Erste allgemeine Ideensammlung:

Genre: 2D Bildungsspiel ?

Zielgruppe: Kinder/Jugendliche in einem geschätzten Alter von 7-10

Plattform der Veröffentlichung: PC (eventuell spätere Adaption an mobile Geräte)

Gibt es bereits Konkurrenz und wenn ja, sind diese erfolgreich: Da das Spiel erstmal zu privaten Zwecken und nicht zu kommerziellen Zwecken entwickelt werden soll ist eine Verfolgung des Marktes irrelevant und kann eventuell zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen

Kosten der Erstellung des Spiels, sind diese realistisch?: Kosten sollen 0€ betragen, es kann eventuell sein dass Assets aus dem Assetstore für Geld erworben werden, es wird jedoch darauf abgezielt die Ausgaben bei 0€ zu halten.

Bis wann muss das Spiel produziert werden: Bis zum festgelegten Termin der Abgabe der Studienarbeit der DHBW Stuttgart, der 13.06.2024 um 0:00 Uhr

Teamkonzept: Da das Projekt in Einzelarbeit erfolgt gibt es kein Teamkonzept wie Scrum o.ä. da ich selbst alle Rollen übernehme

Erste Ideensammlung für Welten/Level:

**Welt: Mathe**

Setting: Uni/Professorenlabor

Inhalt des Levels:

* An einem Punkt betritt man eine Röhre in Form eines Reagenzglases weil Labor/Tür und landet in einem Vorlesungssaal. Im Hintergrund läuft eine Vorlesung (die ich aufzeichne/aus dem Internet) wo etwas erklärt wird und dazu am Ende eine Frage gestellt wird

Weitere Level Ideen:

* Man bekommt Mathe Aufgaben gestellt und muss die richtige Antwort auswählen, Beispiel an https://assetstore.unity.com/packages/templates/tutorials/calculation-race-game-template-239710
* https://assetstore.unity.com/packages/templates/tutorials/fun-mathematics-for-maths-education-minigame-template-ready-to-p-216219
* Man hat eine Klotzfigur, wo nicht alle Klötze gezeigt werden und muss sagen, wie viele Klötze die Figur beinhaltet (Beispiel genommen aus Big Brain Academy)
* Uhr stellen können
* Uhr lesen können
* Würfelschablone liegt vor und man muss sagen, welcher Würfel daraus gebildet werden kann
* Level mit Haufen an Zahlenblöcken, man muss einen Zahlenblock zerstören, damit der Rest der Zahlen summiert auf das angezeigte Ergebnis kommt

**Welt: Englisch**

Setting: Die Straßen Londons, vor dem Big Ben, in New York, in einem American Diner

Inhalt des Levels:

* Man trifft auf Charaktere, welche Englisch mit dir sprechen
* Man trifft auf Charaktere, welche miteinander sprechen, z.B. sagt der eine „Oh no, I haven’t got an umbrella with me. The weather in London can be unpredictable!“ und der andere sagt dann “Ein Regenschrim? Aber es scheint doch die Sonne!”. Mögliche Fragen am Ende wären dann: „Was ist unvorhersehbar in London“ und „Was ist die Übersetzung von Umbrella“
* Außerdem kann man an einem Laden vorbeilaufen. Z.B. einer Apotheke wo dann „pharmacy“ drauf steht und am Ende fragen „In welchem Laden kann man Medikamente kaufen?“ -> pharmacy

**Welt: Sprache** (evtl kann man diese Welt auf Deutsch einstellen, wenn das Spiel auf Deutsch ist, oder auf Englisch einstellen, wenn das Spiel auf Englisch ist)

Levelideen:

* Wort liegt vor, aber ein Buchstabe fehlt z.B. \_pfel und man dann einen Buchstaben aus einer Auswahl nimmt z.B. A, I, O
* Hangman, ein Wort ist gesucht und man drückt auf Buchstaben. Ist der Buchstabe dabei, wird er an die passende Stelle eingefügt, wenn nicht, dann baut sich der Hangman auf
* Wordscapes-Level (man hat eine Auswahl an Buchstaben und muss aus diesen alle möglichen Wörter bilden)
* Word-Finder (man muss in einem Block aus Buchstaben z.B. 8x8 alle Wörter horizontal, vertikal und diagonal finden)
* Level wo man selber tippt (um richtige Schreibung von bspw. „bridge“ zu lernen)

**Welt: Kultur**

**Welt: Klimaschutz**

**Welt: Geografie**

Levelideen:

* Fahnen erraten, oder die Fahne dem Land zuordnen
* 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

**Welt: Problemlösung**

Levelideen:

* Labyrinth/Pac-Man angehaucht
* Plattformer Level mit Knöpfen die Plattformen bewegen, Stacheln, so was
* Tetris Level

**Welt: Biologie**

Levelideeen:

* Tierfragen, z.B. welches dieser Tiere ist ein Reptil (und dann Bilder von Tieren zeigen)
* Bild eines Tieres, welches immer weiter erkennbar wird

**Welt: Gedächtnis**

Levelideen:

* Memory
* Ich packe meinen Koffer gegen Computer
* Ball geht unter einen Becher, Becher werden vertauscht, muss sagen unter welchem Becher der Ball ist

**Welt: Physik**

Mehrere normale Plattformer-Level, bei welchen man allerdings alles mögliche selbst einstellen kann (Inspiration siehe erstes Tool bei Quellen Datei und <https://duckduckgamesinc.itch.io/gravitygoose>) wo man Sprünge einstellen kann (weitere Sprünge, höhere Sprünge, man fällt schneller auf den Boden oder langsamer, man kann an Wänden oder an der Decke laufen laufen) man muss dann auf Basis dieser Einstellungen das Level meistern, welches an die Einstellungen angepasst wird (Tag: Problemlösen)

Plattformer Idee verwerfen??

* Paar Level ganz ohne Character haben (z.B. Tetris Level, Wordscapes Level) und an einigen Leveln aus dem Spiel Big Brain Academy inspirieren lassen und ein paar Level mit Character
* Kind auf Reise durch die Welt schicken, eine Haltestelle = ein Level und dann dort Sachen erleben

Finale Idee aussuchen:

* Level-basiertes Plattformer Game, welches verschiedene Welten (Mathe, Englisch, …) als Basis der Levelthemes hat. Am Ende wird erscheint ein Miniboss, welchen man besiegen kann, indem man Fragen zum Level/bzw. zum Thema der Welt (z.B. Mathe) beantwortet.
  + Unterform: Ein Kind hat Angst vor einer allgemeinen Klausur, welche die verschiedensten Themen abfragt. Es wird von einer anderen Figur (z.B. sprechendes Tier) dazu verleitet auf eine Reise zu gehen. Statt Welten ist der Protagonist ein Kind, welches um die Welt reist und verschiedene Level durchlebt (in jedem Level wird etwas anderes beigebracht/abgefragt). Am Ende wartet die finale Klausur auf das Kind, was den „Endbosskampf“ darstellt
* Plattformer Game, bei welchem Programmierkenntnisse und Problemlösen beigebracht werden soll. Der Spieler schreibt einen vereinfachten Code, welcher bestimmt, wie sich der Protagonist durch den Plattformer bewegt. Ziel des Spiels/finales Level ist unklar. (Idee muss noch angepasst werden, damit sie nicht 1zu1 kopiert wurde)
* Ein Game, welches alle möglichen Ideen beinhaltet, die ich bereits hatte, auch im Weltenstil (also unterschiedliche Themen). Siehe dazu alle Weltideen von oben. Ziel des Spiels/finales Level ist unklar.
* Plattformer Game, bei welchem Physik, Problemlösen, Kreativität und Programmierkenntnisse (?) beigebracht werden soll. Der Spieler kann mithilfe verschiedenster Einstellungen ein bisschen am Code (dann auch tatsächlich vereinfachte Pseudocodestellen zeigen und den Spieler diese ändern lassen)/oder an einem Einstellungsinterface rumschrauben und unter anderem Sprungweite, Sprunghöhe oder Gravitation einstellen oder den Protagonist an Wänden oder Decken laufen lassen. Diese Fähigkeiten muss der Spieler so einsetzen, dass er es ans Ende schafft. Ziel des Spiels/finales Level ist unklar.
* **Spiel, welches keinen steuerbaren Charakter enthält, sondern mehr an eine Mischung aus der Richtung Brain Academy, Wordscapes angelehnt ist. Also eher ein Rätsel/Bildungsspiel. Es gibt Level, bei welchen man eine Würfelschablone hat und sagen muss welcher Würfel passt (räumliches Denken), Level wo man eine Klotzfigur hat und sagen muss, wie viele Klötze abgebildet sind (räumliches Denken/Mathematik), Level wo man ein Wort gegeben hat (vllt auf Englisch) und sagen muss welcher Buchstabe in der Wortlücke fehlt (Sprache), Tetris Level (Problemlösen), Level wo man eine Auswahl an Buchstaben hat und so viele Wörter finden muss, wie möglich ist (Sprache), Level mit Bild eines Tieres, welches immer weiter erkennbar wird (Identifizierung?),** **Level mit Haufen an Zahlenblöcken, man muss einen Zahlenblock zerstören, damit der Rest der Zahlen summiert auf das angezeigte Ergebnis kommt (Mathematik), ich packe meine Koffer (Gedächtnis), Memory (Gedächtnis) -> final**

Finales Konzept:

* Eine Mischung aus allen Ideen die ich hatte
  + Warum? Weil ich alle meine Ideen gut finde und keine komplett allein übernehmen will. Außerdem sorgt ein Mix für Abwechslung und dadurch keine Langeweile durch immer dieselben eintönigen Levelkonzepte.
* Also: Physikwelt (mit Plattformerlevel mit Physik-Einstellungen), Sprachenwelt (evtl kann man Spiel von Deutsch auf Englisch stellen und somit die Sprachwelt anpassen) (mit Wordscapeslevel und finde den fehlenden Buchstaben), Räumliches Denken Welt (mit Würfelschablonenlevel), Mathematikwelt (mit Klotzfigurlevel), Gedächtniswelt (mit ich packe meine Koffer gegen Computer und Memorylevel), Biologiewelt (mit verpixeltes Tierbild Level, Tierfragenlevel, welcher Tier gehört welche Fußspur), Problemlösenwelt (mit Plattformer-Programmierlevel, Tetrislevel, Labyrinthlevel), Geografiewelt (Flaggenratenlevel, Flaggen Ländern zuordnen)
* Ziel: Hauptziel: den Protagonisten und seine/ihre Katze aus dem Videospiel wieder in die reale Welt zu bringen; Ranglistensystem gegen deine Freunde, Note bzw Prozentsatz am Ende jedes Levels
* In jeder Welt wird angezeigt, was der Durchschnitt der Noten ist, den der Spieler in dieser Welt hat
* Man klickt sich nicht allein durch die Welt, sondern wird durch die Welt mit einem Begleiter geführt, dieser Begleiter gibt manchmal Tipps oder allgemeine Kommentare
* Spiel könnte damit anfangen, dass ein Kind sich weigert die Hausaufgaben zu machen und lieber am PC spielt. Der Spieler (und seine Katze, welches der Begleiter sein wird) wird dann in den PC gezogen und findet sich dann in einem Videospiel wieder
  + eventuell kann die Szene so sein: Protagonist sieht am PC wieviel er/sie noch machen muss, ist genervt, wechselt die Ansicht zu einem Spiel (z.B. Minecraft), will dieses Spiel spielen, es sieht plötzlich anders aus (ist mein Spiel), der Protagonist wundert sich, der Computer verschluckt in einer Zwirbelanimation den Protagonist und seine/ihre Katze, welche sich am Bettlaken festhalten will, die zwei sind danach durch Dialogzeilen im unteren Bildschirmteil aufzufinden, nicht als 2D Character am Rumlaufen im Spiel
  + Der Begleiter könnte dann erklären, dass sie im Spiel gefangen sind, weil sich der Protagonist geweigert hat zu lernen und sie nur wieder freikommen, wenn sie die Lernwelten bewältigen.
* Endlevel für jede Welt haben
  + In diesem Endlevel kämpft man gegen einen „Miniboss“ welchen man besiegen kann, indem man schnell Aufgaben löst/indem man ein „Rennen“ gegen den Miniboss z.B. im Thema Mathe führt und Aufgaben schneller als der Miniboss absolvieren muss (diese Aufgaben sollen eine Mischung aus allen Leveln beinhalten und die Leistung des Spielers abfragen)
  + Erst wenn man alle Minibosse besiegt hat (jeden Miniboss jeder Welt) ist das finale Level spielbar, in diesem Endbosslevel spielt man gegen den Computer selbst (Kategorie: alle Themen aus allen Welten abdecken). Hat man den Computer besiegt, kehrt der Protagonist und seine/ihre Katze in die echte Welt zurück und nimmt als Fazit mit, dass Lernen und Hausaufgaben machen auch Spaß machen kann und nicht nur öde ist. Blick in die Zukunft: die Schulglocke läutet und der Protagonist freut sich zu Hause zu lernen und anschließend in einem Mathetunier gegen die Mutter anzutreten/ und der Protagonist freut sich zu Hause an den Pc zu gehen und das Lernspiel zu spielen
* Namensideen: DenkDojo, MindMaze, Mind Mastery, Riddle Realm