**Leitthema/Leitblockade/Leitproblem des Traums:**

Crunch

**Beschreibung des Themas:**

* Crunch ist das Arbeiten von Überstunden über einer längeren Zeitraum
* Tritt in der Videospielindustrie eher am Ende der Entwicklung auf
* Kann physische Folgen haben
* Ist quasi ansteckend(mehr dazu irgendwann)

**Wie könnte das Thema Gameplay beeinflussen?**

**Wie könnte das Thema kommuniziert werden?**

**Rätselideen im Bezug auf das Thema**

**Leitthema/Leitblockade/Leitproblem des Traums:**

Programmierblockade durch Death March

(Finaler Titelvorschlag: Death March)

**Beschreibung des Themas:**

* **Entwickler leidet unter den psychischen Folgen eines Death Marchs**
* **Dabei können Räume die Ursachen eines Death Marchs als Hauptthema aufreigen**
  + - politische Gründe
  + - Unerfahrenheit
  + - hysterischer Optimismus
  + - unprofessionele IT-Firemen
  + - Marine Corp Mentalität
  + - hoher Wettbewerbsdruck
  + - neue Technologien
  + - unerwartete Krisen

**Wie könnte das Thema Gameplay beeinflussen?**

* **Marine Corp Mentalität**
  + **Das „Wesen“ arbeitet ununterbrochen: Rätsel: Es zum schlafen zu bringen**
* **Unprofessionelle IT-Firmen**
  + **Arbeitgeber/Kunde gibt andauern Änderungen an: Arbeitgeber unterbrechen**
  + **Darstellung durch auffordernde Armbewgung und dem Despawnen des alten Objekt und dem Spawnen eines neues Objekts**
  + **Rätsel: Objekte entnehmen bevor der Arbeitgeber/Kunde es despawnen lässt und damit was tun**
* **Unerfahrenheit/fehlendes Selbstbewusstsein**
  + **Mit fehlerhaften Gamplay-Elementen zum Ziel**
* **Unerwartete Krisen**
  + **…**

**Wie könnte das Thema kommuniziert werden?**

* **Protagonist kennt die Elemente der Welt, weiß aber nicht wie diese im Zusammenhang stehen**
* **Kommentieren der Elemente für mehr Kontext**
  + **„Das Wesen sieht müde/überarbeitet/verzweifelt aus**