

## 1. Idee (Exposé)

Der Roboter Astr4l hat eine Bruchlandung auf der Erde und beginnt seine Suche nach Ersatzteilen und Treibstoff, um seine eigentliche Reise fortzusetzen. Während er die Erde erkundet, lernt er sich der Umgebung anzupassen und sie zu verstehen.

## 2. Produktbeschreibung

<b>Genre</b>	RPG, Adventure
<b>USK</b>	12
<b>Zielgruppe</b>	Nostalgie Point-And-Click Spieler (da an den dieser Art Spiel angelehnt), Rätsel Fans, Spieler die an humorvollen Gesprächen mit NPC sind (viele Pop- Kultur Referenzen)
<b>Zielpattform</b>	PC / Windows 10 oder höher, Maus und Tastatur oder Controller

## 3. Story

Ein Erkundungsroboter mit dem Namen Astr4l macht eine Bruchlandung auf der Erde, mitten im nirgendwo. In der Nähe befindet sich eine verlassene Farm. Astr4l versteckt sein Raumschiff im Stall und findet dort einen alten aber fahrtüchtigen Camper-van. Diesen benutzt er als mobile Basis, um Teile für die Reparatur seines Raumschiffes zu finden.

Im ersten Areal wirkt alles verlassen. Das nächste Areal ist eine kleine Geisterstadt, daher denkt Astr4l die Erde sein ein verlassener Planet auf dem sich die Zivilisation selber ausgelöscht hat. Jedoch trifft Astr4l in der Werkstatt des dritten Areals auf einen Menschen: den Inhaber. Dieser ist im Besitz eines Teils zur Reparatur des Raumschiffes. Um mit dem Inhaber interagieren zu können, benötigt der Roboter eine Verkleidung. Alte Farmer Kleidung findet man in der alten Farm. Sobald der Spieler diese hat, kann Astr4l dem Inhaber der Werkstatt bei einem Problem helfen und er bekommt ein Teil für die Reparatur des Raumschiffes.

Mit dem Wissen, dass der Planet keinesfalls verlassen ist, setzt er seine Reise auf der Suche nach weiteren Informationen, Ersatzteilen und Treibstoff für das Raumschiff und den Camper-van in der ihm fremden Welt fort. Dieses wird durch verschiedene Areale und Voraussetzung derer dargestellt.

→ **Hauptziel: Reparatur und betanken des Raumschiffes um weiter zu fliegen**

→ **Nebenziel: Den Planeten Erde erkunden**

## 4. Inhaltliche Planung

### 4.1 Charaktere eines Spiels

#### Hauptcharakter Astr4l

- Erkundungsroboter
- Neugierig, Aufgeweckt
- Anpassungsfähig
- Motivation: will zurück auf seine Welt

#### Nebencharaktere

- Mechaniker: blauer Overall, skeptisch gegenüber Fremden, klaut immer Kaugummi
- Labor Sicherheitsdienst: Streng, sehr genau, sehr direkt, nimmt seinen Job sehr ernst, Wortkarg, Soldat/Kommandant im Ruhestand
- Wissenschaftler: sehr schlau, klassischer Nerd der 80er, erkennt Astr4l als Roboter
- Angestellter (lokaler, kleiner Baumarkt – etwa acht Regale): Kumpeltyp, hilfsbereit, bemüht aber auch gelangweilt von seiner Arbeit, bastelt gerne, kann gut improvisieren

#### Generische NPCs

- Farmer
- Stadtbewohner
- Kunden
- Laborassistenten

### 4.2 Level

**1. Level:** Die Farm ist verlassen, mitten im nirgendwo und schon ziemlich runtergekommen. Das Wohnhaus hat kaputte Fenster, Vorhänge sind heruntergefallen und Möbel verschoben. Teilweise sind die Schränke noch gefüllt.

**2. Level:** Erste Kleinstadt ist eine verlassene Goldgräber Siedlung, daher entsteht der Eindruck einer leeren Welt. Die einfachen Häuser sind leicht zerfallen, Straße voller Schlaglöcher, ebenfalls kaum Vegetation.

**3. Level:** Verlassenes Sägewerk, dort sind Hindernisse zu überwinden, die kleine Puzzle-Elemente enthalten. Die Atmosphäre ist überwuchert und verwahrlost. Astr4l befindet sich zum ersten Mal in einer natürlichen Umgebung, diese besteht aus einem Wald mit Nadelbäumen und kleineren Wildtieren.

**4. Level:** Das erste Dorf besteht nur aus einer handvoll Häusern mit einem kleinen Baumarkt. Am Rande des Dorfes befindet sich die Werkstatt, in der Astr4l verschiedene Items zur Reparatur seines Raumschiffes und des Camper-van finden kann. Hier trifft er zum ersten mal auf einen Menschen: den Mechaniker. Das tanken des Camper-vans geht auch an dieser Werkstatt.

**5. Level:** Ein Forschungszentrum, in dem Wissenschaftler an einem neuen Antrieb forschen, der dem Raumschiffantrieb ähnelt. Sobald Astr4l einen Laborkittel und Schutzkleidung gefunden hat, kann er das Forschungszentrum betreten. Dieses ist typischerweise komplett hell gefliest und stark ausgeleuchtet. Hier werden die benötigten Laborgegenstände für die Herstellung des Raumschiffstreibstoffes vorgefunden, hierunter fallen unter anderem Erlenmeyerkolben, Reagenzgläser usw.

#### Zwischenlevel:

- Wald- und Wiesenlandschaft: in einer grünem Umgebung mit vielen Pflanzen, verschiedener Kleintiere, ein Flussabschnitt als Hindernis. In diesen Leveln kommt der Forscheraspekt des Spieles in den Vordergrund, da Astr4l hier über die Umgebung und Lebewesen der Erde lernen kann.
- Berglandschaft: felsig und verschneit. Für die Überwindung des Hindernisses muss Astr4l erst einmal die Winterreifen für den Camper-van freischalten.
- Werkstatt: Diese wird oft besucht, daher ist diese als Zwischenlevel geplant.

## 4.3 Gegenstände und Inventar

### Inventar

- Astr4l (Bacuhklappe) 4 Slots für kleinere Gegenstände
- Rucksack, 2 große Gegenstände oder weitere 4 kleinere
- Stauraum im Camper-van (Upgrades durch Ersatzteile/Reparatur)

### wichtige Objekte

- Kamera (Forschung und Erkundung der Welt), Sammelbilder für Album
- Kleidung
- Teile zur Reparatur des Camper-vans und des Raumschiffes

### Andere Objekte

- diverse Schlüssel und kleine Gegenstände zum Lösen der Puzzles
- Ressourcen (kleine Bauteile usw.)

Raumschiff	Camper-van	Kleidung	Werkzeug
Schrauben und andere Kleinteile	Winterreifen	Farmkleidung	Billiger Schraubenzieher
Bleche/Metalteile	Benzin/Sprit	Stadtkleidung (z.B. Jeans, T-Shirt und Baseballkap)	Schweißgerät
„Flux-Kompensator“/ Treibstoffzufuhr der Ressourcen der Erde anpassen	Optische Aufwertung Camper-van (z.B. Vorhänge, dass sich Astr4l hier umziehen kann)	Anzug	Säge
Tarnvorrichtung	Mini-Solaranlage für Energiegewinnung unterwegs	Laborkittel	Bohrmaschine
Raumschiffstreibstoff		Schutzkleidung	Schallschraubenzieher

## 4.4 Weitere technische Features

### Geräusche

- Laufgeräusche (mechanisch weil Roboter, an Untergrund angepasst)
- Hintergrundmusik der verschiedenen Level
- „Raumschiffsgeräusche“ wie zum Beispiel piepsen der Geräte, Startgeräusch
- Sprache: Astr4l hat verzerrtes piepsen beim Aufrufen des Dialogs  
NPCs reagieren auf Kleidung

### Wetter und Umwelteffekte

- kleine Sandstürme im Bereich der Farm (Worldmap)
- Sturm mit Donner über der Berglandschaft (verschwinden beim Erwerb der Winterreifen)
- Regen (Zufall)

## 5. Spielmechaniken (u.a. Steuerung)

### Steuerung

- WASD Steuerung des Roboters (W vor, A links, S rückwärts, D rechts)
- Knopfdruck (I) öffnet Inventar mit Crafting Element. Hier wird die Maus benötigt bzw. bei Controllern wird ein Mauszeiger eingeblendet und Auswahl mit A
- Worldmap: mit der Maus steuern, anklicken zur Auswahl (Controller mit A)

### Crafting/Inventar

- Astr4l Mini Crafting Menü in der Inventaransicht
- Camper-van mittelgroßes Crafting Menü in der Werkzeugecke
- Raumschiff großes Crafting Menü im Maschinenraum

### Reparatur

- Aufwertung der entsprechenden Fähigkeit durch Verbesserung der Werkzeuge

### Karten und Leveldesign

- Worldmap im Stil einer alten Straßenkarte, Spieler durch Camper-van Symbol dargestellt
- Level in 2D Side-Scroller Ansicht
- Camper-van als Speicherpunkt/Hub, hier wird die Innenausstattung eines Camper-vans dargestellt
- Zwischenlevel entsprechend des geplanten Inhalts. Sägewerk z.B. ein altes Holzsägewerk in dem ein Puzzle gelöst werden muss (z.B. Baumstamm in die Säge bringen, die einzelnen Holzstücke durch Mini-Game lösen in dem man einer Linie nach fahren muss usw.)

### Reaktion auf Kleidung

- verschiedene Reaktion der NPC auf Kleidung: Anzug gibt z.B. höhere Preise in der Werkstatt, Farmkleidung gibt keinen Zutritt ins Labor)
- generische NPCs keine besondere Reaktion

### Spielregeln/Spielablauf

- Suchen und finden der richtigen Teile zur Reparatur und Erweiterung des Raumschiffes und Camper-vans
- Tarnung das gesamte Spiel über aufrechterhalten (Entdecken des Roboters ergibt Game Over)
- Astr4l muss Batterien aufladen (regelmäßig zum Raumschiff oder Solarbetriebenen Camper-van zurückkehren)

## 6. Bedienoberfläche

### Menü

- Hauptmenü mit den Punkten Fortsetzen, Speichern, Laden, Optionen und Spiel verlassen
- Inventar mit Überblick der Items
- Craftingmenü
- Worldmap mit aktuellem Ziel

### HUD

- Akkustand Astr4l
- MiniMap
- aktuelles Ziel

## 7. Qualitätssicherung

- Testspieler
- Spielbare Demo
- Kompatibel mit älterer Hardware
- Fehlerbeseitigung

## 8. Art-Style

- 2D-Pixelgrafik
- Sidescroller im Level
- Top Down Ansicht auf der Worldmap

## 9. Glossar

Astr4l	Spielercharakter, Roboter der auf der Erde notlanden muss
Camper-van	Altes Wohnmobil, Mobile Basis für Astr4l
Raumschiff	Muss repariert werden, damit Astr4l weiter fliegen kann
Kleidung	Tarnung für Astr4l