

29. Juni 2025

HAW Hamburg

Sommersemester 2025

Media Systems, Media Design 1  
Wahlpflichtmodul

# Shaping Myself

Maik Borowski 2572018,  
Marcus Möller 2646763,  
Tyler Lambadia 2645290,  
Marco Behrens 2652700

## Kurzbeschreibung

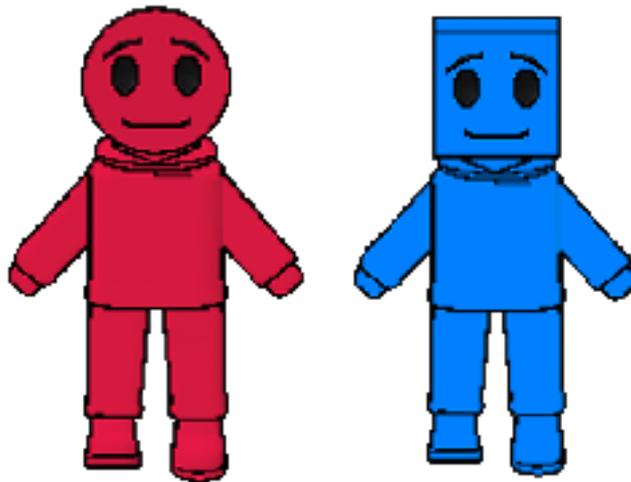
*Shaping Myself* ist ein symbolisches 2D Rogue-Lite-Spiel, das in der Godot-Engine entwickelt wird. Die Spieler:innen übernehmen die Rolle eines geometrischen Charakters in einer abstrakten, gesellschaftlich geprägten Welt. Im Fokus steht der Umgang mit Identität und queeren Lebensrealitäten – dargestellt durch Farbe und Form.

Zu Beginn wählt man, wer man gerne wäre (z. B. ein blauer Würfelkopf), wird aber als das Gegenteil in die Welt gesetzt (z. B. ein roter Rundkopf). Das Ziel ist es nicht, nur die äußere Form komplett zu verändern, sondern innerhalb der gegebenen Umstände Selbstakzeptanz und gesellschaftliche Anerkennung zu erfahren – symbolisiert durch liebevolle Interaktion statt Gewalt.

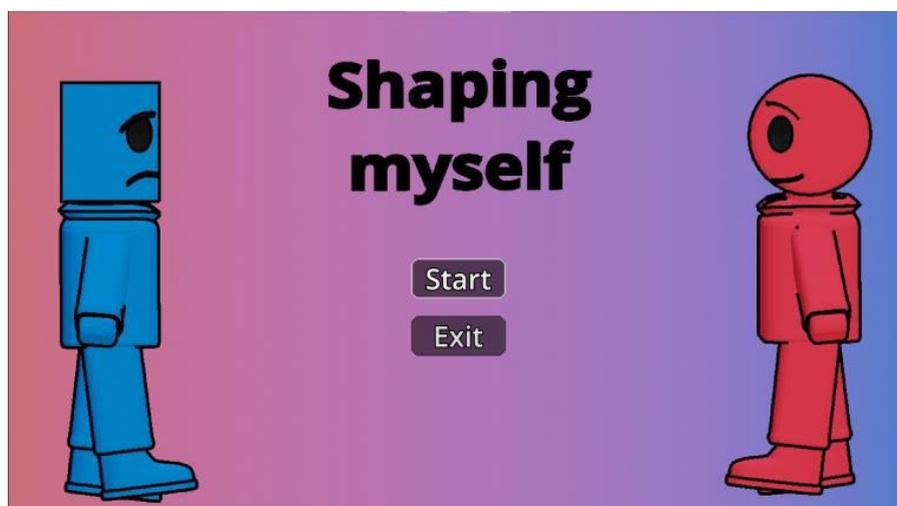
---

## Keyvisual

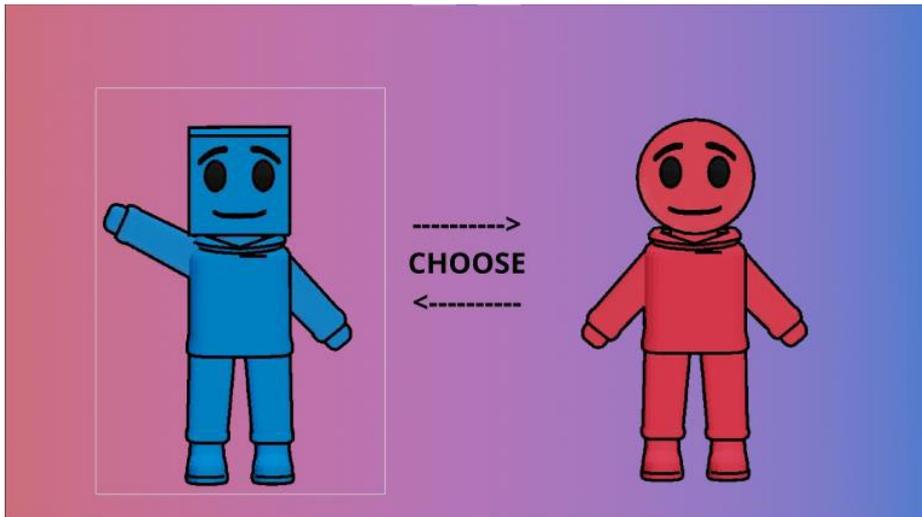
Charaktere:



Hauptmenü:



Color Select:



Spielwelt:



---

## Gameplayvideo

<https://www.youtube.com/watch?v=c3Ptar4jEGY>

---

## Downloadlink

<https://maibo1608.itch.io/shaping-myself>

---

## Steuerung

- Bewegung: **linker Stick (Controller) oder WASD (Keyboard)**
  - Interaktion („Herzen verschießen“): **rechter Stick (Controller) oder Pfeiltasten (Keyboard)**
  - Zielplattform: **PC / Windows**
  - Engine: **Godot**
- 

## Spielregeln

Du bist nicht, was du sein willst – aber du kannst sein, wer du bist.  
Verschieße Herzen, um Mitmenschen zu erreichen. Weiche den Angriffen der Skeptiker aus und erzeuge Veränderung – nicht durch Kampf, sondern durch Verbindung.  
Dein Ziel ist nicht Perfektion, sondern dein wahres ich zu akzeptieren.  
Am Ende wirst du nicht das, was du wolltest, sondern was du gebraucht hast.

---

## Story

In einer abstrakten Welt der Formen wählt der Spieler zu Beginn eine Wunschidentität. Doch das Spiel startet mit einer gegensätzlichen Erscheinung.

Die Gegner (z. B. blaue Würfelköpfe) symbolisieren traditionelle Denkweisen, die versuchen, Wandel zu verhindern. Sie schießen Farben, um ihre Konformität durchzusetzen. Mit Herzprojektilen schafft der Spieler jedoch Verständnis und Empathie – Schritt für Schritt verändert sich die Welt um ihn herum.

Am Ende akzeptieren die früheren Gegner den Wandel, verlassen lachend und verständnisvoll den Raum. Der Spieler verändert sich sowohl äußerlich als auch innerlich – symbolisiert durch Farbwechsel und Änderung der Mimik.

---

## Game Design Pillars

- **Abstrakte Identitätsfindung: durch Farbe & Form**

- **Non-violente Interaktion: über Herz-Projektilemechanik**
  - **Gesellschaftliche Reflektion: statt klassischer Gegnerlogik**
  - **Visuelle Entwicklung: durch sanfte Farbtransformation statt Power-Ups**
  - **Symbolisches Storytelling: durch minimalistisches Design**
- 

### Game Loop

1. Spieler startet als gegensätzliche Identität
  2. Erkundung eines Raums mit Gegnern (z. B. Skeptiker)
  3. Gegner greifen mit Farben an → Spieler weicht aus
  4. Spieler verschießt Herzen → Gegner zeigen Empathie
  5. Transformation über Farben → Akzeptanz
  6. Spieler wird als neue Identität anerkannt  
→ Spiel ist beendet und kann erneut gespielt werden
- 

### Technologie & Tools

- **Engine:** Godot
  - **Art:** Aseprite (2D-Pixel), Affinity Designer (Vektorgrafik), Blender (Modellierung Character)
  - **Versionierung:** Git + GitHub
- 

### Team & Verantwortlichkeiten

- **Maik:** Gameplay-Programmierung (Godot), technischer Aufbau
  - **Tyler:** Animation & visuelle Effekte, Musik/Sound
  - **Marcus:** UI/UX, 2D-Assets, Raumgestaltung
  - **Marco:** Projektleitung, Dokumentation, Organisation
  - **Alle gemeinsam:** Game Design, Playtesting, Präsentationen
- 

### Projektphasen & Milestones

Phase	Zielinhalt	Deadline
<b>Pre-Production</b>	Kernmechanik, Konzeptfinalisierung, visuelle Struktur	01. Mai
<b>Vertical Slice</b>	Erste spielbare Szene mit Hauptmechanik	04. Juni
<b>Content-Lock</b>	Alle Räume, Farbverläufe, Gegnerverhalten	24. Juni

Phase	Zielinhalt	Deadline
Polish & QA	Sound, Übergänge, Performance, Balancing	08. Juli
Final Build	Symbolisch aufbereiteter Release-Build	10. Juli

---

### Besonderheiten & aktuelle Umsetzungsschwerpunkte

- **Keine klassischen Upgrades mehr**  
Power-Ups wurden entfernt, um das Spiel symbolischer und abstrakter zu halten.
  - **Herz-Interaktion statt Gewalt**  
Spieler\*innen greifen nicht an, sondern verbinden – durch gezielte emotionale Interaktion.
  - **Transformation über Farbe, nicht Form**  
Der Spieler behält seine Form – aber er verändert, wie er gesehen wird. Die Selbstfindung wird durch den Farbwandel des Spielerkopfes und sein lächeln symbolisiert.
  - **Spiel als Spiegel**  
Gesellschaftliche Themen wie Queerness und Akzeptanz werden durch visuelle, reduzierte Spielsprache thematisiert.
- 

### Zusammenfassung

*Shaping Myself* ist ein symbolisch-narratives Rogue-Lite-Spiel über Identität, Zugehörigkeit und Anerkennung. Statt körperlicher Veränderung steht der emotionale Wandel im Fokus.

Durch liebevolle, non-violente Mechaniken wird aufgezeigt: **Man muss nicht ändern, wer man ist – sondern man sollte sich selbst finden und nicht zu viel auf die Meinung Fremder engstirniger Personen geben.**

---

**Team: Marco 2652700 • Maik 2575018 • Tyler 2645290 • Marcus 2646763 – MD1 / Media Game Design – HAW Hamburg**