

Hochschule Fresenius
Fachbereich: Wirtschaft & Medien
Studiengang: Game Design & Management
Studienort: Wiesbaden

Hausarbeit

High Concept Cubes of Evil

Andreas Bremser
Matrikel Nummer: 400274836
5. Fachsemester

Fach: Spielbasierte und interaktive Systeme
Dozent: Herr Matthias Guntrum
Abgabedatum: 25.02.2023

1 Mission Statement

“Cubes of Evil” ist ein Echtzeit-Strategiespiel mit mehreren spielbaren Fraktionen, mit eigenem Spielstil. Besonders ist der eingebaute Einheiten Editor, der den Spielern ermöglicht, die eigenen Einheiten und Gebäude nach Belieben anzupassen, so wie die hinzugefügten neutralen Lager/Dörfer, die der Spieler als Herrscher einer böartigen Kriegsmacht plündern/unterwerfen kann.

2 Fact Sheet

Name: Cubes of Evil

Monetization Model: Festpreis

Target Platform: PC (Windows)

Optional Platform: Linux, Mac

Engine: Godot

Genre: Echtzeitstrategie

Gameplay: Basebuilding Kriegssimulation

Number of Players: 1-3 Player

Target Age: 15+

Playtime: 4,5 h PvE, Fokus auf online PvP

Region: Europa, N. America

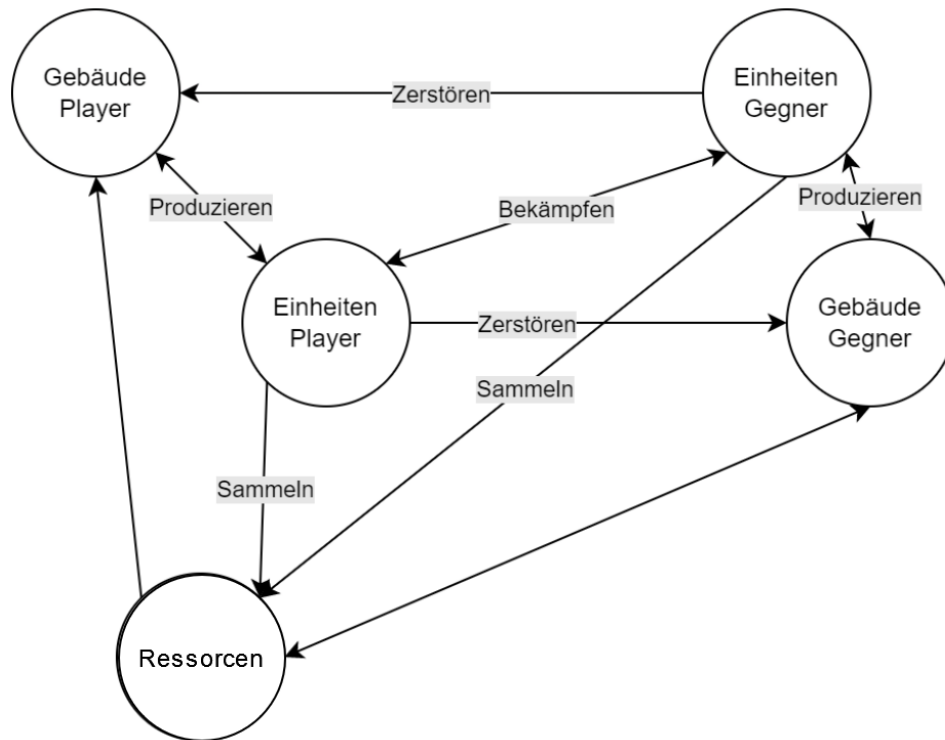
Production Time: 2 Jahre

Team Size: 5-6 Personen

Comparable Games: Warhammer 40k Dawn of War, Siedler 3/4, Starcraft, Warcraft

Target Audience: Midcore/ Hardcore Gamers

3 Loop



4 Features

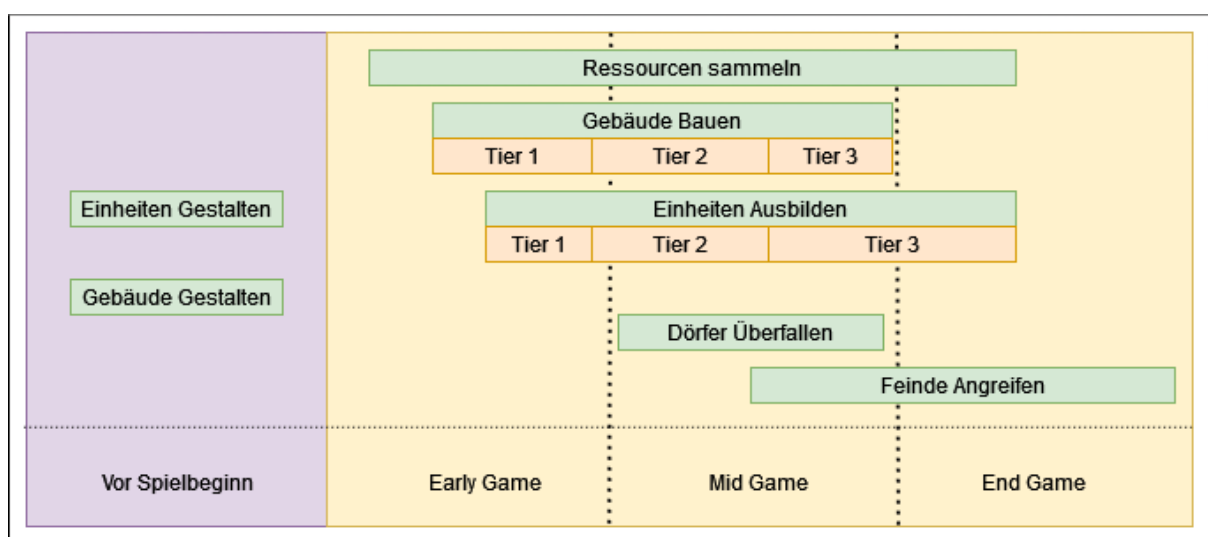
- Verschiedene spielbare Rassen: Die Spieler können vor dem Spiel entscheiden, ob sie als Warlord die Herrschaft ergreifen und die Ländereien unterwerfen, eine Armee der Untoten als gefürchteter Lich King anführen oder als Sippenführer eines Drachenclangs die Welt in ihr persönlichen Speisekammer verwandeln.
- Einheiten Editor: “Cubes of Evil” verfügt über einen eingebauten Einheiten Editor, um den Spielern die Macht zu geben, ihren Armen und Wahrzeichen den letzten eigenen Schliff zu geben, auf dass ihre Feinde lernen, was wahre Furcht bedeutet.
- Singleplayer & Multiplayer: Die Kunst des Krieges ist keine einfache, die Spieler können sie aber in Einzelspielergefechten gegen Computergegner erlernen, um sich im Kampf mit Spielern aus der ganzen Welt zu messen.
- Neutrale Dörfer & Ressourcen Punkte: Keine Armee lässt sich ohne die entsprechenden Rohstoffe errichten. Unabhängig davon, wie sie beschafft werden.

5 Moodboard

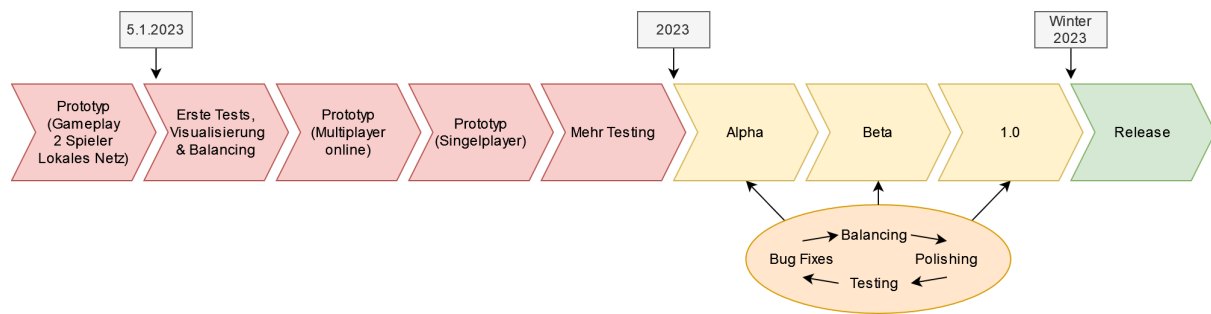


“Cubes of Evil” spielt in einem **blockigen Fantasy-Setting**, inspiriert von Spielen wie “Cube World”. Die simple Grafik dient als Grundlage für den Einheiten Editor, um einfache unkomplizierte Anpassungen an Einheiten und Gebäuden zu tätigen und um mögliche Performance Probleme zu umgehen, die durch hochauflösende Modelle entstehen könnten. Das Spielprinzip orientiert sich an Spielen wie “Warhammer 40000 Dawn of War”, “Starcraft” oder “Warzone 2100”.

6 Pacing Table



7 Produktionsplan



8 SWOT-Analyse

8.1 Strengths

- Erfahrung in der Game-Engine
- Produktionsbeginn im Studium
- Unterstützung aus der Spielebranche

8.2 Weaknesses

- Erstes eigenes RTS Game
 - Mitigation plan: Nutzen & Adaptieren von reichlich vorhandenen Tutorials, Kontakt zu Dozenten mit Erfahrung
- Starke Unterschiede zwischen den Fraktionen
 - Mitigation plan: Häufiges Player-Testing

8.3 Opportunities

- Sammeln von Erfahrung in der Branche
- Erlangen von Aufmerksamkeit auf dem Spielmarkt
- Chancen verbessern für eine Zukunft in der Branche

8.4 Threat

- Vergleichbare Spiele sind bereits am Markt
- Schrumpfende Zielgruppe
- Kompliziertes Konzept