden gelangen ins Tal. Hier kann erkundet werden und Pflanzen können geheilt werden.			
		Das Ziel ist dann eine Höhle, die den Durchgang zu einem Canyon ermöglicht.			Das Wasser fließt wieder in das Tal
		In diesem Canyon finden die Spielenden sich in alten Ruinen wieder. Es gilt, sich den Weg durch den Level zu bahnen			
		Am Ende finden die Spielenden die blockierte Quelle, die durch Heilung entfernt werden kann.			Vom höheren Standpunkt aus sehen die Spielenden wie der Baum ein wenig wächst. Es kann nun noch erkundet werden um alle verseuchten Pflanzen im Gebiet zu finden, um es maximal zu heilen.



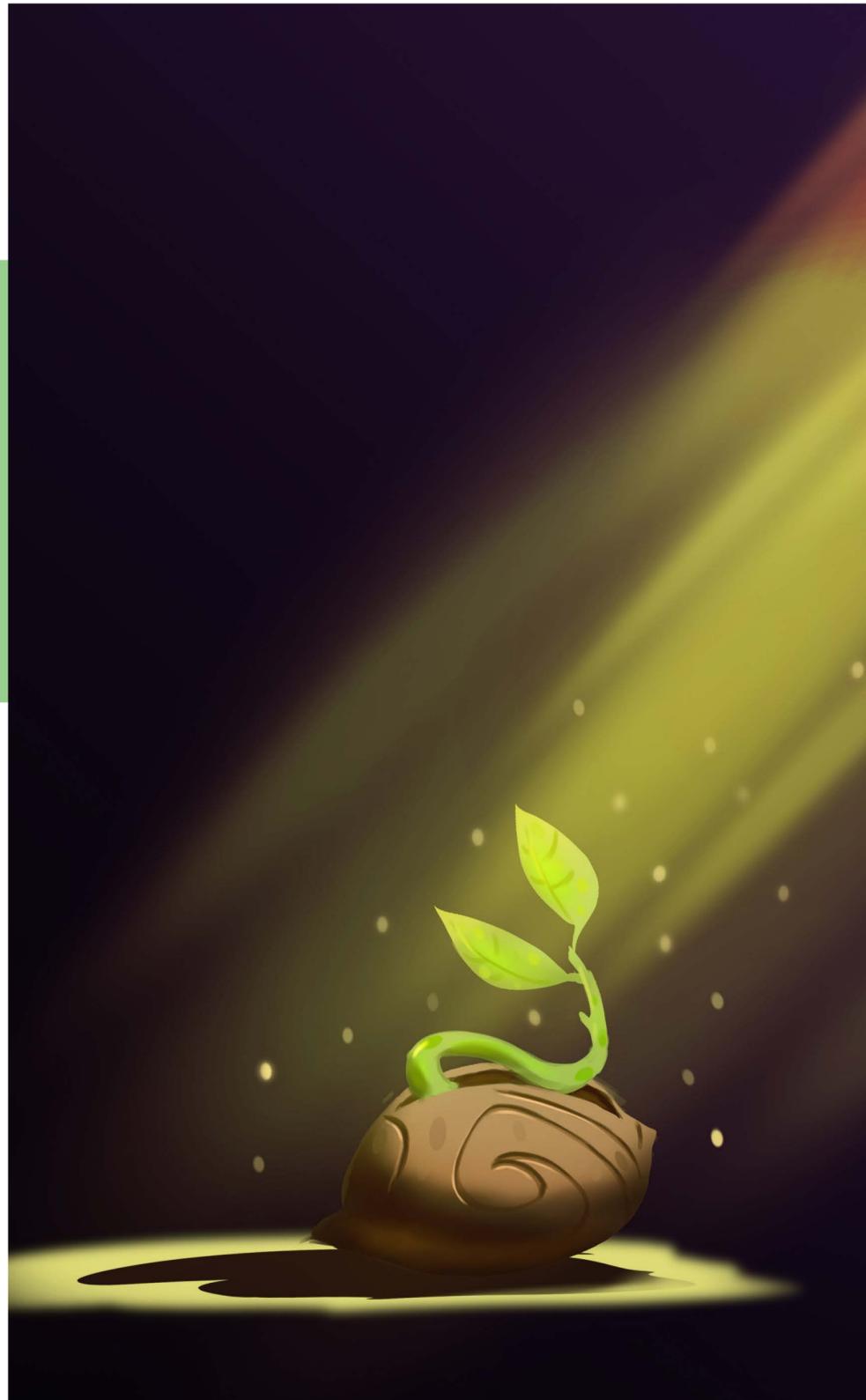
Leveldesign

Um durch diese Abschnitte zu gelangen, müssen die Spielenden die Macht des Windes nutzen. Hier besteht die Herausforderung darin, die verseuchten Tiere geschickt abzulenken, da sie den Avatar nicht passieren lassen.

Leveldesign 2

Für dieses Level haben wir uns ein Puzzle mit Wasser überlegt. Der Hüter hat die Kraft, Ranken wachsen zu lassen, um Steine und in diesem Fall die Bruchstücke von Aquädukten hochheben zu können. Mittels Schalter aktivieren die Spielenden den Wasserlauf, dadurch bringen sie eine Pflanze im zentralen Bereich des Levels zum wachsen und kann mit ihrer Hilfe Höhe überwinden und die Schatztruhe erreichen. Die Spielenden befinden sich mitten im Spiel, sie verfügen bereits über die Fähigkeit, Pilze wachsen zu lassen.





Vielen Dank
für eure Aufmerksamkeit!