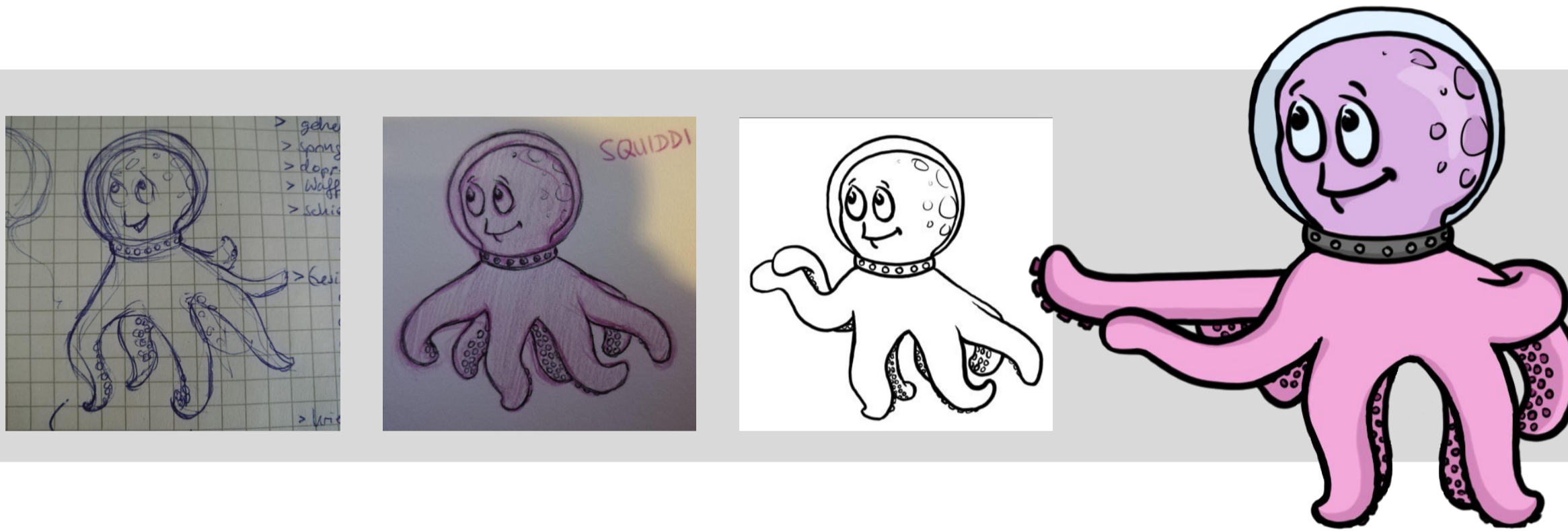


SQUIDDI AND THE EIGHTPAGE UNIVERSE

In "Squiddi and the Eightpage Universe" spielen wir als Tintenfischastronaut Squiddi, der in seinem Kinderbuch das immer gleiche kleine Abenteuer auf der Suche nach seiner Weltraumerkundungsrakete erlebt. Doch als er diesmal das Ende seines achtseitigen Epos erreicht, wird er von zu Leben gewordenen Kritzelgestalten überfallen, die sogar seine Weltraumerkundungsrakete durchgestrichen haben!! Als ein geschmierter Dinosaurier ein Loch in sein Heimatbuch reißt, fällt Squiddi zum ersten Mal aus dem Einband und muss erkennen, dass es doch mehr als acht Seiten zu Erkunden gibt. Und das ganz ohne Rakete...

Squiddi - der Hauptcharakter

- Umsetzung mit Krita
- Tintenfisch-Astronaut mit Tentakelgewehr

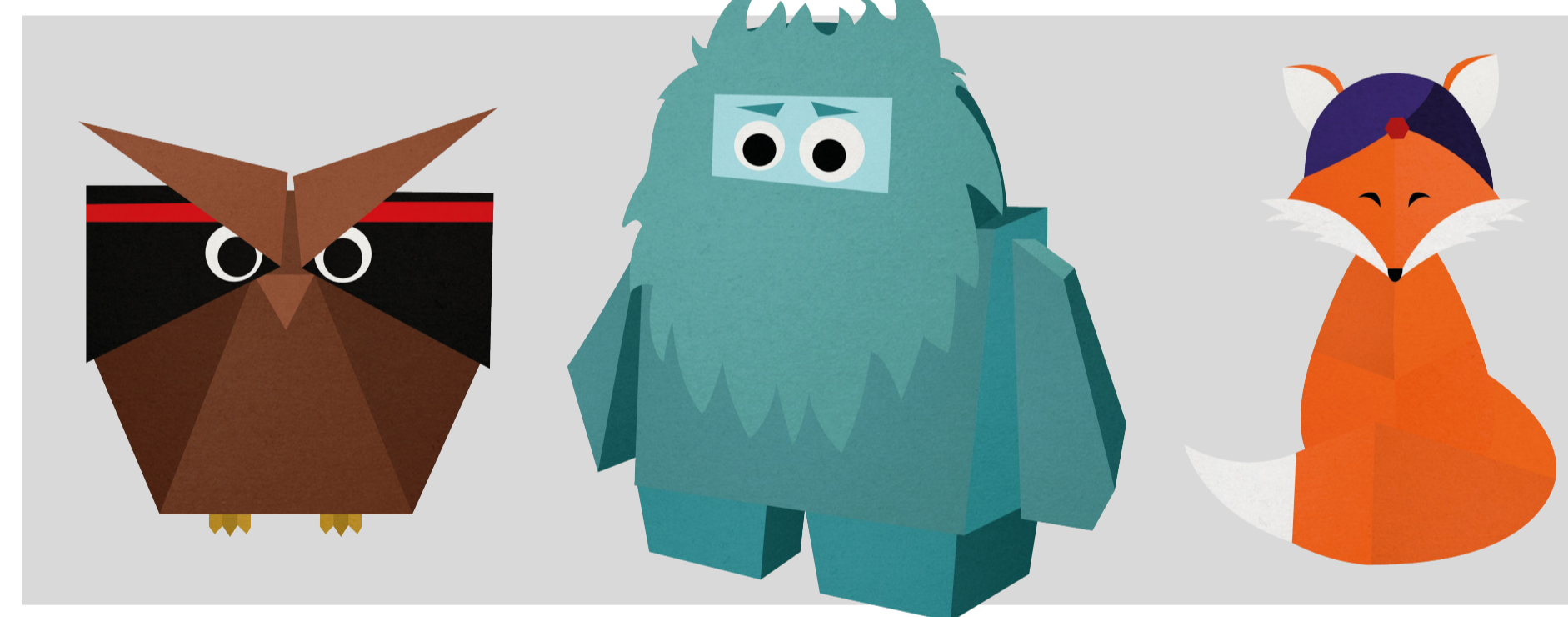
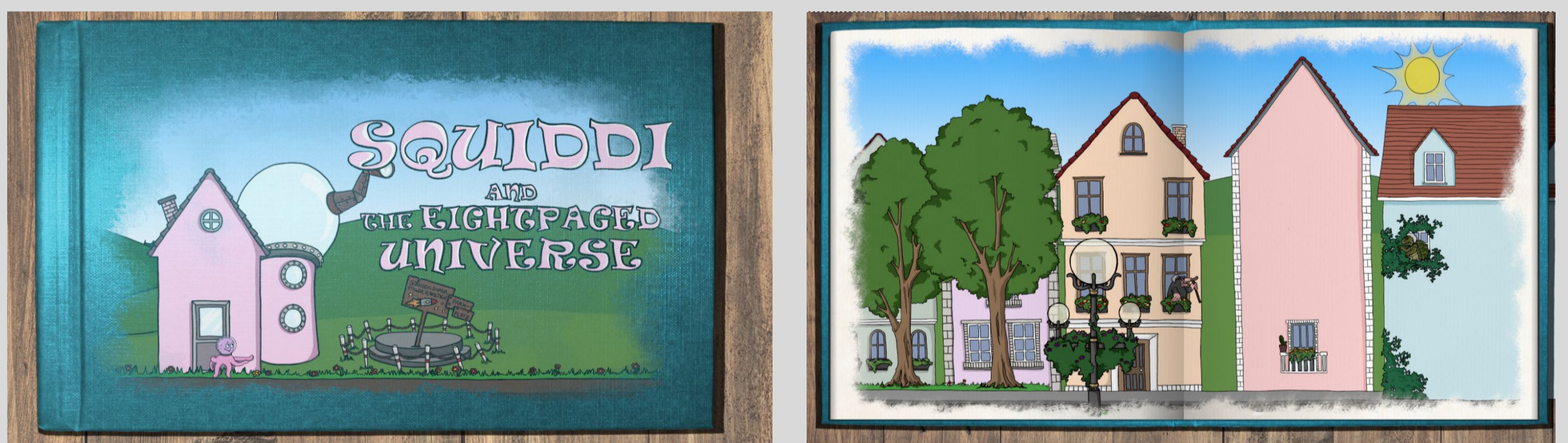


Origami Level

- Die Gegner sind aus Papier gefaltet und im Origami-Stil gehalten
- Die Hintergründe bedienen sich verschiedener Techniken, die im Zusammenhang mit Papier stehen, wie Wasserfarben, Basteln,...
- Widmet sich thematisch dem Wechsel der Jahreszeiten und ad absurdum geführten Naturvorkommnissen in diesen
- Auch die nachfolgenden Level sollen jeweils in einem ganz eigenen Stil entworfen werden, wie z.B Kohlezeichnungen

Tutorial - erstes Level

- Umsetzung mit Gimp
- Kinderbuchstil: bunt und fröhlich
- Buchoptik: Buch auf Holztisch für Spieler sichtbar



Umsetzung mit Unity

- Ein eigenes Kollisionssystem basierend auf sogenannten Raycasts
- Individuelle Boss Mechanics
- Programmiersprache C-Sharp
- Pathfinding mit A* Algorithmus
- Modulare Programmstruktur

Die Endgegner

- In Kritzel-Optik
- Als verbindendes Element durch alle Level hinweg
- Stiften Chaos und Verwüstung

