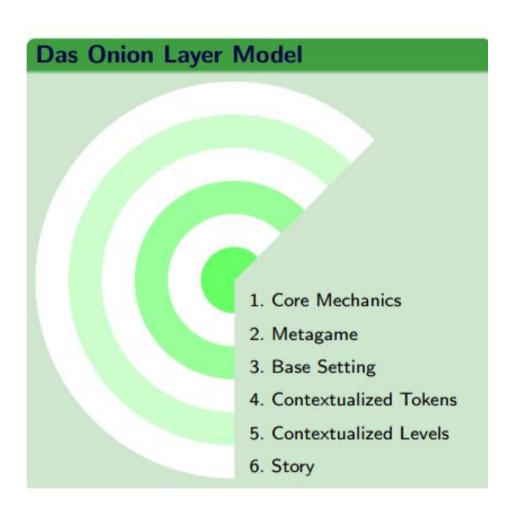
Onion Layer Model



Core Mechanics

- Was ist essentiell f
 ür 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