

- What is your game called?

Workingtitle: Passierschein A 38

- What is the game about (goal/obstacles/points)?

- P & C Adventure about a normal working procedure (Story die man spielt)
  - The preconceptions about the romans as in A+O confronting the real knowledge about them
  - Confronting the player with preconceptions
- Realize the „real“ work Archaeologists (Dargestellt durch die Räume und Dialoge)
  - Pointe: Scherben waschen

Verschiedene Räume:

1. Büro/Labor
2. Vorstellung: Römisches Lager a la A+O
3. Klarstellung: Darstellung rekonstruiertes r. Lager
4. Waschwanne mit Scherben

Situationsbeispiele:

1. Praktikant wird gerufen, weil neue Funde eingetroffen. Er soll die Sachen auspacken und mit Arbeiten um was zu lernen.
  - a. „Passende Schutzkleidung finden“ (Bsp. Handschuhe)
2. Packt das Schwert aus. Er stellt sich das römische Lager vor (Raumwechsel) und es wird durch einen gedachten Monolog beschreiben, wie er sich das vorstellt.
3. Verschiedene Dialogmöglichkeiten zw. Professorin und Praktikant: Hier führen mehrere Antworten zu dem Raum, in welchem eine korrekte Darstellung eines römischen Lagers ist (Aufklärung)

- How will you accomplish it (tools/schedule/group management)?

- Unity 2D
- GitHub Repo
- Miro Board zur Ideensammlung und Prozessbegleitung
- Arbeitsaufteilung:
  - Zeichnungen: Ggf extern
  - Scripting: Frederic, Adriana, Kolja
  - Raumgestaltung und Klarstellungdialoge: Denia
- Itch.io Release

- What does the player take from it?

Dass die Darstellung von Archäologischem Wissen in unterschiedlichen Medien irreführend sein kann. Am Beispiel der Römer aus Asterix und Obelix wird über solche möglichen Irrtümer aufgeklärt und so ein Bewusstsein für den Umgang mit Informationen in (Unterhaltungs-)Medien geschaffen.

Unser Spiel wird ein Point and Click Adventure sein. Wir möchten mit unserem Spiel über archäologisch spezifische Vorurteile beziehungsweise durch Unterhaltungsmedien falsch dargestellte Tatsachen aufklären. Anhand der Vorstellung von Römern und römischen Lagern nach den Zeichnungen in den Asterix und Obelix Comics wird innerhalb des Spiels durch Dialoge sowie visuell mit bestehenden Vorstellungen aufgeräumt. Der Spieler bzw. die Spielerin wird mit weiter mit einem möglichen Arbeitsalltag einer Archäologin/ eines Archäologen konfrontiert.

Das Spiel wird aus vier verschiedenen Räumen bestehen. Beginnend im Büro/Labor der Archäologie Professorin ausgestattet mit ein paar Fundstücken, einer Waschwanne und viel Papierkram verschiebt sich das Geschehen in den zweiten Raum. Hier wird Vorstellung eines römischen Lages aus Sicht des Praktikanten (spielende Person) visualisiert und durch einen gedachten Monolog beschrieben. Der dritte Raum ist die richtige Darstellung eines römischen Lagers, in welchem durch Dialoge über Falschvorstellungen aufgeklärt wird. Erschüttert über seine falsche Vorstellung endet das Spiel pointiert mit dem Scherben waschenden Praktikanten.

Wir organisieren unsere Gruppe durch eine gemeinsame Whatsapp-Gruppe und ein Miroboard zur Ideensammlung und prozessbegleitend für den Stand der Workflows. Das Projekt liegt in einem Github Repo und wird durch Unity 2D realisiert. Über Itch.io wollen wir das Spiel releasen. Die Arbeitsunterteilung ist vorläufig in Skripting und Raumdarstellung/Dialoge aufgeteilt wobei der Frederic, Adriana und Kolja den ersten Teil übernehmen und Denia für das Archäologische Fachwissen verantwortlich ist. Die Zeichnungen lassen wir ggf. von einem befreundeten Gamedesigner vorfertigen, um uns auf den Spielfluss konzentrieren zu können.