

# BESPRECHUNGSPROTOKOLLE

Eine Protokollsammlung der Gruppe  
Guybrush Threepwood  
im Rahmen der Vorlesung  
Rapid Game Development  
an der HTW Saar im Studiengang Informatik

Nico Welsch  
Saarbrücken, den 08.09.2021

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Kick-Off - 27.04.21</b>	<b>1</b>
1.1 Teilnehmer	1
1.2 Agenda	1
1.3 Topics	1
1.3.1 Ideensammlung	1
1.3.2 Abstimmung über die Ideensammlung	1
1.3.3 Weitere Schritte	1
<b>2 Meeting 01 - 31.05.21</b>	<b>2</b>
2.1 Teilnehmer	2
2.2 Agenda	2
2.3 Topics	2
2.3.1 Projektleitung	2
2.3.2 Organisationstool	2
2.3.3 Interessen der Mitglieder	2
2.3.4 Abstimmung der zu präsentierenden Spielideen	3
<b>3 Meeting 02 - 08.06.21</b>	<b>4</b>
3.1 Teilnehmer	4
3.2 Agenda	4
3.3 Topics	4
3.3.1 Gametool	4
3.3.2 Game-Idee-Umfrage	4
3.3.3 Weitere Schritte	4
<b>4 Meeting 03 - 11.06.21</b>	<b>5</b>
4.1 Teilnehmer	5
4.2 Agenda	5
4.3 Topics	5
4.3.1 Gametool	5
4.3.2 Game-Idee	5
4.3.3 Trello Einführung	5
4.3.4 Weitere Schritte	5
<b>5 Meeting 04 - 14.06.21</b>	<b>6</b>
5.1 Teilnehmer	6
5.2 Agenda	6
5.3 Topics	6
5.3.1 Handlungspräsentation	6
5.3.2 Gamedesignpräsentation	6
<b>6 Meeting 05 - 07.07.21</b>	<b>8</b>
6.1 Teilnehmer	8
6.2 Agenda	8
6.3 Topics	8
6.3.1 Handlungspräsentation	8

6.3.2	Weiteres Vorgehen	8
<b>7</b>	<b>Meeting 06 - 18.07.21</b>	<b>10</b>
7.1	Teilnehmer	10
7.2	Agenda	10
7.3	Topics	10
7.3.1	Handlungsneuerungen	10
7.3.2	Weiteres Vorgehen	10
<b>8</b>	<b>Meeting 07 - 06.08.21</b>	<b>11</b>
8.1	Teilnehmer	11
8.2	Agenda	11
8.3	Topics	11
8.3.1	Allgemeines	11
8.3.2	Game Design	11
8.3.3	Art Design	11
8.3.4	Coding	11
<b>9</b>	<b>Meeting 08 - 11.08.21</b>	<b>12</b>
9.1	Teilnehmer	12
9.2	Agenda	12
9.3	Topics	12
9.3.1	Aufgabenverteilung	12
9.3.2	Festlegung von Farbpaletten	12
9.3.3	Coding	12
9.3.4	Weitere Schritte	12
<b>10</b>	<b>Meeting 09 - 13.08.21</b>	<b>13</b>
10.1	Teilnehmer	13
10.2	Agenda	13
10.3	Topics	13
10.3.1	Artwork	13
10.3.2	Game Design	13
10.3.3	Coding	14
10.3.4	Spielttitel	14
10.3.5	Weitere Schritte	14
<b>11</b>	<b>Meeting 10 - 23.08.21</b>	<b>15</b>
11.1	Teilnehmer	15
11.2	Agenda	15
11.3	Topics	15
11.3.1	Coding	15
11.3.2	Artwork	15
11.3.3	Game Design	15
11.3.4	Coding	15
11.3.5	Weitere Schritte	16

<b>12 Meeting 11 - 30.08.21</b>	<b>17</b>
12.1 Teilnehmer . . . . .	17
12.2 Agenda . . . . .	17
12.3 Topics . . . . .	17
12.3.1 Artwork . . . . .	17
12.3.2 Game Design . . . . .	17
12.3.3 Weitere Schritte . . . . .	17
<b>13 Meeting 12 - 06.09.21</b>	<b>18</b>
13.1 Teilnehmer . . . . .	18
13.2 Agenda . . . . .	18
13.3 Topics . . . . .	18
13.3.1 Allgemeines . . . . .	18
13.3.2 Artwork . . . . .	18
13.3.3 Game Design . . . . .	18
13.3.4 Coding . . . . .	18
13.3.5 Weitere Schritte . . . . .	19
<b>14 Meeting 13 - 08.09.21</b>	<b>20</b>
14.1 Teilnehmer . . . . .	20
14.2 Agenda . . . . .	20
14.3 Topics . . . . .	20
14.3.1 Allgemeines . . . . .	20
14.4 Story . . . . .	20
14.5 Artwork . . . . .	20
14.5.1 Game Design u. Dokumentation . . . . .	21
14.5.2 Coding . . . . .	21
14.5.3 Weitere Schritte . . . . .	21

# 1 Kick-Off - 27.04.21

## 1.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

## 1.2 Agenda

- Ideensammlung
- Abstimmung über die Ideensammlung

## 1.3 Topics

### 1.3.1 Ideensammlung

- Nico schlägt ein 2D-Labyrinth-Game vor, in dem vor Ablauf eines Timers ans Ziel gelangen muss.

Es gibt Boosts welche einen beschleunigen und Fallen die als Boosts getarnt sind und negative Effekte, wie z.B. eine Zeitreduktion oder eine neue Labyrinthanordnung haben.

- Isabelle schlägt ein Game vor welches aus vielen kleineren Games besteht wie Click and Point, Visual Novel, Labyrinth (wechselt von Szene zu Szene).
- Weitere Ideen: Platformer, Worms, Simulation, Dodgegame, Puzzles

### 1.3.2 Abstimmung über die Ideensammlung

Name	Anwesenheit
Ausgefeilte Mechaniken	4
Mehrere Minigames	1

### 1.3.3 Weitere Schritte

Weitere Gedanken über Spielart machen und sich über die, von Herrn Olbertz, vorgeschlagenen Tools informieren.

## 2 Meeting 01 - 31.05.21

### 2.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 2.2 Agenda

- Projektleitung
- Interessen der Mitglieder
- Spielideen

### 2.3 Topics

#### 2.3.1 Projektleitung

Isabelle übernimmt die Projektleitung.

#### 2.3.2 Organisationstool

Als Organisationstool wurde Trello gewählt.

#### 2.3.3 Interessen der Mitglieder

Name	Aufgabenbereiche
Isabelle	Story, Projektmanagement
Valentina	Artwork, Story, Programmierung (Python)
Farah	Programmierung
Marc	Programmierung
Oliver	Game Design, Artwork, Programmierung
Nico	Game Design, Artwork, Dokumentation

#### 2.3.4 Abstimmung der zu präsentierenden Spielideen

Hierzu hatte jedes Mitglied drei Stimmen.

Name	Stimmenanzahl
Labyrinth	5
Endless Runner	4
Click and Point Adventure	1
Topdown Game	1
Jump and Run	2
Text Adventure	5

## 3 Meeting 02 - 08.06.21

### 3.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	false
Nico	true

### 3.2 Agenda

- Gametool
- Game-Idee-Umfrage

### 3.3 Topics

#### 3.3.1 Gametool

Von den Tools, welche Herr Olbertz empfohlen hat, stehen die folgenden zur Auswahl:

Godot Game Engine: <https://godotengine.org/>

oder

Cocos2DX Framework: <https://www.cocos.com/en/>

#### 3.3.2 Game-Idee-Umfrage

Es wurde eine Umfrage gestartet, um festzulegen, welche Spielidee umgesetzt wird:

<https://www.strawpoll.me/45373607>

#### 3.3.3 Weitere Schritte

Für ein Tool entscheiden und eine Spielidee wählen.



## 4 Meeting 03 - 11.06.21

### 4.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 4.2 Agenda

- Gametool
- Game-Idee
- Trello Einführung

### 4.3 Topics

#### 4.3.1 Gametool

Es wurde sich auf Godot geeinigt.

#### 4.3.2 Game-Idee

Da eine Abstimmung 3:3 ergab, wurde eine Auslosung durchgeführt, aus der das Text-Adventure als Sieger hervorging.

Das Spiel soll düsterer Natur sein.

#### 4.3.3 Trello Einführung

Es wurden kurz die Grundfunktionen von Trello gezeigt.

#### 4.3.4 Weitere Schritte

Jeder sollte ab jetzt zumindest damit anfangen sich mit seinem jeweiligen Tool (Engine, Bildbearbeitungstool, etc) und Trello vertraut zu machen.

Isabelle und Valentina möchten bis 15.06.21, eine grobe Story ausarbeiten womit man dann zum nächsten Schritt im Gamedesign gehen kann.

## 5 Meeting 04 - 14.06.21

### 5.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	false
Oliver	true
Nico	true

### 5.2 Agenda

- Handlungspräsentation
- Gamedesignpräsentation

### 5.3 Topics

#### 5.3.1 Handlungspräsentation

Ein Programmierer muss um ein Problem zu lösen in seinen Kopf und ist dort in einem leeren Raum. Dort hängen drei Bilder die zu Beginn leer sind und sich im Voranschreiten der Geschichte füllen.

Es gibt drei Akte:

- Puppenhaus
- Labyrinth
- noch unsicher, soll aber ballern!

Ab und zu taucht immer mal wieder eine Puppe (kleines unheimliches Mädchen) über die es noch keine Informationen gibt auf. Andere Puppen sind Erinnerungsfragmente, die dann z.B. einen Mitarbeiter darstellen. Eine Mindmap / Storyboard wird im Laufe der Woche angefertigt.

#### 5.3.2 Gamedesignpräsentation

##### Steuerung

- Bewegung zu Objekt
- Interagierung mit Objekt

- Gegenstand aufnehmen
- Gegenstand nutzen
- Gegenstand verstauen
- Gegenstand auspacken
- Gegenstand kombinieren

**Design** Eine große Welt in der der Spieler ein Rätsel lösen muss um eine Errormeldung zu beheben.

Dazu hat der Spieler die Möglichkeit mehrere Instanzen innerhalb dieser Welt zu betreten. Innerhalb dieser Instanzen können diverse Hinweise / Gegenstände, welche zur Lösung des Rätsels notwendig sind, gefunden werden. **Kontext** Die Rätsel sollten einen Informatikhintergrund haben. Ein Beispiel hierfür wäre, dass der Spieler eine Dezimalfolge in Binär umwandeln muss, um ein verschlüsseltes Objekt, in dem sich z.B. ein Hinweis befindet, zu öffnen.

Dieser Kontext wurde nach Absprache mit der Geschichtsgruppe gestrichen. **Layout**

- **Kommandozeile**
  - Transparent, sodass der Spieler lediglich den eingegebenen Text sieht.
  - Position der Zeile sollte in der unteren Mitte sein (ca. 3cm vom Bildschirmrand entfernt)
  - Eine Historie ist nicht vorhanden.
- **Interaktion mit Objekt**
  - Interaktionstext wird an dem Objekt angezeigt
- **Inventar**
  - Positioniert unterhalb der Kommandozeile
  - Eine Reihe mit ca. 10 Slots
- **Timer**
  - Eventuelle Zeitbeschränkung einzelner Rätsel

## 6 Meeting 05 - 07.07.21

### 6.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true
Herr Olbertz	true

### 6.2 Agenda

- Handlungspräsentation
- Weiteres Vorgehen

### 6.3 Topics

#### 6.3.1 Handlungspräsentation

Es wurde ein Textdokument, bzgl. der Handlung von Akt 1 und 2, per ScreenCast übertragen und jeder wurde angehalten sich dieses durchzulesen.

Im Anschluss schlug Herr Olbertz vor, dass man den Text in ein geteiltes Dokument kopiert, damit jeder eventuelle Randnotizen vornehmen kann.

Es wurde auf die, sich am Kühlschrank hängende, Zeichnung eingegangen, welche als Rätsel/Hinweis fungieren soll. Genauerer dazu in dem GDD

Es wurde gefragt, wie man manche Aspekte programmiertechnisch umsetzen soll. Ein Beispiel hierzu sind die Gespräche zwischen den Personen, bzw. wie diese implementiert werden sollen (Audio o. Text).

#### 6.3.2 Weiteres Vorgehen

- Sounddatei wurde vorgestellt
- Eine Kommandoliste wurde angefragt
- GDD für Akt 1 und 2 wird erstellt



## 7 Meeting 06 - 18.07.21

### 7.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	false
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 7.2 Agenda

- Handlungsneuerungen
- Weiteres Vorgehen

### 7.3 Topics

#### 7.3.1 Handlungsneuerungen

Eine Zusammenfassung des ersten Akts wurde vorgestellt und es wurde näher auf die Stimmung dieses Aktes eingegangen.

Der Charakter der Puppe wurde genauer beschrieben und es wurde auf den Zusammenhang der Puppe mit den Ignasia-Sphären eingegangen.

Der Reim der Katakomben wurde überarbeitet und die Katakombenhandlung wurde an das GDD angepasst.

Der dritte Akt wird in der Unterwelt spielen.  
Hierzu wurden neue Charaktere eingeführt.

#### 7.3.2 Weiteres Vorgehen

- Als Sprache wurde English festgelegt

## 8 Meeting 07 - 06.08.21

### 8.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	false
Nico	true

### 8.2 Agenda

- Handlungsneuerungen
- Weiteres Vorgehen

### 8.3 Topics

#### 8.3.1 Allgemeines

- Fester Termin des Projektendes: 17.09.2021
- Eventueller Wechsel von Farah zu Art Design u. Nico, Olli zu Coding

#### 8.3.2 Game Design

- Layrinth wird statisch gemacht, sprich es ist ein Raumlayout zu erstellen
- Eventuelle Umbenennung des Höllensteins

#### 8.3.3 Art Design

- Valentina u. Isabelle setzen sich zusammen um die Farbschemen etc. zu bestimmen

#### 8.3.4 Coding

- Der aktuelle Stand wurde vorgestellt.

Das grundlegende Interface ist so gut wie fertig u. es ist möglich sich zu bestimmten Punkten zu bewegen.

## 9 Meeting 08 - 11.08.21

### 9.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	false
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 9.2 Agenda

- Aufgabenverteilug
- Festlegung von Farbpaletten
- Weitere Schritte

### 9.3 Topics

#### 9.3.1 Aufgabenverteilug

Name	Aufgabenbereich
Isabelle	Story, Artwork
Valentina	Artwork
Farah	Artwork, (Coding)
Marc	Coding
Oliver	Coding
Nico	Game Design, Documentation

#### 9.3.2 Festlegung von Farbpaletten

- Er wurden mehrere Assetpacks gezeigt
- Akt 1 wird rot, Akt 2 blau u. Akt 3 grün-schwarz

#### 9.3.3 Coding

- Als nächstes wird der Raumwechsel implementiert

#### 9.3.4 Weitere Schritte

- Spielnamen bis Freitag überlegen



## 10 Meeting 09 - 13.08.21

### 10.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 10.2 Agenda

- Artwork
- Game Design
- Coding
- Spieltitel
- Weitere Schritte

### 10.3 Topics

#### 10.3.1 Artwork

- Es wurden mehrere Räume (Flur, Küche) gezeigt.

Es sind noch Maßstabsanpassungen vorzunehmen, damit die Wände etc. von Raum zu Raum einheitlich erscheinen.

- Raumumgrenzungen werden schwarz dargestellt.
- Gegenstandsicons wurden vorgestellt.

#### 10.3.2 Game Design

- Hovering u. Befehlshistorie wurden vorgestellt u. akzeptiert.
- Befehle wurden in Einzeiler umgewandelt.
- Wahnsinnswert u. -meter wurden in Corruptionwert u. -meter umbenannt.
- Gegenstandsbeschreibungen sind zu implementieren (Inventar u. unter zuvor vorgestelltem Hovering)

### 10.3.3 Coding

- Da es Probleme mit der Implementation des Raumwechsels gab, wird es eine Umstrukturierung der Szenen geben.

### 10.3.4 Spieltitel

Als Spieltitel wurde sich durch eine Abstimmung für *World of Madness* (WoM) entschieden.

### 10.3.5 Weitere Schritte

- Spiellogo erstellen
- Vorerst nur Flur u. Küche in Akt 1 fertigstellen.
- Gegenstandsbeschreibungen implementieren.

## 11 Meeting 10 - 23.08.21

### 11.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 11.2 Agenda

- Artwork
- Game Design
- Coding
- Weitere Schritte

### 11.3 Topics

#### 11.3.1 Coding

- Akt 1 braucht ein bis zwei weitere Räume.
- Eventueller Versuch dies zu komprimieren.

#### 11.3.2 Artwork

- Kühlschrankskizze muss erstellt werden.

#### 11.3.3 Game Design

- Fehlende Rätsel wurden vorgestellt.
- Ein weiter Vorschlag für das Aiakos-Rätsel ist das Stellen von ethischen unmöglichen Fragen.

#### 11.3.4 Coding

- Raumumstrukturierung war ein Erfolg.
- Befehlsrahmen sind nun in Größe eines Wortes.

#### 11.3.5 Weitere Schritte

- Labyrinthlayout wird erstellt.
- Akt 1 wird komprimiert.
- Kerker wird programmiert.
- Kerkericons werden erstellt.
- Ana's Positionen in den einzelnen Akten werden bestimmt.

## 12 Meeting 11 - 30.08.21

### 12.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 12.2 Agenda

- Artwork
- Game Design
- Weitere Schritte

### 12.3 Topics

#### 12.3.1 Artwork

- Das Icon der Kette wurde vorgestellt und detailliert erläutert.

#### 12.3.2 Game Design

- Das Labyrinthlayout wurde vorgestellt und damit zusammenhängende Fragen geklärt.

#### 12.3.3 Weitere Schritte

- Labyrinthlayout wird mit Fließtext in das GDD eingepflegt.
- Die Rätsel des zweiten Akts werden programmiert.

## 13 Meeting 12 - 06.09.21

### 13.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	true
Nico	true

### 13.2 Agenda

- Allgemeines
- Artwork
- Game Design
- Coding
- Weitere Schritte

### 13.3 Topics

#### 13.3.1 Allgemeines

- Es wurde angerprochen ob es nicht sinnvoll sei den dritten Akt, aufgrund mangelnder Zeit, zu streichen.

#### 13.3.2 Artwork

- Die Labyrinthräume wurden fertiggestellt und vorgestellt.

#### 13.3.3 Game Design

- Das Labyrinthlayout wurde in das GDD eingepflegt.
- Die Positionierung von Ana wurde vorgezeigt und besprochen

#### 13.3.4 Coding

- Das Labyrinth wurde implementiert.

#### 13.3.5 Weitere Schritte

- Funktionen der, bei Ana, kaufbaren Gegenstände definieren.
- Die Dialoge werden im Laufe des Tages zur Verfügung gestellt.
- In der kommenden Woche soll Akt 1 fertiggestellt werden.

## 14 Meeting 13 - 08.09.21

### 14.1 Teilnehmer

Name	Anwesenheit
Isabelle	true
Valentina	true
Farah	true
Marc	true
Oliver	false
Nico	true

### 14.2 Agenda

- Allgemeines
- Story
- Artwork
- Game Design u. Dokumentation
- Coding
- Weitere Schritte

### 14.3 Topics

#### 14.3.1 Allgemeines

Dieses Meeting wurde angesetzt, um zu besprechen, wie der restliche Projektverlauf strukturiert werden soll.

Hierzu wurde jedes Mitglied dazu angehalten, genau zu schildern, was er/sie gedenkt bis zum Projektende fertigzustellen.

### 14.4 Story

- Story an die Kürzungen anpassen.
- Game Design u. Dokumentation alle Dokumente zukommen lassen.

### 14.5 Artwork

- Artwork der Räume komplett fertigstellen bis zur kommenden Woche.
- Game Design u. Dokumentation alle Skizzen u. Farbpaletten zukommen lassen.



- Logo erstellen
- Titelbildschirm
- Game-Menü
- Game Over

#### 14.5.1 Game Design u. Dokumentation

- Alle Dokumente von jeder Kategorie (Story, Game Design, Farbpaletten, Meetings) sauber dokumentieren.
- GDD an Kürzungen anpassen.

#### 14.5.2 Coding

- **Marc:**

Akt 1 Raumstruktur

Akt 2 Raumstruktur bis Labyrinth

- **Oliver:**

Game-Menü

Titelbildschirm

'Game Over'-Funktion

#### 14.5.3 Weitere Schritte

- Ein weiteres Meeting wurde für den 11.09.2021 angesetzt, bis zu dem so viele der oben genannten Punkte wie möglich abgearbeitet werden sollen.
- Die Kürzungen in dem, an dieses Protokoll, angehangenen GDD's wurden als sinnvoll erachtet und übernommen.

# Anhang

Hovering u. Corruption kann evtl. , falls Zeit besteht, noch implementiert werden.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Story u. Gameplay</b>	<b>1</b>
<b>2 Spielverlauf</b>	<b>2</b>
2.1 Gegenstände	2
2.1.1 Gegenstandliste	2
2.2 Corruption Wert	2
2.3 Eventuelle Währung	2
2.3.1 Ignasia-Sphären (IS)	2
2.4 Freischaltbare Features	2
<b>3 Charaktere u. Steuerung</b>	<b>3</b>
3.1 Charaktere	3
3.1.1 Protagonist	3
3.1.2 Mysteriöse Puppe (Ana)	3
3.2 Steuerung	3
3.2.1 Befehle	3
3.2.2 Hovering	3
<b>4 Gameplay-Konzepte u. Plattformspezifische Features</b>	<b>5</b>
4.1 Rätsel	5
4.1.1 Küche	5
4.1.2 Kerker	5
4.1.3 Labyrinth	6
4.1.4 Fluss (Obolus)	7
4.1.5 Minos	7
4.1.6 Aiakos	7
4.1.7 Rhadamanthys	7
<b>5 Spielwelt</b>	<b>9</b>
5.1 Sichtbereich	9
5.2 Hub	9
5.3 Puppenhaus	9
5.4 Katakomben	9
5.5 Unterwelt	9
5.6 Navigation	11
<b>6 Interface</b>	<b>12</b>
6.1 Eingabefenster	12
6.2 Inventar	12
6.3 Corruption-Leiste	12
6.4 Timer	13
6.5 Dialogfenster	13
6.6 Spielmenü	13
6.6.1 Hilfe	13
6.6.2 Schwierigkeit	13
6.6.3 Speichern	13

6.6.4	Beenden	13
<b>7</b>	<b>Mechaniken u. Power-ups</b>	<b>14</b>
7.1	Corruption-Leiste (CL)	14
7.2	Arbeitserinnerungen	14
7.3	Familienerinnerungen	14
7.4	Egoerinnerungen	14
<b>8</b>	<b>Gegner u. Bosse</b>	<b>15</b>
8.1	Morpheus	15
8.2	Eltern des Protagonisten	15
8.3	Minotaure / Kinderschatten	15
8.4	Fährmann Charon	15
8.5	3 Totenrichter	15
8.5.1	Minos	15
8.5.2	Aiakos	15
8.5.3	Rhadamanthys	15
8.6	Belohnung für die Abschließung eines Aktes?	16
<b>9</b>	<b>Videsequenzen, Bonusmaterialien und Kompetitoren</b>	<b>17</b>

## 1 Story u. Gameplay

Das Spiel beinhaltet drei Akte:

- Puppenhaus
- Katakomben
- ~~Unterwelt~~

Diese sind in einer düsteren Stimmung gehalten und das gesamte Spiel ist dem Psychohorror-Genre zuweisbar.

Im Spielverlauf wird der Spieler wiederholt vor schwierige Entscheidungen gestellt und dazu aufgefordert, Rätsel zu lösen.

~~Der Hauptcharakter verliert im Laufe des Spiels immer weiter seinen Verstand, was anhand einer *Corruption-Leiste (CL)* grafisch dargestellt wird. Mehr dazu in Kapitel 7.~~

~~Diese CL kann, bei der immer wieder auftauchenden Puppe, durch den Kauf von Erinnerungsfragmenten mithilfe sogenannter *Ignasia-Sphären (IS)* gesenkt werden.~~

## 2 Spielverlauf

### 2.1 Gegenstände

Im Laufe der Geschichte erhält der Spieler immer weitere Gegenstände, wie z.B. die Spitzhacke (Kapitel 4.1.2) mit sich brüchige Wände zerstören lassen (Mögliche Easter-Eggs).

#### 2.1.1 Gegenstandliste

- Goldene Münze
- ~~Laterne (Beleuchtung im Dunkeln)~~
- Knochen
- Holzstück
- Kette
- ~~Goldener Zweig (benötigt um Fluss zu überqueren)~~
- ~~Reisering~~
- ~~Wahrheitsstein (Runenstein A)~~
- ~~Schlüssel des Hades (Runenstein B)~~
- ~~Höhlenstein (Runenstein C)~~

### ~~2.2 Corruption-Wert~~

~~Siehe Kapitel 7.1~~

### ~~2.3 Eventuelle Währung~~

#### ~~2.3.1 Ignasia-Sphären (IS)~~

~~IS werden durch den erfolgreichen Abschluss von Rätseln vergeben.~~

~~Bei jedem Fehlversuch eines Rätsels sinkt die Anzahl an IS die man bekommt.~~

### ~~2.4 Freischaltbare Features~~

~~Durch das Rätsel von Rhadamanthys (Kapitel 4.1.7) wird der Hub freigeschaltet, welcher es dem Spieler ermöglicht sich zwischen Akten zu bewegen.~~

## 3 Charaktere u. Steuerung

### 3.1 Charaktere

#### 3.1.1 Protagonist

#### 3.1.2 Mysteriöse Puppe (Ana)

Dient als Handling für Ignasia-Sphären. Sie bietet 4 Items an:

- ~~Arbeitserinnerungen~~
- ~~Elterninnerungen~~
- ~~Egoerinnerungen~~
- ~~Sanity-Sphäre~~

~~Die Puppe taucht nach jedem erfolgreichen Rätsel auf und verweilt an dieser Stelle, sodass der Spieler die Möglichkeit hat, sie im späteren Verlauf des Spiels erneut zu besuchen.~~

### 3.2 Steuerung

Da es sich bei dem Spiel um ein Text-Adventure handelt, findet die gesamte Steuerung via Tastatureingaben statt.

#### 3.2.1 Befehle

Befehl	Beschreibung
move	Bewegung zu Objekt
interact	Interagierung mit Person/Objekt
take	Gegenstand aufnehmen
use	Gegenstand nutzen
stash	Gegenstand verstauen
equip	Gegenstand auspacken
combine	Gegenstand kombinieren

Hinter jedem Befehl ist ein Objektname anzuhängen. Der *combine*-Befehl ist eine Ausnahme, da der Spieler bei der Eingabe nach zwei Objekten gepromptet wird.

Desweiteren soll es möglich sein, anhand der Pfeiltasten (vgl. Terminal-Emulator), durch bereits genutzte Befehle zu wechseln.

#### 3.2.2 Hovering

~~Zur Identifizierung von Objekt u. Charakternamen soll es dem Spieler möglich sein, den Namen dieser durch ein Mouse Hover auszuheben.~~

Dazu erscheint bei einem Hover ein kleines Textfeld, in dem der Name des Objekts steht.

## 4 Gameplay-Konzepte u. Plattformspezifische Features

### 4.1 RätseL

#### 4.1.1 Küche

An einer Wand wird eine Form gezeichnet. Der Spieler hat eine bestimmte Zeit um per Texteingabe zu erraten, um was es sich handelt. Es muss ein Gegenstand aus den bereits besuchten Umgebungen sein. Nach Ablauf der Zeit wird jeglicher Fortschritt des derzeitigen Akts zunichtegemacht und der Spieler befindet sich wieder am Startpunkt. Eventuell als Soundeffekt des Malens ein quietschendes/kratzendes Kreidegeräusch verwenden.

#### 4.1.2 Kerker

Nachdem der Protagonist von dem Minotauren in den Kerker geworfen wurde, muss versucht werden aus diesem wieder zu entkommen.

Der Spieler kann eine Wand untersuchen, und so feststellen, dass diese brüchig ist.

Die folgenden Schritte sind erst nach der Wanduntersuchung möglich, sollte man mit den Objekten zuvor interagieren, so erscheint lediglich ein Beschreibungstext wie z.B. "Hier liegt ein Skelett eines zuvor leer gesaugten Menschen". Innerhalb der Zelle liegt ein Skelett. An der Wand ist, durch eine Kette montiertes, Holzbrett befestigt, welches als Schlafgelegenheit dient.

Der Protagonist muss zur Lösung des Rätsels folgende Gegenstände inspizieren und einsammeln:

- Knochen vom Skellet
- Abgebrochenes Holzstück
- Kette

Im Anschluss muss die Kette mit dem Knochen kombiniert werden um diesen anzuschärfen.

Dieser neue Gegenstand (Geschärfte Knochen) wird dann wiederum mit dem Holzstück kombiniert und man erhält eine provisorische Spitzhacke.



### 4.1.3 Labyrinth

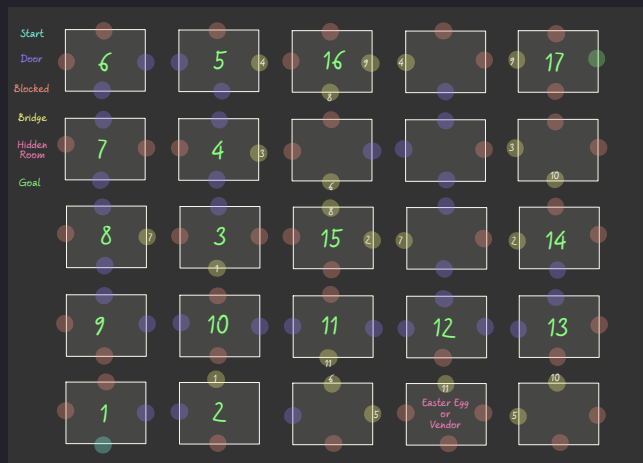


Abbildung 1: Labyrinth-Layout

Durch den Lärm der Spitzhacke wurde der Minotaurus alarmiert und verfolgt nun den Protagonisten.

Gleichzeitig startet ein Timer, welcher als Maßeinheit die Anzahl an besuchbaren Räumen hat. Nach Ablauf des Timers wurde der Spieler von dem Minotauren wieder eingekerkert und eine Erhöhung der CL erfolgt.

Dies wiederholt sich so lange bis der Spieler den geheimen Schlüsselraum findet und im Anschluss wieder in dem Kreuzungsraum landet.

Das Labyrinth ist zufällig generiert, sprich der Spieler hat in jedem Raum drei mögliche Wege, die er beschreiten kann.

Abbildung 1 ist wie folgt zu verstehen:

- **Start**  
Einstiegspunkt in das Labyrinth.
- **Door**  
Eine Tür, durch die man in einen, an der gleichen Raumseite anliegenden Raum wechseln kann.
- **Blocked**  
Permanent versperrter Durchgang.
- **Bridge**

Ein Portal, durch das der Spieler in den Raum gelangt, welcher die gleiche Bridge-Nummerierung hat.

Optisch soll eine Bridge nicht von einer Door unterscheidbar sein, um eine zusätzliche Komplexitätsebene für den Spieler zu schaffen.

- **Hidden Room**  
Zur eventuellen Platzierung eines Easter-Eggs.
- **Goal**  
Zielraum, welcher es zu erreichen gilt.

Die grünen Raumnummerierungen beschreiben den kürzstmöglichen Weg durch das Labyrinth.

#### ~~4.1.4 Fluss (Obolos)~~

~~Rätsel, welches Charon bei Nichtbesitz des goldenen Asts stellt.~~

~~Es handelt sich um ein Quiz, bei dem diverse Multiple Choice Fragen gestellt werden.~~

~~Themengebiete umfassen bereits erfahrene Informationen über die Charaktere u. die Spielwelt.~~

~~Die Fragen werden mehr, je höher der aktuelle Corruption Wert ist.~~

~~Es gibt maximal 5 Fragen.~~

#### ~~4.1.5 Minos~~

~~Dem Spieler werden zwei Bilder gezeigt u. er muss die Fehler des rechten Bilds erkennen.~~

~~Somit wird das "Gleichgewicht"(Waage) wiederhergestellt.~~

#### ~~4.1.6 Aiakos~~

~~Da Aiakos lange Zeit Herrscher der Myrmidonen lebte, geht es in diesem Rätsel darum, drei mal den Höllenstein unter genauso vielen Myrmidonenschilden zu finden.~~

#### ~~4.1.7 Rhadamanthys~~

~~Rhadamanthys galt als gerechter Richter u. richtet in diesem Rätsel über die Erinnerungen des Spielers.~~

~~Dieser muss daher zum Bestehen alle Erinnerungsfragmente (Kapitel 7.2 - 7.4) erworben haben.~~

~~Hierzu wird dem Spieler ein Reisering verliehen, mit dessen Hilfe man sich in den Hub (Kapitel 2.4) teleportieren kann.~~

~~Von dort hat man nun Zugang zu allen Akten um versäumte Erinnerungsfragmente zu erlangen.~~

## 5 Spielwelt

Die Navigation durch die Spielwelt wird durch einen zentralen Hub realisiert.

### 5.1 Sichtbereich

Der Spieler sieht lediglich den aktuellen Raum und dies aus einer Top-Down-Ansicht.

Je nach Rätsel, wie z.B. das Kühlschrankrätsel, ändert sich eventuell die Perspektive.

### ~~5.2 Hub~~

~~Storygruppe~~

### 5.3 Puppenhaus

Es soll eine teils nostalgische aber durchaus unangenehme Stimmung herrschen.

Dies wird farblich durch den Einsatz diverser Rottöne erreicht.

Der Spieler kann erst fortschreiten, bzw. das Rätsel des Akts (Kapitel 4.1.1) beginnen, sobald er in Besitz der goldenen Münze ist.

### 5.4 Katakomben

Für die farbliche Präsentation des Akts werden Blautöne eingesetzt.

Der Spieler findet sich in einem Flur wieder, nach dem er zu einem Kreuzungsraum gelangt.

Dort sind alle Türen bis auf eine versperrt, u. in der Mitte befindet sich ein Kindschatten welcher zu einem Minotaurus wird u. die Verfolgung des Spielers aufnimmt.

Dieser flieht durch die einzige offene Tür durch welche man zu einem Raum gelangt, in dem man diverse Hintergrundinformationen erlangt.

Anschließend wird man vom Minotauren in den Kerker gesteckt. Der Spieler muss aus der Kerkerzelle entkommen (Kapitel 4.1.2) u. anschließend ein Weg durch das Labyrinth (Kapitel 4.1.3) finden.

### ~~5.5 Unterwelt~~

~~Der Akt ist in Grün-Schwarz-Tönen gehalten.~~

~~Der Spieler muss zuerst das Fluss-Rätsel (Kapitel 4.1.4) lösen u. wird im Anschluss~~

~~zu dem Palast der Toten gebracht.~~

~~Im Zentrum des Palasts angekommen, befindet er sich in einem Raum mit drei möglichen Wegen.~~

~~In der Mitte des Raums befindet sich ein Obelisk in dem drei rundenartige Aussparungen vorzufinden sind.~~

~~Ana steht neben dem Obelisk und teilt dem Spieler mit, dass er, um dem Albtraum zu entkommen, den Obelisk aktivieren muss.~~

~~Um dies zu erreichen wird dem Spieler aufgetragen sich am Ende jeden Weges einem der drei Richter der Unterwelt zu stellen.~~

~~Diese bieten dem Spieler, nach dem Abschluss eines Rätsels einen, der drei, für den Obelisk benötigten, Gegenständen an.~~

## 5.6 Navigation

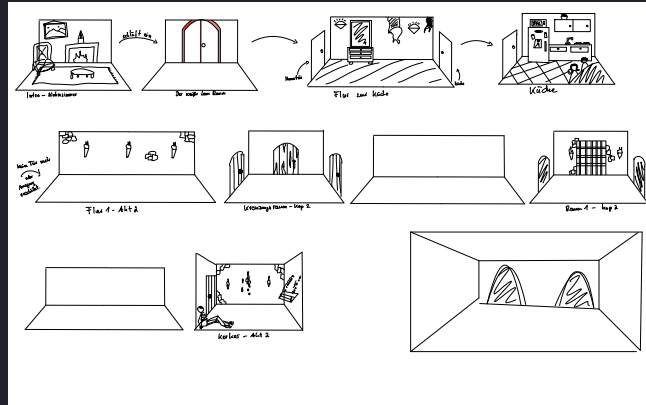


Abbildung 2: Gameflow-1

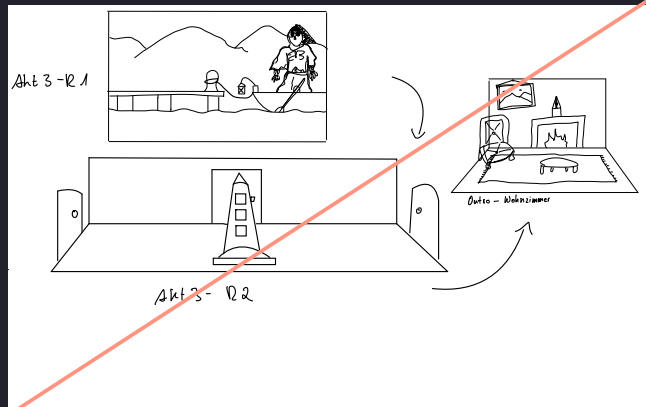


Abbildung 3: Gameflow-2

In Abbildung 2 und 3 erkennt man den aktuellen Spielverlauf.

Nach Aktivierung der Konsole in Akt3 erlangt der Spieler die Freiheit u. sitzt wieder in seinem Zimmer auf dem Sessel neben dem Kamin.

Nach einem ersten erleichterten Aufatmen hört er das quietschen von Puppengelenken hinter sich u. sieht Morpheus.

Cliffhanger (T.B.C)

Dies geschieht nun nach dem Beenden des Labyrinths

## 6 Interface

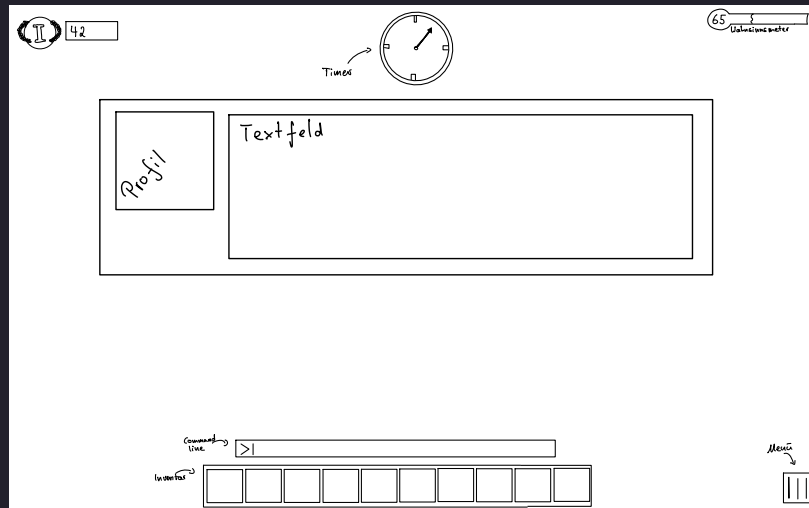


Abbildung 4: User-Interface

Im Folgenden wird auf die einzelnen Elemente genauer eingegangen.

### 6.1 Eingabefenster

Togglebares Eingabefenster in das die Befehle aus Kapitel 3.2.1 eingegeben werden.

Eventuell leicht transparent.

### 6.2 Inventar

Hier kommen die aufgehobenen Gegenstände rein und der Spieler ist in der Lage, Gegenstände innerhalb des Inventars auszurüsten und zu kombinieren.

Permanent sichtbar.

### ~~6.3 Corruption-Leiste~~

~~Visuelle Anzeige des Corruption-Werts durch eine dynamische Leiste, welche in Abhängigkeit eines Zahlenwerts gefüllt wird.~~

## 6.4 Timer

Manche Rätsel unterliegen einer zeitlichen Begrenzung und in dem Falle wird ein Timer getoggelt.

## 6.5 Dialogfenster

Es handelt sich um ein Pop-Up Fenster, welches bei Bedarf eingeblendet wird.

Es besteht aus einem Profilbild des Sprechenden u. dem zu vermittelnden Text.

## 6.6 Spielmenü

Innerhalb des Spielmenüs wird es mehrere Einstell- und Hilfoptionen für den Spieler geben. Mehr dazu im Folgenden.

### 6.6.1 Hilfe

Auflistung aller in Kapitel 3.2.1 aufgelisteten Spielkommandos, ~~sowie kurze Erklärung der IA und des WM.~~

### 6.6.2 Schwierigkeit

~~Es wird drei Schwierigkeitsgrade geben:~~

- ~~• Normal~~
- ~~• Hart~~
- ~~• Wahnsinn~~

~~Je nach Grad verändert sich die Anzahl der erhaltenen IA und erhöht sich die Zugewinnung des WM.~~

~~Des Weiteren werden die Timer, je nach Rätsel kürzer.~~

~~Der Schwierigkeitsgrad lässt sich jederzeit ändern.~~

### 6.6.3 Speichern

~~Spielstandspeicherung. Vorerst wird es keine multiple Spielstände geben, sondern lediglich einen.~~

### 6.6.4 Beenden

Beenden des Spiels.



## 7 Mechaniken u. Power-ups

### ~~7.1 Corruption-Leiste (CL)~~

~~Eine volle CL bedeutet Game Over und der Spieler muss von neu anfangen.~~

~~Eine Erhöhung des Corruption-Werts kann z.B. durch den Fehlversuch eines Rätsels ausgelöst werden.~~

~~Mithilfe von IA kann man durch Erinnerungsfragmente den Corruption-Wert senken.~~

### ~~7.2 Arbeitserinnerungen~~

### ~~7.3 Familienerinnerungen~~

### ~~7.4 Egoerinnerungen~~

## 8 Gegner u. Bosse

### 8.1 Morpheus

Taucht immer wieder in Form der Puppe auf.

### 8.2 Eltern des Protagonisten

Lediglich eine Erzählfunktion.

### 8.3 Minotaure / Kinderschatten

Nicht besiegbar, lediglich ein NPC welcher den Spieler verfolgt.

~~Sollte der Spieler das Labyrinth (Kapitel 4.1.3) im ersten Anlauf bewältigen, so erhält der Spieler einen goldenen Ast, mit dem der Minotaure von seinem Fluch befreit wird.~~

~~Belohnung: Goldener Ast~~

### 8.4 Fährmann Charon

~~Fordert eine goldene Münze u. stellt dem Spieler ein Rätsel (Kapitel 4.1.4).~~

~~Sollte der Spieler den goldenen Zeig besitzen so kann er dieses Rätsel umgehen.~~

### 8.5 ~~3~~ Totenrichter

~~Jeder der drei hat einen besonderen Gegenstand mit denen sich die Konsole im Kreuzungsraum aktivieren lässt.~~

#### 8.5.1 Minos

~~Stellt dem Spieler ein Rätsel. Belohnung: Wahrheitsstein (Runenstein A)~~

#### 8.5.2 Aiakos

~~Stellt dem Spieler ein Rätsel. Belohnung: Schlüssel des Hades (Runenstein B)~~

#### 8.5.3 Rhadamanthys

~~Stellt dem Spieler ein Rätsel. Belohnung: Höllenstein (Runenstein D)~~

## ~~8.6 Belohnung für die Abschließung eines Akts?~~

~~TBD~~