

<https://www.kickstarter.com/projects/transolargames/summer-daze-at-hero-u>

Summer Daze at Hero-U

Eine leichteres Adventure-Story-Game von Lori und Corey Cole, den Entwicklern von Quest for Glory, Hero-U und Castle of Dr. Brain.

Opening Video



Über



Tu dich mit Lori und Corey Cole, den prestigeträchtigen Entwicklern von Spielen wie der Quest for Glory-Serie, Castle of Dr. Brain, Shannara, Mixed-Up Fairy Tales und Hero-U: Rogue to Redemption, für ein neues Hero-U-Adventure zusammen.

Summer Daze at Hero-U ist eine leichtherzige Geschichte über Freundschaft, Spaß und vollkommen für jedes Alter geeignet. Es liegt an dir, dass kommende Erntefest an der Heldenuniversität vor einer nahenden Katastrophe zu retten... oder es noch schlimmer zu machen! Wirst du Freundschaften schließen, die ein Leben lang andauern? Wirst du ein Held sein oder der Hero-U verwiesen werden? Es hängt alles davon ab, wie du das Spiel spielst.

Dank diverser Figuren, einem narrativ-getriebenen "Wähle-deinen-eigenen-Weg" -Gameplay und einem Spritzer RPG-Elemente, ist *Summer Daze* für jeden geeignet, der großartiges, interaktives Storytelling genießt. Neue Spieler werden die simplen Point-and-Click-Interaktionen und den leichtherzigen Humor lieben. Erfahrene Spieler werden sich an den anspruchsvollen Puzzles und dem meisterhaften Game-Design, von zwei der am meisten ausgezeichneten Industrieveteranen, erfreuen.

"*Summer Daze at Hero-U* ist etwas ganz Neues für uns. Wir haben die Handlung und die Charaktere zu einem temporeichen, illustrierten Adventure verwoben, das überall gespielt werden kann." – Corey Cole



Die beste Art mehr über Summer Daze at Hero-U herauszufinden, ist, unsere spielbare Demo auszuprobieren. Du kannst sie jetzt auf

<https://transolargames.itch.io/summer-daze> downloaden. Du kannst den ersten Tag von Tillys Spielfad ausprobieren.

ANMERKUNG: Alles in dieser Demo kann noch verändert werden. Das betrifft Korrekturen, mehr Wahlmöglichkeiten und zusätzliches Artwork, mehr Animationen, Musik etc.



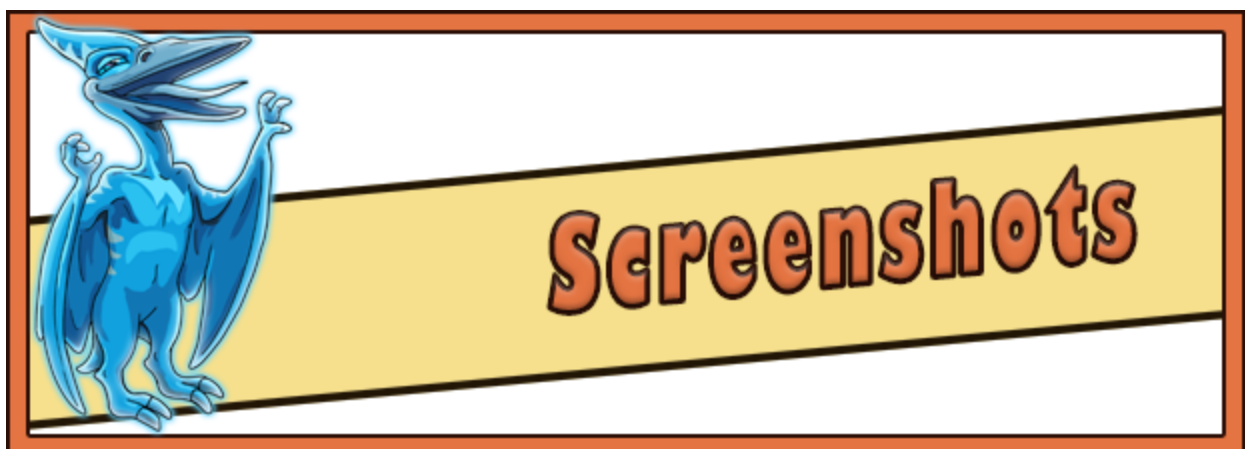
- Eine interaktive Adventure-Geschichte mit Rollenspielelementen
- Ein leichtherziges Spiel, gefüllt mit Humor und Charme
- Zwei spielbare Charaktere stehen zur Wahl – mit zwei sehr unterschiedlichen Geschichten
- Spielt an der Heldenuniversität – der Schule aus Rogue to Redemption
- Bedeutungsvolle und erinnerungswürdige Interaktionen mit 23 einzigartigen Charakteren
- 25 wunderschön gerenderte Schauplätze
- Spielbar auf PC, Mac, Linux, Android, iOS und Switch



Summer Daze ist ein interaktives Story-Game, das sich durch deine Entscheidungen verändert. Du spielst entweder den gelehrten Zauberer Ifeyo oder die spitzbübische Schurkin Tilly. Deine Entscheidungen werden dabei helfen, dir Freunde zu machen, aufregende Abenteuer zu erleben und dabei zu helfen, dass das Erntefest ein Erfolg wird (oder glorreich scheitert).

Dies ist ein von Dialogen getriebenes Point-and-Click-Game mit Wahlmenüs und einer interaktiven Karte. Der Fokus liegt auf der Geschichte und den Charakteren. Es werden keine „Pixel gejagt“, mit einem Dutzend Inventaren hantiert oder sich in einem Labyrinth verirrt. Es ist eine zugänglichere, konzentriertere Variante des Adventure-Gameplays.

Probiere die kostenlose Gameplay-Demo aus. Spieler jeden Alters haben die intuitive Spielsteuerung und den angenehmen Sinn für Humor von Summer Daze at Hero-U gepriesen.





Tiers

25 - **Sommerspaß**

Digitale Spielkopie für Steam, Gog, oder Itch
Regelmäßige Updates und Spielinhalte
Einladung zum Transolar Games Discord-Server

35 - **Sehenswürdigkeiten und Klänge des Sommers**

Digitaler Soundtrack wird hinzugefügt
Artbook
Malbuch

60 - **Sommer- (und Winter)siele (begrenzt auf 100 Backer)**

Digitale Codes für Hero-U und Quest for Glory werden hinzugefügt (nur in dieser Stufe)
In-Game- und Websitcredit
Summer Daze Wallpaper

90 (früher Vogel) / 100 - **Strandhandtuch-Beta, Sohn des Strandes, Am Strand**

Betrete den Strand, bevor er überhaupt fertig ist! Durchkäme den Strand nach Geheimnissen während der Alpha- und Betaversion von Summer Daze at Hero-U. Wir beginnen mit Tillys Geschichte, damit du die Chance hast ihren Teil des Spiels zu spielen, während wir immer noch an Ifeyos Abschnitt arbeiten.

Dann wirst du es in diesem charmanten, vorläufigen Zustand ausprobieren, bevor wir die Rechtschreib- und Grammatikfehler, nicht funktionierenden Plotelemente und so weiter aussortieren. Du wirst uns dabei helfen, das alles rechtzeitig vor dem Release des Spieles zu verbessern.

Du wirst im Spiel und auf unserer Website für deinen großzügigen Beitrag gewürdigt werden.

Wir werden dir außerdem eine einjährige Einladung zu unserem „Nur für Helden“-Channel auf Discord geben, wo du dich mit den anderen coolen Kids unterhalten kannst. Dort

kannst du einen Witz oder ein Wortspiel vorschlagen, den wir versuchen werden, im Spiel oder auf unserer Website einzubauen (redaktionelle Einwände miteinbezogen).

Wir werden dir einen großartigen Desktop-Wallpaper schicken, den du für deinen Bildschirm herunterladen kannst... oder für deinen Schreibtisch!

80, 90 - Begrenzte-Backer Versionen für den frühen Vogel (jeweils 50?)

Einjährige Einladung in den exklusiven „Helden“-Discord-Channel
Backer Credit im Spiel und auf unserer Website
Summer Daze Screensaver-Wallpaper
Schlage einen Witz oder ein Wortspiel vor, der von uns geprüft wird

250 - Romantischer Picknickkorb

Physisches „Flippy“-Journal
Stoffkarte
Verpacktes Spiel mit Musik-CD

Du bekommst die Belohnungen der Strandhandtuch-Beta-Levels, aber dir werden auch ein paar physische Sachen beigelegt.

Dir gefallen Tillys und Ifeyos Tagebucheinträge im Spiel? Du bekommst dafür eine eigene Kopie des „Flippy Buches“ - Dreh es um, um den Charakter zu wechseln. Das Tagebuch wird Tillys und Ifeyos einzigartige Skizzen und Platz für deine eigenen Zeichnungen, Gedanken und Notizen enthalten.

Du wirst eine physische Sammlerbox des Spiels erhalten, damit du dein Regal verschönern kannst. Die Box wird eine DVD mit dem Spiel und eine CD des Soundtracks enthalten. Dazu kommt noch eine Stoffkarte der Heldenuniversität, wie sie in Summer Daze at Hero-U dargestellt wird.

Bitte berücksichtige, dass wir diese Gegenstände nicht produzieren können, bis das Spiel digital veröffentlicht wurde, also wird dein Picknickkorb erst mehrere Monate nach der digitalen Veröffentlichung ankommen.

500 - Sommer-Selfie-Super Edition

Sorge dafür, dass dein Bild und eine Beschreibung ihren Weg ins Spiel finden.
(beschränkt auf 25)
Posters des Spiels inklusive ein Endgame-Bild des Backers
Physisches „Flippy“-Tagebuch
Stoffkarte
Verpacktes Spiel

Dies ist die ultimative Belohnung für wahre Fans unserer Spiele, die wirklich den Geist der Hero-U-Schule lebenn wollen!

Du sendest uns ein Foto oder ein anderes Bild und eine Beschreibung oder ein anderer Text mit dazu. Unsere Artists bearbeiten es in eine spiel-kompatible Zeichnung, die jeder, gemeinsam mit deinem Text, in der fertigen Szene betrachten kann. Da der Platz beschränkt ist und wir es nicht übertreiben wollen, beschränken wir diese Belohnung auf die ersten 25 Backer, die dies auswählen.

Wir schicken dir außerdem ein Poster, von ausgewählten Teammitgliedern – darunter Lori und Corey – signiert, auf dem deine Zeichnung abgebildet ist.

Natürlich wirst du zusätzlich noch den digitalen Alpha Key und den Zugang zur Beta, die Gelegenheit einen Witz vorzuschlagen, das Flippy-Tagebuch, ein verpacktes Spiel, eine Soundtrack CD, eine Stoffkarte und all die anderen, coolen Belohnungen aus dem Romantischen Picknickkorb – Tier erhalten.

Dein Zugang zum „Helden“ - Discord-Server ist Permanent (und gebunden an die „seid freundlich zueinander“ Serverregeln).

X 100 – Große Box, Spiel mit DVD, Musik CD, T-Shirt (enthält keine weiteren Codes des Spiels)

X 200 - Stoffkarte, Poster, Beta-Zugang, Signierte Sticker, etwas anderes?

X 500 – Ingame- Bild, Credits +

(Tiers marked "X" are physical and will not be in the campaign unless we decide we need them)



Corey und Lori Cole, das Ehepaar hinter Transolar Games, haben viele großartige Spiele entwickelt, darunter die Quest for Glory- Serie, Castle of Dr. Brain und Hero-U: Rogue to Redemption. Mit der Unterstützung talentierter Entwicklerteams und treuer Fans, erschaffen sie weiterhin, Rollenspiele, Adventures und Spiele mit starken Geschichten, gefüllt mit tiefen Hintergrundgeschichten, faszinierenden Mysterien, voller Wunder und vortrefflicher Schönheit.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Coles

<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId.3681/>

<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId.3682/>

Unser Leadartist ist der außergewöhnlich talentierte John Paul Selwood. "JP" war einer der Hauptartists hinter Hero-U: Rogue to Redemption. Er hat außerdem Hintergründe und Charaktere für Mage's Initiation: Reign of the Elements und andere Spiele von Himalaya Studios, Tierra Entertainment und Crystal Shard erschaffen.

<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId.284644/>

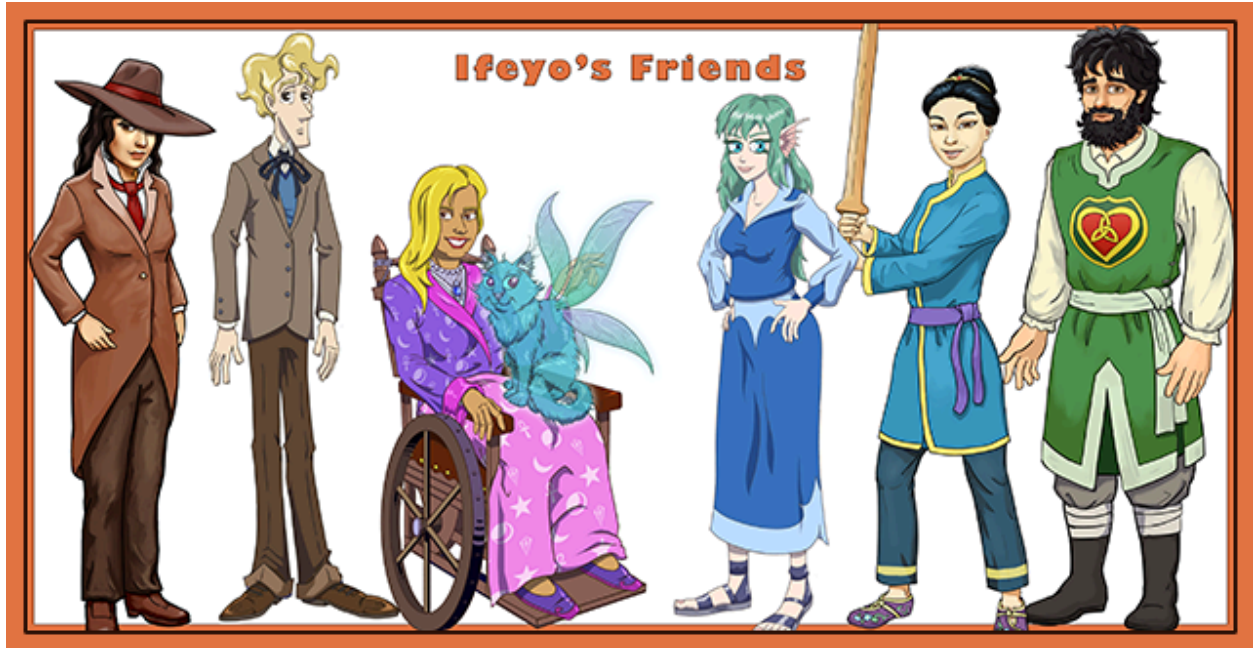
Animator Al Eufrazio hat Animationen für Hero-U: Rogue to Redemption geschaffen. Er ist auch für seinen Beiträge zu Sierraspielen wie Torin's Passage, Space Quest 6, The Realm, Leisure Suit Larry: Love for Sail und vielen mehr bekannt.

<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId.94437/>

Neu zum Team dazu gestoßen ist, Komponist und Musiker Brandon Blume. Brandon hat den Soundtrack für Mage's Initiation komponiert. Zu seinen vorherigen Arbeiten gehören die Soundtracks für die Remakes von Sierraspielen von AGD Interactive.

<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId.470088/>





Facebook

Schließe dich der Diskussion über The Summer Daze at Hero-U auf Facebook an - <https://www.facebook.com/SDHeroU/>.

Discord

Transolar Games unterhält einen aktiven Discord-Server mit Diskussionen über Summer Daze, Hero-U, Quest for Glory und anderen spielerelevanten Themen. Suche nach Transolar Games in der Discordapp oder klicke auf diesen permanenten Link: <https://discord.gg/EzKjAVp>.

Website

Schau dir unsere Websites an:

<https://hero-u.com/> für allgemeine Informationen über Hero-U-Produkte und
<https://summerdazegame.com/> für bestimmte Informationen über Summer Daze at Hero-U.



Hier ist noch einmal eine Aufzählung aller Kosten, vorausgesetzt wir schaffen unser minimales Ziel von 100.000\$:

- 50% Art und Programmierung
- 10% Musik und Soundeffekte
- 20% Für den allgemeinen Betrieb
- 11% Kickstarter, Creditcard, und Backerkitkosten
- 9% Kosten der Waren für die Backerbelohnungen

Wir arbeiten seit über einem Jahr an Summer Daze at Hero-U. Die Kickstartereinnahmen werden hauptsächlich für jetzige und zukünftige Zwecke eingesetzt, zusätzlich zu den jetzigen Unkosten.

Die Prozentangaben werden sich im Verlauf der Kampagne etwas verändern, sollte die Kampagne genug verdienen, um das erste Stretchgoal zu erreichen. Ich werde das im Verlauf der Kampagne weiter aufschlüsseln, während sie weiterläuft.

Ein paar der potentiellen Stretchgoals könnten folgendes beinhalten:

- Eine oder mehrere zusätzliche Übersetzungen in andere Sprachen ("Übersetzte Versionen")
- Professionelles Voice-Acting
- Zusätzliche Entscheidungen, Animationen und Soundeffekte

- Pre-production für Hero-U: Wizards Way

Wenn wir das Voice-Acting Stretchgoal von 150,000\$ erreichen:

10% Sprachaufnahmen

10% Übersetzung in andere Sprachen

10% Für den allgemeinen Betrieb

8% Musik und Soundeffekte

40% Art und Programmierung

11% Kosten

11% COG



Man geht eine Menge Risiken bei Spielen und anderen künstlerischen Projekten ein. Wir sind ein erfahrenes Team und auf jedes unvorhergesehene Problem gefasst. Aber unvorhersehbare Dinge geschehen in jedem Projekt.

Es gibt ein Problem, das auftauchen könnte – Wir könnten das Erscheinungsdatum verpassen. Wir folgen dem Grundsatz, dass wir solange an einem Spiel arbeiten bis es fertig ist. Wir mussten Jahre auf die Entwicklung von zwei unserer vorherigen Projekte hinzufügen, damit sie am Ende gut waren. Auf der anderen Seite haben wir sieben Spiele innerhalb von Monaten, innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens fertiggestellt. Die Entwicklung jedes Spiel ist unvorhersehbar, aber wir sind nie daran gescheitert, das Spiel abzuliefern, das wir versprochen; bei manchen hat es nur länger gedauert, als bei anderen. Wir garantieren Qualität.

Ein weitere, potentielle Herausforderung besteht darin, dass wir sehr auf jedes Mitglied unseres Teams angewiesen sind. Falls Krankheiten oder Unfälle unsere Autoren, Programmierer oder

Künstler beeinträchtigen, könnte das zusätzliche Entwicklungszeit bedeuten. Verluste sind in so kleinen Indieprojekten wie unserem unausweichlich und guten Ersatz für unsere Teammitglieder zu finden, braucht seine Zeit.

Wir haben versucht ein paar dieser Herausforderungen zu beseitigen, indem wir ein Jahr voraus am Spiel gearbeitet haben, ehe wir es auf Kickstarter vorstellten. Im Vergleich dazu befand sich unser vorheriges Projekt noch in einer frühen Planungsphase, als wir es crowdfundeten. Während der Entwicklungszeit überkamen wir viele Herausforderungen und eine Menge Abgänge unter unseren Artists und Entwicklern. Aber am Ende veröffentlichten wir ein Spiel, auf das wir stolz sind und das durchgehend „Sehr positive“ Bewertungen auf Steam und GOG von den Nutzern erhalten hat.