**Protokoll Konzeption 28.04.16**

**Story**

Abendstimmung in der Zukunft. Spieler steht auf einem Hoverboard. Umgebung ist postapokalyptisch. Spieler muss Energiezellen sammeln, da sonst sein Hoverboard stehen bleibt. Die Energie seines Hoverboards wird mit Hilfe einer Anzeige auf seinem Board dargestellt. Spieler muss Ressourcen für die Leute außerhalb d. Stadt sammeln (Highscore). Vorne am Hoverboard ist ein Scheinwerfer angebracht. Evtl. Geschwindigkeit als Schwierigkeitsvariable. Spieler wird von Sandstrum verfolgt. Anfangssequenz: Spieler schaut rückwärts sieht Sandstrum, nach unten sieht Board, geradeaus, Board fährt los.

Erstmal ein Level.

Zweites Level: Fange jmd./etwas innerhalb Zeitraum, Energielane ist jetzt Boosterlane.

Highscore auf Board angezeigt.

**Spielziel/-ende**

Spieler stirbt: Verlässt die äußerste Lane links oder rechts (stürzt ab). Hoverboard fährt gegen Wand/Gegenstand oder in den Abgrund. Hoverboard geht Treibstoff aus. (Evtl. Highscore, Anzahl an Sachen die gesammelt wurden). [Hangebrücke - > wenn zu langsam stürzt man ab]

**Konzeptionelle Aspekte**

**Spiel an sich**

3 Lanes, diese mit Abstand dazwischen, so dass der Spieler zwischen diesen per Eingabe wechseln muss.

**Spieldauer**

Endlosspiel.

**Eingabe**

Spieler steht auf einem Hoverboard. Dieses bewegt sich mit dem Spieler links, rechts jedoch nicht nach vorne oder hinten.

Für die Richtungsänderung (links, rechts 45 Grad) Eingabe per Gestenlerntool.

Springen und ducken fest implementiert nach vorheriger Spielerkalibrierung.

**Tutorial für Spieler**

Portalschilder zum Anlernen in der Welt selber.

**Level**

Am Anfang Highscoretafel, Sandsturm. Dann die 3 Eingabemöglichkeiten als Tutorial. Einsammelmöglichkeiten mit verflechten. Dann Leveldesign wie ihr möchtet. Spieldauer ca. 5min.

**Assets**

Als erstes: Laneelemente (ohne Geländer), Turbolanes (zum Aufladen), Elemente unter denen man sich ducken muss, Laneelemente um die Ecke.

**Menü**

Gibt keins. Anfangsbild ist erste Szene vor dem losfahren.

**Highscore**

Ist bei Spielbeginn als Werbetafel in der Spielwelt zu sehen. Evtl. mit Bild vom Absturz daneben.

**Konzeptionelle Besonderheiten**

**Spielerbereich:**

Festlegen in welchem Bereich der Spieler erfasst wird.

**Spieler springt:**

Board dreht sich um z-Achse

**2. Spieler tritt dazu**

Spieler wird zu schwer für das Board. Spiel hält an. Anzeige auf Board: Weight overload.

**Spieler in der Mitte halten**

Kamera blurt je nach Position d. Spieler. Spiel nur scharf wenn er auf Board steht.

**Spieler verlässt kompletten Bereich**

Spiel hält an. Spiel blurt aus und startet nach 5s neu.

**Spieler betritt Bereich**

Anfangssequenz wird abgespielt und das Spiel beginnt von vorne.

Jetzt: Größe wird erfasst für hardgecodete Eingabe.

**Aufgabenverteilung**

Done

**Termin für Testaufbau finden und anmelden**

Termin gefunden.