

Konzept / Vision:

Story Ideen: Der Spieler befindet sich in einem verlassenen Labor und muss sich durch das Lösen von Rätseln den Weg zum Ausgang erarbeiten. Als erstes Rätsel haben wir uns überlegt, dass es im Labor keinen Strom gibt und der Spieler einen Schaltplan mit der Zeichnung eines Schaltkreises erhält, welchen er dann im Labor nachbauen muss.

In der Vergangenheit gab es ein Experiment, bei dem der Hauptcharakter sein Gedächtnis verloren hat. Jetzt befindet er sich in einem Labor und muss versuchen aus diesem zu entkommen. Dafür muss er sich wieder an die physikalischen Gesetze erinnern und sie in Rätseln anwenden.

Ablauf Idee:

- Spiel startet im Hauptmenü
 - o Buttons -> Spiel Starten, Spiel Laden, Optionen, Credits
- Neues Spiel ausgewählt:
 - o Einleitung in die Story
 - Spieler verliert sein Wissen über die Physik und muss das sein Wissen wieder erlangen, um aus dem Labor zu entkommen / Antagonisten aufzuhalten
 - o Spieler befindet sich im ersten Raum und kann zwischen mehreren (3) Räumen wählen (das Level aussuchen)
 - Themen: Einfache Stromkreise, Magnetismus, Teilchenmodell
 - o Spieler kann sich Basisfähigkeiten aneignen, um dann Kompliziertere Räume zu lösen, für die man Mehrere Fähigkeiten benötigt
 - o Im Laufe des Spiels erhält man immer mehr Fähigkeiten, die dem Spieler helfen die Puzzles zu lösen.
- Fähigkeiten / Tools basieren auf physikalischen Gesetzen.
- Die Fähigkeiten können das physikalische Gesetz erklären, wenn man es benutzt oder der Spieler muss z.B. eine Formel zusammensetzen, um das Tool zu bauen.
- Es kann auch Tools geben, die vom Spieler zusammengebaut werden müssen (z.B. Elektromagnet oder Teilchenmodell)
- Ende des Levels:
 - o Neu erlernte Fähigkeiten werden noch einmal erklärt und Formeln / Gesetze werden als Sammelobjekt in eine Formelsammlung gepackt (Collectables)

Spielmodus Idee:

- Story Modus
- Levelauswahl nach Thema
- Leveleditor (Community-Chambers)

Grafikstil:

- 2D-Spiel in der Seitenansicht
- Man sieht immer einen Querschnitt von einem Raum / einer Umgebung
- Comic Stil (Inspiration vielleicht „Little Orpheus“)

Für Wen entwickeln wir das Spiel?

- Untere Klassen (5. Bis 7. Klasse)

Wie hält man die Spielmotivation hoch?

- Belohnungssystem?
- Schwierigkeitsgrad der Level
- Zeit stoppen (Sternesystem für verschiedene Zeiten)
- Story