**Riddle Realm**

1. **Titelseite**
   1. **Name des Spiels** – Riddle Realm
2. **Übersicht des Spielkonzepts**
   1. **Genre** – Denk- und Gedächtnisspiel, Rätselspiel, Lernspiel
   2. **Perspektive** – 2D
   3. **Zielgruppe** – Kinder und Jugendliche in einem Alter von 7-10 Jahren
   4. **Pädagogische Ziele** – Vertiefung von vorhandenem Wissen, Förderung kognitiver Fähigkeiten (logisches Denken, Problemlösung)
   5. **Wie integriert sich das Spiel in einem pädagogischen Szenario?** – Das Spiel verfügt über einen Bewertungsmechanismus, durch welchen die Motivation des Spielers positiv beeinflusst werden soll und dem Spieler eine Rückmeldung zu seiner Leistung geben soll. Wie diese Leistung bewertet wird, kann unter dem Punkt „“ nachgelesen werden. Der Spieler braucht in einer Spielwelt eine bestimmte Durchschnittsnote um das letzte Level der jeweiligen Welt spielen zu können. Dadurch soll der Spieler angeregt werden, sich in dem Thema der Spielwelt zu verbessern.
   6. **Zusammenfassung des Spielflusses** – Ein Spielfluss (das bedeutet, dass der Spieler vertieft in das Spiel ist und ein Gefühl für die vergehende Zeit verliert) wird durch herausfordernde, jedoch machbare Levelziele, erforderte Konzentration bei den Levelaufgaben und einen ersichtlichen Fortschritt erreicht.
   7. **Look and Feel** – Die Grafik des Spiels ist bunt und simpel gehalten um sich der Zielgruppe anzupassen. Die Einfachheit der Grafik sorgt dafür, dass die Spieler nicht überfordert werden und sich primär auf den Inhalt des Spiels und die Aufgaben konzentrieren. Es gibt wenig interagierbare Flächen. Die interagierbaren Flächen sind komfortabel anzuklicken und an zu erwartenden Stellen platziert. Die Benutzeroberflächen (wie das Einstellungsmenü oder das Anmeldemenü) sind überschaubar. Der Kunststil bleibt über das gesamte Spiel konsistent.
3. **Spielweise und Mechaniken**
   1. **Spielweise** – Die Spielweise variiert von langsamen Momenten (wie beispielsweise das Durchlesen eines Dialogs oder die Einführung in ein Level) zu Momenten, welche völlige Konzentration fordern.
   2. **Mechaniken** – Das Spiel verwendet für die Navigation zwischen den Level sowie für die meisten Level selbst eine einfache „Point and Click“ Mechanik. Das bedeutet der Spieler steuert das Spiel hauptsächlich mit Mausbewegungen und Mausklicks. Die Tastatur wird nur in wenigen Teilen des Spiels als Steuerungselement für einen Charakter im Spiel miteinbezogen. Hierbei handelt es sich um ein Level der „Physikwelt“, in welchem der Spieler eine Figur mithilfe der Tasten „W“ (Sprung), „A“ (Bewegung nach links) und „D“ (Bewegung nach rechts) durch das Level bis zum Ziel bewegen muss.
   3. **Spieloptionen** – Es ist möglich das Einstellungsmenü des Spiels zu öffnen und die Sprache des Spiels zu ändern (Auswahlmöglichkeiten: Deutsch oder Englisch). Das Ändern der Sprache bewirkt das Verändern der „Sprachenwelt“ und seinen Leveln. In dieser Welt liegt der Fokus auf Grammatik, Rechtschreibung oder anderen sprachenrelevanten Punkten, weshalb die Level auf die ausgewählte Sprache angepasst werden und damit einen unterschiedlichen Inhalt haben. Im Regelfall gibt es für das Spielen der einzelnen Level keine Einstellungen, welche der Spieler ändern kann, um Einfluss auf das Spiel zu haben (das bedeutet Einfluss auf die Schwierigkeit des Spiels oder die Mechaniken). Allerdings soll es ein Level der „Physikwelt“ geben, in welchem der Spieler mit verschiedenen Einstellungen, wie der Gravitation, spielen soll, um das Ziel des Levels zu erreichen.
   4. **Einschränkungen aufgrund der pädagogischen Zielsetzungen** – Der Spieler soll nicht in Kontakt mit Lernstoff kommen, welcher für die Zielgruppe dieses Spiels nicht als bereits angeeigneter Lernstoff empfunden werden kann.
4. **Geschichte, Umgebung und Charaktere**
   1. **Plot und Erzählung** – Der Protagonist kommt von einem Schultag nach Hause und setzt sich mit dem Laptop auf das Bett. Neben dem Protagonisten liegt eine Katze.
      1. MÖGLICHKEIT 1.a: Der Protagonist klickt am Laptop auf die Aufgaben für die Schule, die er noch bearbeiten und abgeben muss. Der Protagonist ist genervt, schließt die Ansicht und öffnet lieber ein Videospiel.
      2. MÖGLICHKEIT 2.a: Der Protagonist öffnet am Laptop den Kalender und sieht, dass er bald eine Klausur hat, auf die er noch gar nicht gelernt. Diese Klausur ist eine „Allgemeinklausur“, in welcher Aufgaben zu allen Fächern der Schule drankommen. Der Protagonist fragt sich, wie er das noch schaffen soll und ärgert sich, dass er in letzter Zeit mehr Videospiele gespielt hat statt für die Schule zu lernen. Der Protagonist beschließt, dass es zu spät ist um mit dem Lernen anzufangen und öffnet ein Videospiel.

Das Spiel sieht allerdings anders aus als sonst und der Protagonist ist verwundert. Plötzlich verschluckt der Laptop den Protagonisten und seine Katze (dargestellt in einem Strudel/Zwirbel). Anschließend befindet sich der Spieler im tatsächlichen Spiel (sieht die einzelnen Spielwelten). Der Protagonist und die Katze unterhalten sich (dargestellt in einem Dialogfenster im unteren Bereich des Bildschirms) über den Vorfall und einen Ausweg. Die Katze analysiert, dass sie in diesem Spiel gefangen sind,

1. MÖGLICHKEIT 1.b: weil sich der Protagonist geweigert hat die Aufgaben für die Schule zu bearbeiten und sie werden erst wieder aus dem Spiel freikommen, wenn sie das Spiel absolviert haben. Das Spiel absolvieren bedeutet, dass der Endboss des Spiels (der Laptop selbst) besiegt werden muss.
2. MÖGLICHKEIT 2.b: weil sich der Protagonist geweigert hat mit dem Lernen anzufangen und sie werden erst wieder aus dem Spiel freikommen, wenn sie das Spiel absolviert haben. Das Spiel absolvieren bedeutet, dass das Endlevel des Spiels (welches eine Übungsklausur im Stil der echten Klausur darstellt) absolviert werden muss.

Der Endboss/das finale Level wird erst dann freigeschaltet, wenn die jeweiligen Endlevel aller Spielwelten absolviert wurden. Das Endlevel einer Spielwelt schaltet sich frei, wenn alle Level der Welt gespielt wurden und die Durschnittsbewertung aller Level über der Benotung „B“ liegt. Im Spiel wird es so dargestellt, dass der Spieler selbst den Protagonisten spielt und dieser durch Dialogfelder für den Spieler Fragen an die Katze (eventuell zum Thema Bewältigung eines Levels) stellt. Die Katze beantwortet diese Fragen und dient dazu, die Level zu Beginn an zu erklären. Bei Abschluss des Spiels kehren der Protagonist und die Katze zurück in das echte Leben.

1. MÖGLICHKEIT 1.c: Blick in die Zukunft: Die Schulglocke läutet und der Protagonist freut sich zu Hause an den Laptop zu gehen, das Lernspiel zu spielen und zu sehen dass er in der Rangliste zwischen ihm und seinen Freunden auf dem ersten Platz ist.
2. MÖGLICHKEIT 2.c: Blick in die Zukunft: Der Protagonist sitzt in der Klausur und kann jede Aufgabe mit Leichtigkeit bewältigen. Anschließend sieht man den Protagonisten aus dem Schulgebäude laufen, in der Hand die Klausur mit der Benotung A+. Der Protagonist freut sich. Danach sieht man eine Szene, in welcher der Protagonist und die Katze auf dem Bett sitzen und der Protagonist am Laptop lernt. Er sagt „Lernen kann wirklich Spaß machen!“
   1. **Spielwelt** – Die interaktive Welt der Spielhandlung ist die Welt innerhalb des Laptops, bzw. innerhalb des Spiels, in welches der Protagonist gezogen werden. Eine weitere Welt umfasst die „echte“ Welt, in welcher der Protagonist lebt. Diese Welt ist allerdings nicht interaktiv und wird nur als Vor- und Abspann für das eigentliche Spiel benutzt.
   2. **Charaktere** 
      1. *Name* (Protagonist): *Name* ist der/die Protagonist/in des Spiels. Er/sie ist 10 Jahre alt und verbringt am Liebsten die Zeit damit Videospiele zu spielen. In der Schule ist sie nur üblicherweise nur durchschnittlich, da sie wenig lernt. Als Fazit nimmt sie aus dem Abenteuer jedoch mit, dass auch das Lernen Spaß machen kann, wenn man es spaßig gestaltet. Durch diese Persönlichkeitsänderung lernt sie nun mehr und schreibt auch viel bessere Noten.
      2. *Name* (Begleiter): *Name* ist eine männliche Sphynx-Katze, welche sehr schlau ist. In der „Geschichtswelt“ integriert er sein Wissen über seine ägyptische Namensherkunft und in der „Biologiewelt“ bringt er Fakten über Katzen mit ein.
3. **Level**
   1. **Einführung des Spielers in das Level** – Zu Beginn eines Levelkonzepts, welches dem Spieler noch nicht vertraut ist, erscheint der Katzenbegleiter in einem Dialogfenster und informiert den Spieler über das Level sowie das Ziel des Levels. Gegebenenfalls erscheint eine kurze Sequenz, in welcher der Katzenbegleiter (visualisiert durch eine Pfote als Mauszeiger) das Level selbst kurz anspielt, um dem Spieler eine Ahnung zu geben, wie das Level zu spielen ist.
   2. **Ziele eines Levels** – Das Ziel eines Levels variiert von Level zu Level. Allerdings gibt es ein allgemeines Ziel, welches in jedem Level dasselbe ist: das Erreichen einer möglichst hohen Benotung
   3. **Wertung am Ende eines Levels** – Jedes Level, welches von dem Spieler absolviert wird, erhält eine Benotung von „A“ bis „F“, abhängig von der erreichten Punktzahl in diesem Level. Dabei ist die Punktevergabe für viele Level unterschiedlich. Die Benotung kann je nach Leveltyp abhängig von der Zeit, der Fehler oder der richtigen Antworten sein. Der Spieler braucht in einer Spielwelt eine Durchschnittsnote von B um das Endlevel der jeweiligen Welt spielen zu können.
   4. **Testen der Wissensaneignung durch die Level** – Das finale Level einer Spielwelt dient dazu den Spieler zu Testen. Dabei werden Levelelemente der in dieser Spielwelt vertretenen Level in das Endlevel übernommen und von dem Spieler (ohne weitere Erklärungen durch den Begleiter) erwartet, dass dieser anhand des gesammelten Wissens das finale Level ohne Hilfestellung absolvieren kann. Der Spieler kann das Spiel nicht beenden, ohne alle Endlevel der jeweiligen Spielwelten gespielt zu haben. Dadurch gibt es keine Möglichkeit um dieses Testen herumzukommen.
4. **Interface**
   1. **Visuelles System** – In den einzelnen Leveln verfügt das Spiel über ein HUD (Head-up-Display), welches levelabhängig verschiedene Informationen beinhaltet (z.B. die bereits abgelaufene Zeit, ein ablaufender Timer, die Anzahl der aktuellen, richtigen bzw. falschen Antworten). Außerdem umfasst das Spiel über mehrere Menüoberflächen. Darunter fallen das Einstellungsmenü, das Anmeldemenü oder das Sozial-/bzw. Ranglistenmenü.
   2. **Kontrollsystem** – Der Spieler kontrolliert das Spiel hauptsächlich mit der Maus und an wenigen Stellen mit der Tastatur. Dabei stellt die Taste „W“ einen Sprung, die Taste „A“ eine Bewegung nach links und die Taste „D“ eine Bewegung nach rechts des zu steuernden Charakters dar. Weitere Befehle gibt es nicht.
   3. **Audio, Musik und Soundeffekte** – Jegliche akustischen Mittel sind an die Zielgruppe und den Verwendungszweck angepasst. Die Musik hat einen spielerischen, kindlichen Charakter, passt zu der Spielwelt, lenkt aber nicht von der Rätseltätigkeit ab und bleibt im Hintergrund. Soundeffekte wurden an Stellen eingebaut, an welchen sie für sinnvoll empfunden werden und sorgen für ein angenehmes Spielgefühl. Für die Audio, Musik und Soundeffekte werden kostenlose Materialien aus dem AssetStore verwendet.
5. **Technischer Hintergrund**
   1. **Zielplattform** – Das Spiel ist für den Computer ausgelegt. Eine Integration der Unterstützung mobiler Endgeräte ist Ziel einer späteren Version.
   2. **Verwendete Spielengine** – Unity
   3. **Datenbank** – Bisher wird nur eine lokale Datenbankverbindung genutzt, da das Spiel noch nicht für die Öffentlichkeit veröffentlicht werden soll.

**Definition der einzelnen Spielwelten und deren Level**

* Physik
  + Man hat eine Auswahl und begrenzte Stückzahl von Bausteinen in verschiedenen Formen. Mit diesen Bausteinen muss man einen Turm bauen, um bis zu einer Grenze zu gelangen. Die Note ist abhängig von der Zeit die man braucht, um das Ziel zu erreichen.
  + Mehrere Plattformer-Level, bei welchen man gewissen Faktoren selbst einstellen (z.B. weitere Sprünge, höhere Sprünge, mehr/weniger Gravitation, man kann an Wänden oder an der Decke laufen) anschließend muss der Spieler auf Basis dieser Einstellungen das Level meistern, welches an die Einstellungen angepasst wird (Teil der Physikwelt, falls Faktoren wie Gravitation, Zeit oder Magnetfelder verwendet werden; Teil der Problemlösenwelt, falls Faktoren wie Gravitation, höhere Sprünge, Doppelsprünge, an Wänden laufen, … verwendet wird)
* Sprachenwelt (Level werden auf Basis der eingestellten Sprache abgeändert)
  + Ein Wort liegt vor, bei welchem ein Buchstabe fehlt (z.B. \_pfel). Man muss dann den richtigen Buchstaben selbst an die fehlende Stelle eintippen. Man muss innerhalb der Timers eine gewisse Anzahl an richtigen Antworten haben um eine A+, A, A-, B+, B, … zu bekommen.
  + Level auf Basis des Spiels „Hangman“. Ein Wort ist gesucht und man drückt auf Buchstaben (Buchstaben, die bereits angeklickt wurden, werden disabled). Ist ein Buchstabe nicht im Wort vorhanden, so baut sich ein Männchen auf. Es sind 5 Hangmanrätsel pro Level gegeben. Die Note startet bei A+ und nimmt um eine viertel Note ab für jedem 2. Fehler auf einem Rätsel (heißt sie bleibt bei A+, wenn ein Fehler bei Rätsel 1 und ein Fehler bei Rätsel 2 gemacht wird) und sie nimmt um eine ganze Note ab für jedes fehlgeschlagenem Rätsel.
  + Es sind Buchstaben vorgegeben und man muss aus diesen Buchstaben alle möglichen Wörter bilden können, die anschließend in einer Art Kreuzworträtselgitter dargestellt werden. In einem Level werden 3 Rätsel gespielt. Die Note hängt von der verbleibenden Zeit auf dem ablaufenden Timer ab. Desto mehr verbleibende Zeit, desto besser die Note.
  + Man bekommt ein Bild/Emoji von einem Gegenstand, z.B. einem Besen und muss dann selbst das deutsche/englische Wort dafür tippen. Dieses Level dient zum Lernen der Rechtschreibung (im Deutschen und Englischen) sowie zum Lernen von englischem Vokabular. Es ist möglich getippte Buchstaben rückgängig zu machen, allerdings zählt das Wort als Antwort, wenn die angegebene Anzahl an eingebbaren Buchstaben erreicht wurde. Die Note ist abhängig von den richtig geschriebenen Worten.
* (Räumliches Denken)
  + Man hat eine Bauklötzchenfigur, bei welcher man nicht alle Bauklötze visuell dargestellt sieht und sich die Figur selbst zu Ende denken muss. Anschließend muss man auswählen, aus wie vielen Bauklötzen die Figur aufgebaut ist. Es läuft ein langer Timer pro Bauklotzfigur. Am Ende wird die Note anhand der richtigen Antworten berechnet. (Dieses Level kann wahlweise auch in die Mathematik Kategorie eingeordnet werden)
  + Eine Würfelschablone liegt vor und man muss den Würfel wählen, welcher mit der vorgegeben Würfelschablone gebaut werden kann. Es läuft ein Timer pro Würfelschablone. Am Ende wird die Note anhand der richtigen Antworten berechnet. (Dieses Level kann wahlweise auch in die Mathematik Kategorie eingeordnet werden)
* Mathematik
  + Es wird eine einfache Rechenaufgabe gestellt und man muss die richtige Antwort auswählen. Während des Levels läuft ein Timer ab. Man muss innerhalb der Timers eine gewisse Anzahl an richtigen Antworten haben um eine A+, A, A-, B+, B, … zu bekommen. (Man könnte das Level designen, indem man die Zahlen als Boxen mit z.B. Äpfeln visualisiert).
  + Es wird eine Rechenaufgabe vorgegeben und man muss ein Streichholz umändern, um die Rechenaufgabe wahr werden zu lassen (z.B. 8 + 4 = 1 -> 8 – 4 = 4). Es läuft ein Timer pro Rechenaufgabe. Am Ende wird die Note anhand der richtigen Antworten berechnet. (Dieses Level kann wahlweise auch in die Problemlösen Kategorie eingeordnet werden)
  + Eine analoge Uhr anhand einer vorgegebenen Uhrzeit einstellen können. Man muss innerhalb der Timers eine gewisse Anzahl an richtigen Antworten haben um eine A+, A, A-, B+, B, … zu bekommen.
  + Eine analoge Uhr, welche eine Uhrzeit anzeigt lesen können. Man muss innerhalb der Timers eine gewisse Anzahl an richtigen Antworten haben um eine A+, A, A-, B+, B, … zu bekommen.
  + Blöcke mit Zahlen sind aufeinandergestapelt. Alle Zahlen werden summiert und es soll auf ein vorgegebenes Ergebnis gekommen werden. Der Spieler muss durch einen Klick einen der Blöcke zerstören, damit die Rechnung aufgeht. Man muss innerhalb der Timers eine gewisse Anzahl an richtigen Antworten haben um eine A+, A, A-, B+, B, … zu bekommen.
* Gedächtnis (besserer Name noch)
  + Memory-Level gegen Computerspieler, Bewertung anhand der benötigten Zeit (Computerzeit wird nicht mit einberechnet)
  + Ich packe meinen Koffer gegen Computerspieler, Bewertung anhand der Fehler.
  + Ball wird unter einem Becher versteckt, die Becher werden vertauscht. Der Spieler muss am Ende sagen unter welchem Becher der Ball liegt. Bewertung anhand der Fehler.
* Biologie
  + Tierfragen-Level (z.B. welches dieser Tiere ist ein Reptil, dann Tier auswählen oder Fußspuren eines Tiers zeigen, dann das Tier auswählen. Es läuft ein Timer pro Tierfrage. Am Ende wird die Note anhand der richtigen Antworten berechnet.
  + Man hat erst ein sehr verpixeltes Bild eines Tiers, welches mit der Zeit immer erkennbarer wird. Man muss das richtige Tier auswählen. Desto später man pro Bild antwortet, desto schlechter wird die Note.
* Problemlösen (evtl noch guten Namen finden)
  + Labyrinth-Level. Die Note hängt von der Zeit ab, die man für das Labyrinth braucht. Desto kürzer die benötigte Zeit, desto besser die Note.
  + Tetris-Level. Bewertung anhand der Punktzahl, welche man erreicht.
  + Plattformer Level, wie Mario. Bewertung anhand der benötigten Zeit.
* Geografie
  + Fahnen werden dargestellt und das richtige Land (textuell dargestellt) muss ausgewählt werden. Die Note ist abhängig von der Anzahl an richtigen Antworten.
  + Fahnen werden dargestellt und man muss auf einer (Welt-, Europa-, Asien-)Karte das richtige Land zu der zugehörigen Flagge anklicken. Die Note ist abhängig von der Anzahl an richtigen Antworten.
  + Man bekommt Fakten über ein Land und hat nach jedem Fakt die Chance das Land zu erraten. Die Note ist abhängig von der Anzahl an Fakten, die man braucht, bevor das Land erraten werden kann.
  + Man hört Audio/man sieht ein Video, wo eine Sprache gesprochen wird/ein Land und seine Kultur gezeigt wird. Man muss dann erraten, um welches Land es sich handelt. Die Note ist abhängig von der Zeit, die man braucht um die Audio/das Video zu schauen, bevor man das Land errät.
* (Klimaschutz)
* (Kultur)