

## STARLIGHT — Entstehungsgeschichte

Im Frühling 2014 entstand die Idee ein singelplayer-Spiel zu entwickeln, in dem die Planeten eines Sonnensystems intelligente Wesen sind und zu den Hauptcharakteren gehören, um auf unsere Beziehung zu unserem eigenen Planeten zu verweisen. Das Ziel war es, am Spiel interessierte Menschen umweltbewusster und einsichtiger zu machen, indem der Spieler oder die Spielerin mit ihnen interagieren kann und dadurch mit den Sorgen und Wünschen der einzelnen Planeten konfrontiert wird. Im Sommer des folgenden Jahres wurde dann beschlossen dieses Spiel umzusetzen. Im Rahmen einer Vorlesung an der Fachhochschule Salzburg wurde ein siebenköpfiges Team gebildet und schon gleich mal das Konzept weiter ausgearbeitet. Die Planeten bekamen ihre Schichten und Geschichten, Charaktere wurden konzipiert und Gameplay-Elemente festgelegt. Es wurde sich darauf geeinigt bis zur Präsentation bei Creativity Rules in Hallein den ersten Planeten spielbar zu machen und als Demoversion zu veröffentlichen. Es wurden erste Leveldesigns entworfen und als diese fertiggestellt waren, wurde gemeinsam ein grober Spielverlauf entwickelt. Das Team hat sich regelmäßig abgesprochen und die kommenden Monate geplant, da jedes Mitglied ein Pflichtpraktikum über den Herbst 2015 absolvieren musste. Währenddessen entschieden wir uns für einen grafischen Stil und es entstanden die ersten Skizzen, Concept-arts und 3D-Objekte. Im Frühling 2016 wurde dann mit dem Programmieren losgelegt, der Spielverlauf überarbeitet und ein Projektmanagement eingerichtet. Während der Entwicklungszeit wurden dann noch einige Konzepte geändert und es entstand ein erster spielbarer Prototyp, der sich im Mai 2016 zu einer Demoversion weiterentwickelte, die schließlich am Creativity Rules Festival präsentiert wurde.