

# **Projektseminar Mediengestaltung | Dokumentation des Productbacklogs**

Team: EasyNote

Teilnehmer: Sara Linseis, Juliane Pawlow, Alwine Hochschild

Inhalt

1. [Game Design Overview 2](#_Toc383428763)

2. [Detailed Design Overview 2](#_Toc383428763)

[Normal-Modus 3](#_Toc383428766)

[Röntgenblick-Modus 3](#_Toc383428766)

[Taschenlampen-Modus 3](#_Toc383428766)

[Schwarzlicht-Modus 3](#_Toc383428766)

[3. Technical Design Overview 4](#_Toc383428764)

[4. Dokumentation der gewünschten Ästhetik 4](#_Toc383428765)

**1.** **Game Design Overview**

Unser Spiel soll eine Mischung aus Point And Klick, Knobel, Adventure und Mysterie werden.

Im Laufe des Spiels wird eine Geschichte erzählt, die den Spieler durch das Geschehen führt. Dieser befindet sich in einem Haus und muss einen Weg heraus finden. Der Spieler ist in einem Haus gefangen und muss sich Zimmer für Zimmer vorwärts bewegen, um den Ausgang zu finden. Dazu müssen Aufgaben in den jeweiligen Räumen gelöst werden. Das ganze Spiel wird aus der Perspektive des Protagonisten, also in einer Ego-Perspektive, gezeigt.

Die Zielgruppe des Spiels sind jugendliche/junge erwachsene Gelegenheitsspieler, die dieses Spiel an einem Abend durchspielen können.

**2.** **Detailed Design Overview**

Die Räume im Haus sind linear aufgebaut. Der Spieler muss in jedem Raum eine Aufgabe erfolgreich lösen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Ein Vorspringen in einen Raum ist allerdings nicht möglich. Das Spielende ist erreicht, wenn der Spieler alle Räume bewältigt und und das Haus verlassen hat.

Das Wiederholen eines Raumes ist nur nach Ende eines Spiels und erneutem Spielstart möglich, wobei die für die Bewältigung des Raumes benötigten Einstellungen zurückgesetzt werden, jedoch vorher nicht entdeckten Belohnungen eingesammelt werden können.

Durch Klicken mit der Maustaste können Aktionen durchgeführt werden. Dabei kann der Spieler zwischen einer Sammel- und einer Handelaktion wählen.

Um Aufgaben zu lösen wird das Spiel verschiedene Modi enthalten. Je nach Level (Raum) kann der Spieler eine andere Fähigkeit aktivieren.

## Normal-Modus

Der Normal-Modus ist standardmäßig aktiv. Der Spieler kann sich wie gewohnt im Zimmer umschauen und alle Aktionen im Spiel ausführen.

## Röntgenblick-Modus

Wird durch bestimmte Aktion aktiviert (Klick auf entsprechendes Aktionssymbol). In diesem Modus ist keine Interaktion (nur Umschauen) möglich.

z.B. Blick in eine Kiste, wo sich Gegenstand befindet, um Aufgabe zu lösen

## Taschenlampen-Modus

Wird durch bestimmte Aktion aktiviert (Klick auf entsprechendes Aktionssymbol). In diesem Modus ist keine Interaktion möglich.

Der Spieler kann sich in einem dunklen Raum umsehen.

→ benötigt Batterien, beziehungsweise lädt langsam wieder auf bei Überbenutzung

## Schwarzlicht-Modus

Wird durch bestimmte Aktion aktiviert (Klick auf entsprechendes Aktionssymbol). In diesem Modus ist keine Interaktion möglich.

Die Farben im Sichtfeld des Modus ändern sich und der Spieler ist in der Lage neonfarbene Hinweise, die unter Schwarzlicht sichtbar werden, zu lesen.

z.B. Pfeil der auf ein Versteck hinweist.

Die einzelnen Zusatzmodi sind für den Spieler immer zur Verfügung und können von diesem nach Belieben eingesetzt werden. Lediglich die Taschenlampe benötigt entweder Batterien, um nach zu langem Benutzen sofort wieder einsatzfähig zu sein, ansonsten lädt sie langsam wieder auf.

In den Räumen kann der Spieler Gegenstände aufnehmen und in sein Inventar packen. Durch Klick auf das Icon im Inventar wird dieser benutzt.

**3.** **Technical Design Overview**

Der EyeTracker wird in diesem Spiel neben Maus und Tastatur verwendet.

Die o.g. Modi beschränken sich auf den Bereich des Raumes, wo der Spieler hinsieht und nicht auf den gesamten Raum.

Außerdem kann der Spieler Hinweise zu Objekten erhalten, in dem er 2 Sekunden auf dieses schaut.

Aktiv eingesetzt wird der Eye Tracker sobald die für einen gewünschten Modi betätigte Taste gedrückt wird. Ab dann befindet sich im Blickfeld des Spielers an dem Punkt, auf den er schaut in einem gewissen Radius ein Feld mit der jeweiligen Anwendung der Fähigkeit.

**4.** **Dokumentation der gewünschten Ästhetik**

Das Spiel soll im 2D-Modus umgesetzt werden, allerdings werden Elemente in 3D-Optik verwendet.

Der Spieler kann sich in einem Raum zwar umsehen, aber nicht frei herumlaufen. Durch Klicken an den Rand des Bildschirms wird ein anderer Ausschnitt des Raumes gezeigt (z.B. eine Wand oder Ecke).

Generell soll die Ästhetik eher düster gehalten sein, um den Mystery-Aspekt des Spiels zu unterstreichen und Spannung beim Spieler zu erzeugen.