**Mediengestaltung1 Projekt 1 22.09.2016**

**Grundidee**

-  Bei unserer Anwendung handelt es sich um ein 2D Sidescroller/Exploration Quiz, dabei steht die Entdeckung der Spielwelt im Vordergrund wobei die einzelnen Welten von Videospielklassikern aus unterschiedlichen Zeitepochen inspiriert sind. Die Spielwelt ist als Zeitreise durch die Epochen der Videospielindustrie konzipiert/aufgebaut. Innerhalb dieser Welt existiert ein Quiz, welches immer auf die Zeitepoche der Spielwelt bezogen ist.  Das Ziel des Quizes besteht darin, bestimmte Fragen bezüglich des abgebildeten Spieles zu erraten. Dabei ist das Quiz optional, der Spieler kann auch einfach durch die Spielwelt laufen und stattdessen die Levelumgebung genießen.

**Spiele:**

* Voraussetzung für Spiele bei der Implementierung als Spielwelt:

Spiele sollen Einflussreich gewesen sein und mit Erscheinungsdatum (Jahreszahl) eingefügt werden.

* Mögliche Spiele: Pong, Tetris, Minecraft, Pokemon usw.
* Anzahl der Spiele, die wir integrieren wollen, steht noch offen.

**Quiz:**

* Das Quiz besteht darin, Fragen bezüglich des abgebildeten Spiels innerhalb der Zeitepoche zu erraten
* Das Quiz ist optional, der Spieler kann auch einfach durch die Spielwelt laufen und das Quiz ignorieren, stattdessen die Levelumgebungen genießen
* Am Ende des Quizes, erhält man eine Auswertung (Highscoreliste).
* Evtl. Musikeinbindung
* Spielname muss noch gefunden werden

**Ziel:**

* Ziel an die Spieler:

Uns ist es wichtig, die schönen Erinnerungen und Erlebnisse, die man z.B. in der Jugend/Kindheit bezüglich Videospiele hatte, ohne große Rechenleistung, wieder hervorzurufen. Den Spielern wollen wir die Komplexität und dierasante Entwicklung von virtuellen Welten, in den vergangenen 30 Jahren näherbringen. Das Ganze haben wir clever in ein forderndes Quiz verpackt. Dadurch werden sowohl die visuellen Reize, durch das Erleben der Spielwelt, als auch die kognitive Leistungsfähigkeit gleichzeitig beansprucht.

**Inspirationsquellen:**

- Little Big Planet (Spielprinzip Sidescroller, bunte kreative Welten)



- Splinter Cell Conviction (Texteinblendungen intelligent in die Spielwelt eingebunden)

Unser Quiz soll ebenfalls clever in die Levelgeometrie eingebaut sein.





- Das Portfolio von „rleonardi“- Interactive Resume of Robby Leonardi“ (Ein 2D Sidescroller auf Basis von HTML CSS und Javascript gebaut)



**Mögliche Spielwelten**:

**- Pong**

Erstveröffentlichung 29. November 1972 in Spielhallen , Entwickler: Allan Alcom,

Es gilt als Urvater der Videospiele, obgleich schon zuvor Videospiele entwickelt worden waren.



Frage:

Wie hieß Pong aus dem Jahre 1958 ursprünglich?

Antwort:

- Tennis for Two

**- Tetris**

Erstveröffentlichung 6. Juni 1984 auf einem Elektronika-60-Rechner

**- Pokemon**

Erstveröffentlichung 27 Februar 1996 Gameboy

Welche beiden Editionen erschienen in Japan am 27. Februar 1996?

Antwort:

- Grün und Rot

**- Half life**

**Erstveröffentlichung 31. Okotber 1998, PC, Valve**

Das Spiel wollte sich damals vom anherrschenden Schießbuden-Spielkonzept anderer Spiele wie Quake absetzen und ein mehr zum Nachdenken anregendes Konzept in den Vordergrund stellen.

Welche Waffe wurde schnell zum Markenzeichen der Reihe?

Antwort

- Die Brechstange

**- Wii Sports**

**Erstveröffentlichung 19 November 2006 Wii**

Mit über 80 Millionen Kopien gilt es als meistverkauftestes Videospiel aller Zeiten.



Wie viele Kopien wurden laut Angaben von Nintendo bereits Abgesetzt circa?

Antwort

- über 80 Millionen

- Uncharted

Kurzpräsentation:

- Grafik erstellen mit Vorstellung unserer Idee (Zeitstrahl mit Grafiken)

- 5-10 Min

Entwicklerumgebung:

HTML/ CSS/JS /PHP VS Unity

Einarbeitungszeit von nöten

- Projekt 1, Mehr Vorwissen, Kevin hat schon viele Ideen und Anregungen.