

**Team: Gameboys – Jonas Mattes, Iris Figalist, Oliver Pieper, Max Wagner, Matthias Bräuer**

## **Game Design Overview**

Die Kernidee des Spiels ist das Beschaffen von Items, um die Zeitmaschine des Wannwolfs reparieren zu lassen, die den Spieler in der Zeit zurückreisen lässt, um den Unfall, der seinem besten Freund Norbert das Gehör gekostet hat, ungeschehen zu machen. Der Wannwolf profitiert selbst von einer funktionierenden Zeitmaschine und hilft ihm daher, diese zu reparieren, wenn der Spieler ihm das Material dazu liefert.

Die Key-Features sind das Finden von Items (Ersatzteile der Zeitmaschine) und Lösen von Aufgaben (z.B. für Justin Bieber Bier klauen, damit dieser einen Baum fällen, wodurch eine Schlucht überquert werden kann).

Als Währung wird eine Form von Geld eingesetzt, mit welcher man sich extra Features kaufen kann, welche einen Vorteil im Spiel verschaffen (z.B. verbesserte Fähigkeiten im Unsichtbarsein etc.). Zur Zielgruppe gehören junge Menschen im Alter von 14 bis 30. Es handelt sich hierbei um ein Adventure-Game, das in der Third-Person-Perspektive gespielt wird.

## **Detailed Design Document**

Das Spiel ist Levelbasiert. Es steht immer eine aktuelle Teilaufgabe im Vordergrund, welche es zu erfüllen gilt und welche nicht umgangen werden kann. Pro Level gibt es vier Teilaufgaben, welche für den Levelfortschritt notwendig sind.

Nebenbei kann sich der Spieler allerdings einen Vorteil (→ Fähigkeiten) verschaffen, indem er sich Geld besorgt, welches er über verschiedene Möglichkeiten beschaffen kann. Eine Option ist das Töten von Zeitvertreibern.

Zeitvertreiber sind Gestalten, die sich überall verteilt in den Levels aufhalten und den Spieler verfolgen, sollte dieser ihnen zu nahe kommen. Dabei wird dem Spieler gleichzeitig Geld entzogen. Wird der Zeitvertreiber allerdings getötet, fließt dessen Geld auf den Spieler über.

Der Spieler kann sich frei in dem aktuellen Weltabschnitt bewegen und ist zudem frei in seiner Prioritätensetzung, was das Erlangen neuer Fähigkeiten angeht. Eine Einschränkung sind kleine Teilaufgaben, welche gelöst werden müssen, um weiter zu

kommen.

Ein wichtiges Item, welches man am Anfang erhält, ist die Taschenlampe. Sie dient in dunklen Räumen als einzige Lichtquelle (z.B. in einem Baum).

Die Welt ist nicht komplett offen und die Wege teilweise eingegrenzt. Außerdem ist es möglich z.B. durch einen hohen Sturz (Schlucht) zu sterben und dann wieder beim letzten Speicherpunkt zu laden. Es gibt ein festgesetztes Ende des Spiels.

## **Technical Design Document**

Mit dem Eyetracker kann man unter anderem die Taschenlampe bedienen und über den Bildschirm ziehen. Die Lampe bedeckt nur einen Teil des Bildschirms und muss mit den Augen über den Bildschirm gezogen werden. Außerdem dient der Eyetracker als Zielcursor, um durch einen Mausklick Steine auf Vögel zu werfen.

Zu den Tastatur gesteuerten Bewegungen zählen laufen, gehen, springen und ducken, sowie Angriffe und Verteidigung. Das Umschauen funktioniert typisch mit der Maus.

## **Dokumentation der gewünschten Ästhetik**

Das Spiel ist in 3D und soll nicht realistisch wirken, sondern soll eher kindlich verspielt im „Comic-Look“ dargestellt werden. Es gibt insgesamt 3 Level, die im Wald, im Gebirge und in einer Küstenstadt spielen. Der Wannwolf als Bezugsperson für den Spieler soll in klassischer Wolfsgestalt mit menschlichen Zügen und einer großen Uhr als Halskette visualisiert werden. Die Farbgebung des Spiels soll relativ plakativ und gesättigt gehalten werden. Dabei werden die Prinzipien der Farbgestaltung selbstverständlich eingehalten.