

## *Through The Time*

### **Konzept:**

- Projektname „Through The Time“, da es sich um ein **Spiel** handelt, in dem sich jedes Level um eine andere Zeit in unserer Geschichte handelt. (z.B Wien 1920 ,...)
- Für das Spiel ist eine Art von Rätselspiel geplant, in dem der User in jedem Level gewisse Infos finden muss und gewisse Quizze lösen muss um das nächste Level freizuschalten.
- USP: In jedem Level handelt es sich um eine andere Stadt und Zeit und somit ist jedes Level anders aufgebaut und unterscheidet sich auch graphisch zum vorherigen.
- Zur Zielgruppe gehören Menschen die gerne Rätsel lösen und dazu noch gerne etwas mit geschichtlichen Themen zu tun haben.

### **Generierung:**

- Content:
  - 5 Level und zu jedem Level eine kurze Einleitung mit Informationen zum Zeitalter und der Stadt in der man sich befindet.
- Dynamischer Content ist zum Beispiel, dass beim wieder spielen des Games das Rätsel nicht 1 zu 1 gleich ist.
  - Beispiel: Code eines Rätsels ist beim ersten mal Spielen 1234 und beim nächsten Mal 5678...
- Projektumfang:
  - Startseite mit Namens Input
  - Seite zum Überblick der bereits gemeisterten Level und die die noch zum Freischalten sind.
  - Die 5 Level + die jeweiligen Einleitungen
  - Endseite
  - „Tagebuch“ in dem der jeweilige Spieler eingetragen wird

## **Dynamisierung und Interaktion:**

- Interaktionsmöglichkeiten sind zum Beispiel Code Eingaben oder gewisse Puzzles korrekt lösen.
- Geplant ist es, dass man sich in jedem Rätsel an einem Ort/Raum befindet und sich dort umsehen kann um essenziell wichtige Informationen zu sammeln. Interaktionen mit einer Person die Infos teilt, Notizbücher in denen wichtige Infos stehen, ...
- Veränderung/Customization:
  - Veränderung der Aufgaben in dem man sie löst.
  - Am Anfang des Spieles kann man den Schwierigkeitsgrad des Spieles wählen. Dieser entscheidet wie viele Hinweise man für die Level bekommt.