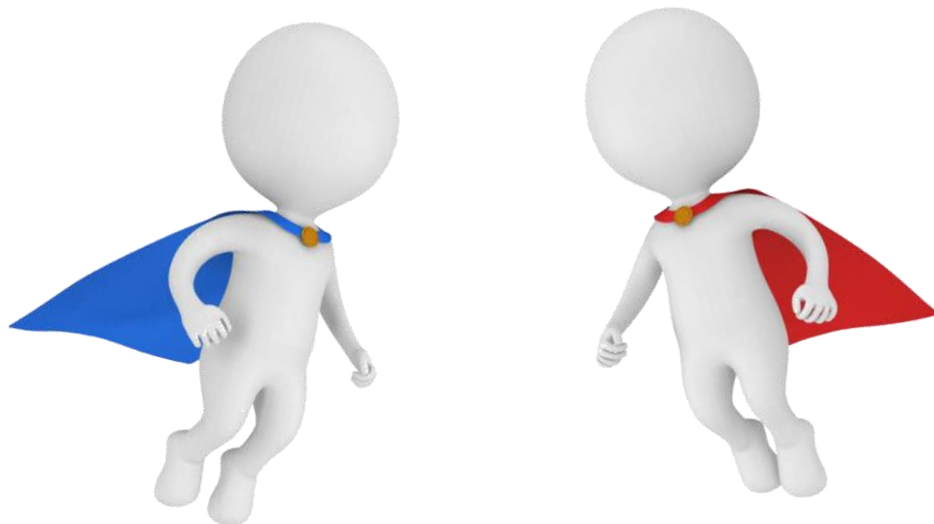


# TURN ABOUT HER OES

**Plattform:** PC  
**Genre:** Singleplayer Endless Runner  
**USK:** Ab 12  
**Autor:** Christina Klaus

<b>Zielgruppe</b>	Zur Zielgruppe gehören in erster Linie kompetitive Spieler, die sich mit anderen über ihre erzielten Ergebnisse messen möchten, aber auch Spieler, die ihre Fähigkeiten immer weiter verbessern und das Spiel meistern möchten.	
<b>Story</b>	Der scheinbar ewig währende Kampf zwischen Superhelden und Superschurken ist ein in der Stadt inzwischen wohl bekannter Anblick. Jedoch sorgen besonders die Newcomer unter den Superhelden und Superschurken zuweilen für Chaos, da sie ihre Umgebung stark in Mitleidenschaft ziehen. Hier kommt D.O.S.S. (Die Organisation zur Schadensbegrenzung durch Superheldenkämpfe) zum Einsatz und hilft den in ihren Kampf vertieften Superhelden sicher durch die Stadt zu navigieren.	
<b>Gameplay</b>	Ziel des Spiels ist es, <b>so lange wie möglich allen Hindernissen auszuweichen</b> und die epische Schlacht zwischen Gut und Böse weiter gehen zu lassen. Der Spieler kann allerdings lediglich den Abstand der beiden Charaktere und ihre Drehung zueinander beeinflussen während immer schneller Hindernisse auf die beiden Kämpfer zu rasen.	
<b>Essenz</b>	Stelle sicher, dass der epischen Schlacht zwischen Gut und Böse nicht durch im Weg stehende Hochhäuser ein frühes Ende bereitet wird.	
<b>Elevator Pitch</b>	<i>Zwei Superhelden kämpfen in den Häuserschluchten einer Großstadt und es ist dein Job, zu verhindern, dass sie in ein Hochhaus einschlagen und Zivilisten verletzen!</i>	
<b>Spielwelt</b>	Schauplatz des Spiels sind die Häuserschluchten der Stadt. Wolkenkratzer mit Wohnungen und Büros reißen sich bis zum Horizont aneinander.	
<b>Charaktere</b>	<b>Blue</b>	<b>Red</b>



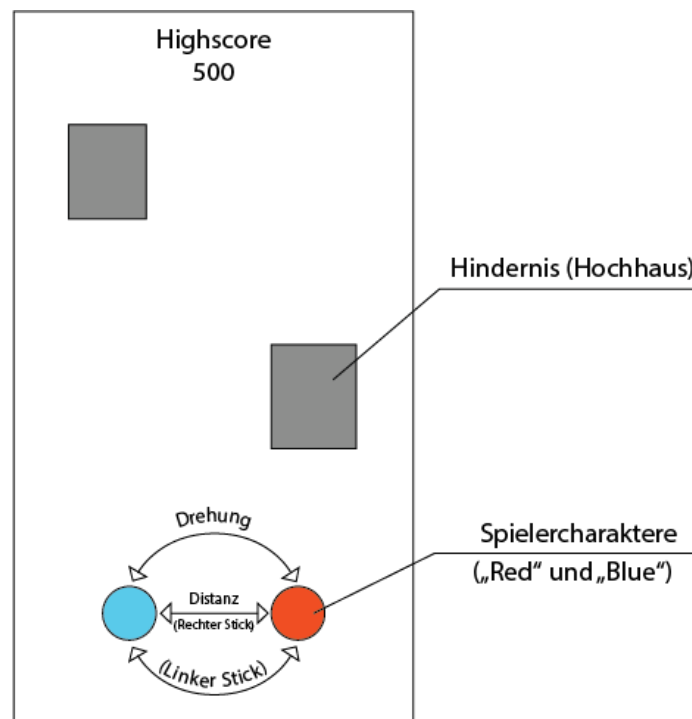
## Spielablauf

Wenn der Spieler ein neues Spiel startet erscheinen Blue und Red am unteren Rand des Bildschirms und beginnen ihren Kampf. Sie sind in einer Top-Down Perspektive zu sehen.

Langsam setzen sie sich in Bewegung und erste Wolkenkratzer beginnen im Weg zu stehen, welchen der Spieler durch Anpassen der Distanz zwischen Red und Blue ausweichen muss.

Langsam beginnt sich die Geschwindigkeit der Beiden zu erhöhen und sie beginnen sich zusätzlich auch noch zu drehen. Mit der Zeit kommen mehr und mehr Hindernisse auf sie zu, denen der Spieler ausweichen muss.

Die Runde endet, wenn einer der Beiden Charaktere gegen ein Hochhaus fliegt. Es wird die erreichte Punktzahl angezeigt.



## Mechaniken/ Steuerung

Die beiden Superhelden sind in einen erbitterten Kampf verstrickt und befinden sich immer am unteren mittleren Bildschirmrand.

### ***Distanz verändern***

Der Spieler kann mit dem linken Analog-Stick oder [A] bzw. [D] die Distanz der beiden Superhelden zueinander vergrößern und verkleinern.

### ***Drehung verändern***

Der Spieler kann mit dem rechten Analog-Stick oder [H] bzw. [K] die Drehung der beiden Charaktere um ihr gemeinsames Zentrum verändern.

### ***Geschwindigkeit***

Zu Beginn des Kampfes ist die Geschwindigkeit der auf die Helden zu kommenden Hindernisse noch gering. Sie steigert sich jedoch, je länger der Spieler durchhält.

**Spielfeld** Das Spielfeld ist eine schmale Häuserschlucht, in der die Superhelden auf sie zu rasenden Häusern und anderen Hindernissen ausweichen müssen. Die Hindernisse und ihre Position werden prozedural generiert.

**Hindernisse/ Objekte** *Hochhaus*  
Die Stadt selbst stellt das Hindernis dar. Um keine Kollateralschäden zu verursachen, müssen die Superhelden Häusern ausweichen, die in ihre Flugbahn geraten.

**Ästhetik** Die gesamte Ästhetik ist minimalistisch gehalten. Die Spielfiguren werden durch 3D-Strichmännchen dargestellt, die Stadt im Hintergrund besteht größtenteils aus Quadern und anderen Grundformen. Der Detailgrad ist sehr gering und die Farben beschränken sich auf eine rot/blau Palette bzw. Graustufen.

**Moodboard**



**Minimum Viable Product**

- Eine neue Runde beginnen ist möglich
- Drehung und Distanzänderung möglich
- Hindernisse erscheinen in unbegrenzter Anzahl
- Die geschaffte Spielzeit wird gemessen und in Punkte umgerechnet
- Bei Kollision endet die Runde und das Spiel wird pausiert mit Möglichkeit, ins Menü zurückzukehren

**Potenzielle Erweiterung**

- Weitere Hindernisarten
- Projektile, die zwischen den Charakteren hin- und herfliegen (kosmetisch oder auch mit Kollision als Spielmechanik)
- Geschwindigkeit erhöht sich mit der Spielzeit