Teacher For A Day

Game Design Document

Tanz & Schauspiel im Virtuellen Studio 2018

von Dorian Quell, Florian Rett und Robin Ostner

Inhalt

[Inspiration & Intention 2](#_Toc516047085)

[Spielezusammenfassung 2](#_Toc516047086)

[Voraussetzungen 2](#_Toc516047087)

[Spielverlauf 2](#_Toc516047088)

[Optisches Design 2](#_Toc516047089)

[Technische Umsetzung 2](#_Toc516047090)

[Gesten 2](#_Toc516047091)

[Ausblick 2](#_Toc516047092)

# Inspiration & Intention

Die Idee kam wie aus dem Nichts. Nachdem wir die ursprüngliche Idee hatten einmal selber Lehrer zu spielen gab es kein zurück mehr.

# Spielezusammenfassung

„Teacher For A Day“ ist der Traum eines jeden Schülers

## Voraussetzungen

Um „Teacher For A Day“ spielen zu können benötigt man nur 2 Dinge:

1. Einen PC Sowohl Linux, Mac als auch windows sind hierbei prinzipiell möglich. Andere Plattformen werden nicht unterstützt.
2. Microsoft Kinect Das Spiel verwendet zur Spielererkennung die Microsoft Kinect. Daher ist das vorhanden sein einer solchen essentiell. Um die Kinect nutzen zu können benötigt die Kinect außerdem aktuelle Treiber. Hierbei ist wieder auf das verwendete Betriebssystem zu achten, da offizielle Treiber evtl. nicht für alle bereitgestellt werden. Projekte wie „Open Kinect“ ermöglichen allerdings den Einsatz der Kinect für sämtliche Betriebssysteme.

## Spielverlauf

Der Spieler muss versuchen so viel wie möglich an die Tafel zu schreiben während er gelegentlich von ein paar Schülern gestört wird. Das heißt er muss schlafende Schüler aufwecken, laute Schüler mit diversen Gegenständen abwerfen und möglichen Geschossen ausweichen.

## Optisches Design

# Technische Umsetzung

## Gesten

# Ausblick