

# Onion Layer Model



# Core Mechanics

- Was ist essentiell für das Spiel?
  - Sich in der Spielwelt vorwärts bewegen
- Welche Aktionen gibt es?
  - Springen
  - Ducken
- Was ist der Kern?
  - Durch die Welt zu gelangen, ohne mit Objekten zu kollidieren

# Metagame

- Wie kann der Spieler gewinnen?
  - Das Spiel kann nicht gewonnen werden
  - Es kann ein hoher Highscore erreicht werden
- Welche Regeln hat er zu befolgen?
  - Rennen, springen und ducken
  - Es gibt keine konkreten Regeln
- Welche Konsequenzen haben seine Aktionen?
  - Entweder man kommt weiter (erfolgreiches Ausweichen) oder das Spiel ist verloren (nicht erfolgreich)

# Base Setting

- Wo findet das Spiel statt?
  - In der Steinzeit – einer Welt aus Kakteen und Vögeln
- Wie sieht es aus?
  - Trocken, eben, sandig, detailarm
- Welche Atmosphäre wird transportiert?
  - Alt, einfach, (kaum Atmosphäre..)

# Contextualized Tokens

- Welche Funktion hat ein Objekt?
  - Dino = Spieler
  - Kakteen/Vögel = Hindernisse
- Wie verhält sich ein Objekt im Spiel?
  - Der T-Rex bewegt sich vorwärts
  - Hindernisse müssen überwunden werden (springen/ducken)
  - Bei Kontakt ist das Spiel verloren

# Contextualized Levels

- (komplexere) Aufgaben
  - Nicht vorhanden
- Ziele und Herausforderungen
  - Ziel ist es, einen hohen Highscore zu erreichen

# Story

- Beziehungen zwischen den Token
  - Alle Spielelemente stammen aus der Dinosaurierzeit
  - Eine engere Beziehung besteht nicht
- Hintergrundstory
  - Gibt es nicht