# Protokoll 11.04.23

**Spielkonzept**

Comfort game

Level

Boulders: verwirrende nebensächliche Erinnerungen -> eine blaue Wand des Klassenzimmers in der 3. Klasse (dargestellt als schwarzer Wirrwarr aus Fäden)

Hintergrund sind Lila Wolken in schwarzer Leere -> wenn man abbaut …

*Gegner:*   
- Einen Gegnertyp kann man umbringen die anderen aber nicht   
- Typ 1: starke negative Erinnerungen (Traumata), die die Katze nicht einsammeln möchte   
- Typ 2: leicht negative Erinnerungen, die durch Triviale Gedanken zerstört werden können (Ablenkung) und Core Memories droppen -> Law: durch das Ablenken von der negativen Erinnerung werden die wichtigen Erinnerungen dahinter (währenddessen freigelegt)

*Mechaniken:*- Verkleinerung des Sichtfelds bei Treffer durch Boulder  
- Außerhalb des Spiels kann man sich eine Galerie der gesammelten Erinnerungen zusammenstellen -> benötigt Menü  
- beim letzten Level   
- 3 Leben (abgezogen bei Treffer durch Gegner -> am beginnt wieder am Anfang, wenn man alle 3 Leben verloren hat)  
- je weiter man in den Level voran kommt, desto „dunkler“ werden die Farben -> Progress  
- wenn man eine Taste drück miaut eine Katze

*Law:*- Besitzer der Katze liegt im Sterben und lässt ihr Leben Revue passieren (mit der Hilfe eines Spirit Animal) -> Übergang zum Tod   
- Katze lässt ihren Besitzer sich nochmal an alle schönen Erinnerungen in ihrem Leben vor ihrem Tod erinnern damit sie schön gehen kann  
- über das Sammeln der Erinnerungsstücke lernt der Spieler was über die Vergangenheit der Charaktere  
- Spielcharakter ist ein magisches Wesen, welches von der alten Oma gerettet/ alloptiert wurde und etwas vor ihrem Tod zurück gegeben will -> kann als magische Fähigkeit in die Gedanken und Erinnerungen suchen  
- jedes Level hat ein Thema für eine Erinnerung das zusammengesetzt werden -> nach jedem Level wird ein Bild eingeblendet für die Erinnerung

*Ziel:*   
- heulen und sehr Emotional sein  
- alle Erinnerungen nochmal für die sterbende Person zugänglichen machen, bevor sie geht

**Zu beantwortende Punkte**

**Name:** Paws of memories  
**Thema:** Erinnern/ Lebenserinnerungen  
**Projektmitglieder:** Till, Diana, Nicole, Konsti, Szabi, Tabea  
**Vision satement:**  
- …  
**Zielgruppe:**   
**Ziele und Ergebnisse:** Das Sammeln aller Erinnerungen, um mehr über das Leben der alten Frau zu erfahren und ihr einen schönen Tod zu ermöglichen. Hohe Emotionale Verbindung aufbauen  
**Überblick:** siehe oben; Interaktionsrate (was macht der Spieler in dem Spiel: schieben von Bouldern, Boulder fallen lassen, einsammeln von Kristallen); Dynamik (animiert den Spieler weiterzuspiel -> bei uns: Emotionale verbindung zum spiel und neugierde auf weitere Erinnerungen)  
**Materialien, Medien, Vorkenntnisse:** Man muss Pfeiltasten nutzen können; braucht einen Bildschirm und Tastatur (Sound Ausgabe wegen Atmosphäre)   
**zu erwartende Schwierigkeiten:** kann bei scheitern frustrierend sein, obwohl es sich um ein Komfort game handelt; geschickte nutzung der Boulders verkacken

Aufgabenverteilung:

* Grundlegende Informationen: Projekt/Game-Name, Thema, Projektmitglieder
* Vision Statement
* Anvisierte Zielgruppe
* Angestrebte Ziele und Ergebnisse/Umfang
* Grober Überblick: Setting, Story, Regeln, Mechaniken, Dynamiken, Pacing und Interaktionsrate
* Notwendige Materialien, Medien, Vorkenntnisse etc.
* Zu erwartende Schwierigkeiten
* Grobe Zeitplanung
  + Angestrebte Teilziele oder zu bearbeitende zentrale Fragen
  + Einteilung der vorhandenen Zeit in grobe Arbeitspakete
  + Einteilung der vorhandenen Zeit in individuelle Arbeitsphasen