

Corporate Design:

Beispiel:



Schriften:

Birdy Game (<https://www.dafont.com/de/birdy-game.font>)

Letters for Learners (<https://www.dafont.com/de/letters-for-learners.font>)

Überschrift 1

-Birdy Game, 48pt, Regular

Überschrift 2

-Letters for Learners, 36pt, Bold

Überschrift 3

-Letters for Learners, 20pt, Bold

Fließtext: Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

-Letters for Learners, 16pt, Regular

Markierungen in **fett** sind zugelassen, kursive/italic Schriftschnitte sind nicht zu verwenden. Andere Text-Dekorationen wie unterstrichener Text oä sind ebenfalls zu vermeiden.

Farbschema:

Grundfarben:



#3E87B3

#8AD3FF

#000000

#DBE8EC

#FFFFFF

Akzentfarbe:



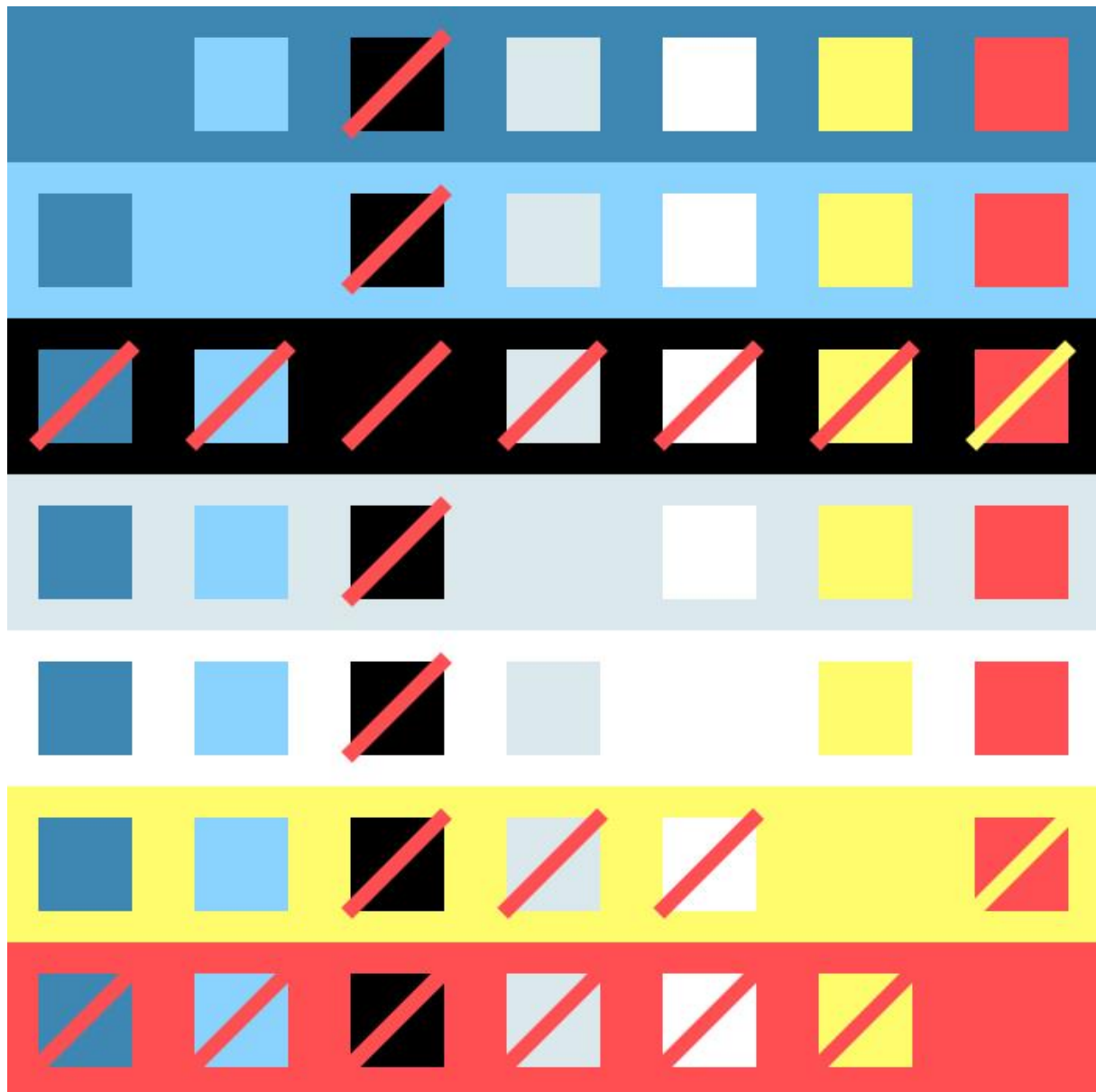
#FFFC6C

Signalfarbe:



#FF4F52

Farbmatrix – Fläche auf Fläche:



G3 ist grundsätzlich nicht als Flächenfarbe zu verwenden, SI kann als Fläche genutzt werden, sollte aber keine eigenen Flächen mehr beinhalten.

Text auf Fläche:



Layout:

Freiliegende Ecken sind für den kindlichen Look mit einer abgerundeten Ecke von 20px zu versehen. Bei direkt anliegenden Kanten sind dagegen die Ecken nicht abzurunden.

Farbverläufe können dezent, beispielsweise im Hintergrund verwendet werden, im Normalfall sind jedoch Farbflächen in Vollfarbe zu verwenden. (Schlag-)Schatten aller Art sind nicht zu verwenden, können jedoch durch übereinanderliegende Flächen bspw in G5 auf G4 simuliert werden.

Zierlinien jeder Art sind nicht zu verwenden, hier auf Abtrennung durch Abstände oder Flächen zurückgreifen.

Plot-What's Inside?

Das Spiel ist ein Point and Click Adventure.

Beim durchlaufen des Abenteuers soll der Spieler den Aufbau von elektrischen Geräten beigebracht bekommen und einen groben Überblick über die Funktionsweise von diesen erlangen.

Ebene 1 - "Flur"

Im Hintergrund ist das Haus des Protagonisten zu sehen. Nach einem kleinen Minispiel, bei dem der elektronische Tür Verriegelungsmechanismus wieder zusammengesetzt werden muss, kann auf die Tür geklickt werden und man kann eintreten. Weiterhin kann man in dieser Ebene Einstellungen an Sound etc. vornehmen.

Der Spieler betritt die Wohnung. Dabei ist der Flur zu sehen. Durch seinen persönlichen Sprachassistenten "Älexa" erfährt er, dass sich während seiner Abwesenheit ein Eindringling an seinen Elektrogeräten zu schaffen gemacht hat und diese auseinandergenommen hat.

Minispiele:

- Türschloss
- Staubsauger

Möglichkeiten:

- Küche
- Wohnzimmer
- Schlafzimmer

Ebene 2 - "Küche"

Der Spieler betritt die Küche und man hört ein Rumpeln. Nachdem man es schafft, den Ofen wieder zusammen zu bauen, hört man ein erneutes Rumpeln. Älexa erwähnt dann, dass sich der Eindringling im Ofen befindet und fragt, warum man Sie nicht vorher danach gefragt hätte. Dann bietet Sie unterschiedliche Möglichkeiten an mit dem Ofen zu interagieren:

1. Eindringling erhitzen
2. Eindringling frei lassen
3. Polizei rufen und warten

Auf alle Antworten reagiert sie Abweisend, außer auf die Zweite. Nachdem der Eindringling freigelassen wurde, flüchtet er sich in das Wohnzimmer, welches dann als nächste Ebene zur Verfügung steht.

Minispiele:

- Toaster
- Ofen
- Kühlschrank

Verbindungen:

- Flur
- Wohnzimmer

Ebene 3 - "Wohnzimmer"

Der Spieler folgt dem Eindringling in das Wohnzimmer. Dort hat er die Aufgabe, den Fernseher zu reparieren. Danach hat er die Wahl:

1. Den Fernseher einschalten
2. Den Fernseher anmachen
3. Den Fernseher starten

Sollte eine der Möglichkeiten gewählt werden, bittet "Älexa" den Spieler einen Channel aus zu wählen.

1. Doku-Channel
2. Comedy-Channel
3. Musik-Channel

Nachdem der Musik-Channel eingeschaltet wird hört man kurz Hardcore-Techno, welches der Eindringling nicht mag und dieser hinter der Couch hervor kommt und ins Schlafzimmer flüchtet.

Minispiele:

- Fernseher

Verbindungen:

- Flur
- Küche

Ebene 4 - "Schlafzimmer"

Der Spieler betritt das Schlafzimmer und findet das auseinander gebaute Radio. Sobald dieses wieder zusammengesetzt wurde, ertönt wieder die Hardcore-Techno Musik und der Eindringling verschwindet ins Badezimmer.

Minispiele:

- Radio

Verbindungen:

- Flur
- Badezimmer

Ebene 4 - "Badezimmer"

Der Spieler betritt das Badezimmer. Das Badezimmerfenster steht offen, und der Eindringling ist nicht zu sehen. Nachdem man den Fön wieder zusammengebaut hat, reißt der Eindringling den Duschvorhang auf und Schreit, "IT'S A PRANK". Daraufhin stellt der Spieler fest, dass der Eindringling sein Mitbewohner war, sie lachen und lebten bis ans Ende ihrer Tage glücklich und in Frieden.

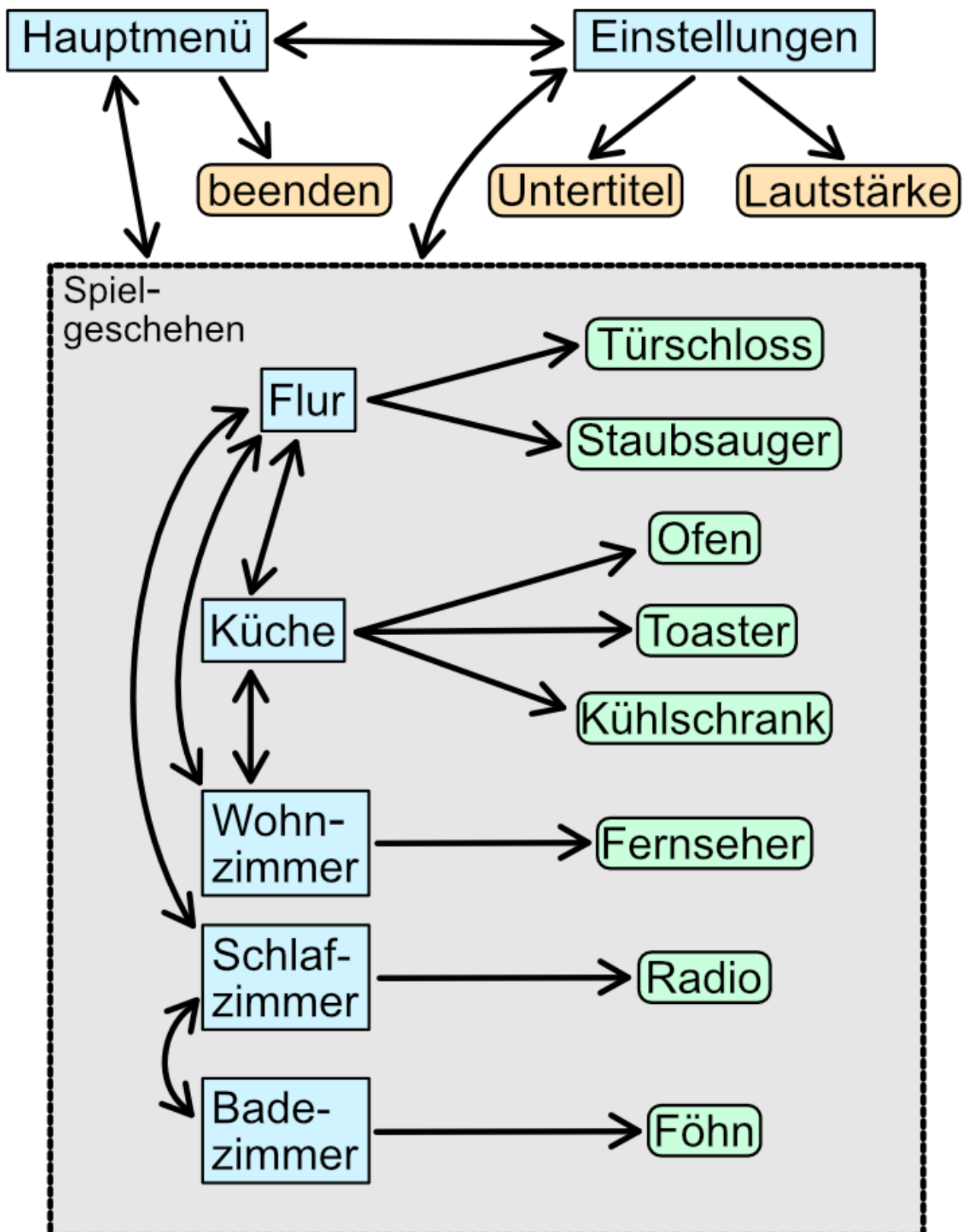
Minispiele:

- Föhn

Verbindungen:

- Schlafzimmer

Flowchart



Roadmap

26.05.2019:

- grafisches Layout der Menüführung und visualisierte Screenflows
 - > GRAFIK
- Brainstorm über das exakte "Gameplay"
 - > Alle
- rudimentäre, funktionsfähige Menüs im Spiel
 - > IMPLEMENTIERUNG
- Auswahl der elektrischen Komponenten für jedes Minispiel
 - > STORY
- Alle Interaktionen zwischen Alexa und Protagonist vollständig ausformulieren
 - > STORY
- "Point and Klick"-Teil des Spiels rudimentär, funktionsfähig implementieren
 - > IMPLEMENTIERUNG

09.06.2019:

- Menüs grafisch gestalten
 - > GRAFIK
- Menüs Sounddesign
 - > SOUND
- Ebene I implementieren
 - > IMPLEMENTIERUNG
- Ebene I grafisch gestalten
 - > GRAFIK
- Ebene I Sounddesign und Interaktionen vertonen
 - > SOUND

07.07.2019:

- Ebene 2,3,4 implementieren
 - > IMPLEMENTIERUNG
- Ebene 2,3,4 grafisch gestalten
 - > GRAFIK
- Ebene 2,3,4 Sounddesign und Interaktionen vertonen
 - > SOUND
- Ausarbeitung Präsentation und dazugehöriger Unterlagen
 - > Alle
- Optional: Implementierung optionaler Spielinhalte, wie Achievements

Arbeitspakete:

- IMPLEMENTIERUNG
 - > Robert Ludwig
 - > Lukas Sauter
- GRAFIK
 - > Markus Vogel
 - > Maximilian Taube
- STORY und SOUND
 - > Till Simon Michels
 - > Robert Ludwig