



Pressekit TinyFins

Facts

Entwicklungszeitraum: November 2023 bis jetzt

Entwicklungsstudio: [Ditached GmbH](#)

Plattform: Apple VisionOS

Preis: 4,99\$

Art der Experience: Fully Spatial

Fotos, Videos: [Hier klicken](#)

Engine: Unity

Team

André Fritzing - Lead UI Designer, Art Direction

Max Studanski - Lead Game Designer, Developer, Sound

Robin Bittlinger - Lead 3D Artist, Art Direction

Sebastian Schuchmann - Lead Technical Artist, Lead Developer

Gonzalo Orce - 3D Artist

Tobias Schaffer - 3D Artist

TinyFins Kurzbeschreibung



Verwandle dein Wohnzimmer in ein Korallenriff und tauche ein in die Tiefen von "TinyFins". Leite einen Schwarm niedlicher Fische allein mit der Bewegung deiner Hand durch Ringe. Sammle so viele wie möglich, aber nimm dich in Acht vor den Gegnern, die in der Tiefe lauern.

Entstehungsgeschichte

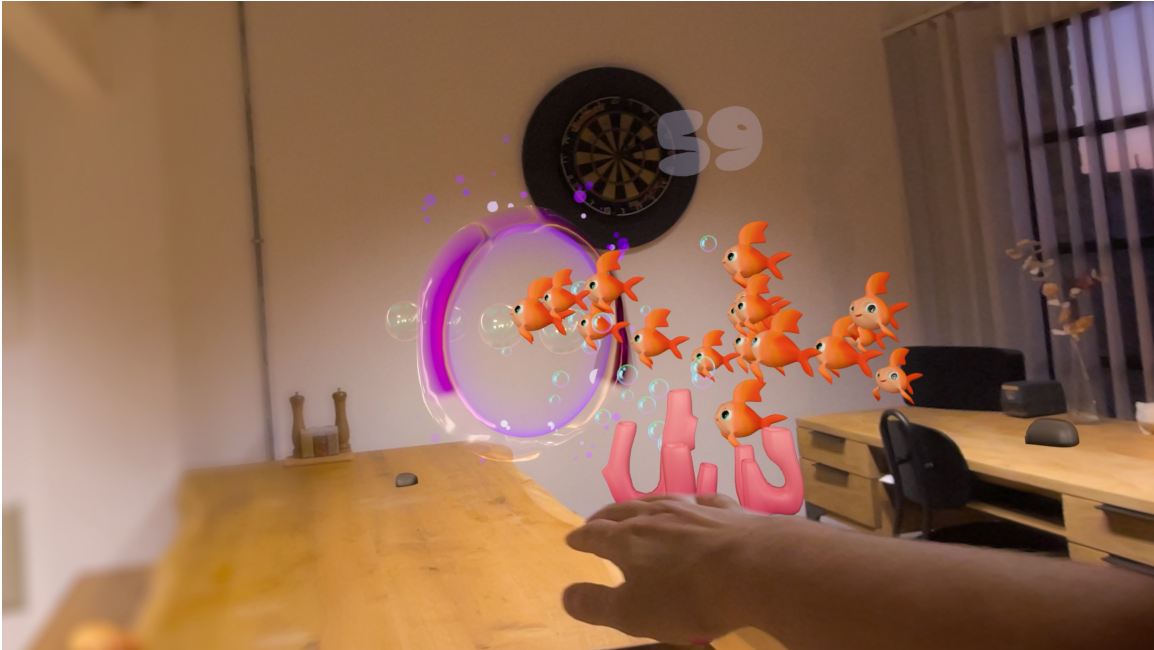
Nachdem Anfang November ein großes Kundenprojekt abgeschlossen wurde, haben wir die Gelegenheit genutzt, ein eigenes Projekt zu starten. Die Ankündigung der Apple Vision Pro kam zum perfekten Zeitpunkt – als Creative Technology Studio entwickeln wir regelmäßig Anwendungen, die die physische und digitale Welt verbinden.

Zunächst war die Idee, unser Konzept von AR Party - eine Art Mario Party in AR - wieder aufleben zu lassen, weshalb wir möglichst viele verschiedene Minigame-Ideen für Apple Vision ausprobiert haben. Unser „Fisch-Spiel“ war bei ersten Testpersonen so beliebt, dass wir uns entschieden haben, es zu einem vollwertigen Spiel zu machen. Das Gefühl, einen Schwarm an Fischen allein durch eine Handbewegung durch den Raum zu führen, hat sich direkt magisch angefühlt.

Wir haben hart daran gearbeitet, bis zum US-Launch am 2. Februar eine Version im AppStore zu veröffentlichen. Damit ist unsere Arbeit natürlich nicht getan; wir haben noch jede Menge Ideen und freuen uns, mit dem Spielerfeedback bis zum Launch in Europa das Spiel noch um viele Features zu erweitern.

Spielinhalt

In TinyFins geht es darum, mit einem Schwarm von liebenswürdigen Fischen so viele Ringe wie möglich zu sammeln und immer höhere Gegnerwellen zu erreichen.



Im Verlauf des Spiels gibt es aktuell drei Gegnertypen, die versuchen, dir das Leben so schwer wie möglich zu machen: Tintenfische, Kugelfische und der Hai. Zwischen den Wellen hat man die Möglichkeit, „Stray Fish“ einzusammeln – Fische in Blasen, die man befreien kann, indem man mit seinem Schwarm die Blasen platzen lässt. Wenn alle Fische von Gegnern erwischt worden sind, ist die Runde vorbei. Die gesammelten Punkte werden zu Erfahrungspunkten, die den eigenen Rang erhöhen. Man startet als „Shrimp“ und gelangt über „Squid“ bis hin zum Rang „Shark“. Es gibt noch viele weitere Ränge, aber das wollen wir die Spieler selbst entdecken lassen.

Im Detail

Das Volume



Wenn man das Spiel startet, landet man in einem Volume, das im „Shared Space“ neben anderen Anwendungen existiert. Dort befindet sich das Hauptmenü. Im weiteren Entwicklungsverlauf würden wir das Volume gerne in ein Aquarium verwandeln, das man im eigenen Raum platzieren kann. Dort sieht man dann seine Fischkollektion, kann sie füttern und andere Schätze freischalten.

Stray Fish

Diese Fische tauchen zwischen den Wellen auf und werden Teil deines Schwarms, wenn du sie aus ihren Blasen befreist. In jeder Welle sehen die Fische unterschiedlich aus, sodass dein Schwarm mit der Zeit immer farbenfroher wird.



Gegner

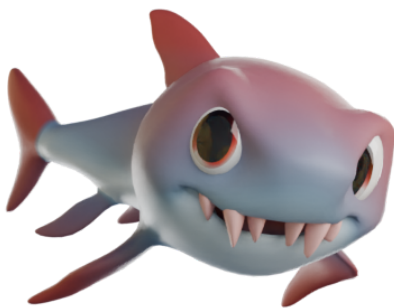


Der Tintenfisch

Kommt er dir zu nahe, kleckst er dich mit Tinte voll. Du kannst ihn aber einfach mit deinen Händen boxen, um ihn auszuschalten.

Der Kugelfisch

Eigentlich ist er ungefährlich, doch wenn deine Fische ihm zu nahe kommen, wird er groß und böse. Dann solltest du deine Fische lieber von ihm fernhalten, denn seine Stacheln können kleinen Fischen schnell zum Verhängnis werden!



Der Hai

Er ist das gefährlichste Tier unter Wasser und er ist hungrig. Der Hai verfolgt deine Fische durch den Raum, also sei lieber schnell, denn so einfach lässt er nicht locker.

Die Steuerung

Im ersten Monat der Entwicklung fokussierten wir uns darauf, dem Spieler die maximale Kontrolle über den Fischschwarm zu geben. Hier bewegten wir uns in Neuland – es gibt wenig Referenzen für ähnliche Steuerungsmechanismen. Das Ergebnis vieler Prototypen und Tests war, sowohl mit der Position als auch mit der Neigung und Rotation der Hand die Fische zu steuern.

Hält man die Hand näher am Körper, kommen die Fische zum Spieler; streckt man sie aus, schwimmen die Fische in Richtung der Hand weit in den Raum. Kippt man die Hand zusätzlich, beeinflusst man die aktuelle Bewegungsrichtung. Dies ermöglicht es dem Spieler, ausgefeilte Manöver zu schwimmen.