

Design Research & Ideation

3D-Game design

Miriam Abbas, Samira Mako, Amelie Pompe, Shisir Rijal

1. Idee

**Das
verrückte
Labyrinth**

KONZEPT

- Die Spieler bewegen sich durch ein sich ständig veränderndes Labyrinth, um bestimmte Schätze oder Ziele zu erreichen.
- Das Labyrinth wird durch verschiebbare Gängekarten dynamisch verändert.
- Ziel ist es, als erster alle eigenen Schätze zu finden und zum Ausgangspunkt zurückzukehren.



ZIELGRUPPE

Direkt Nutzende

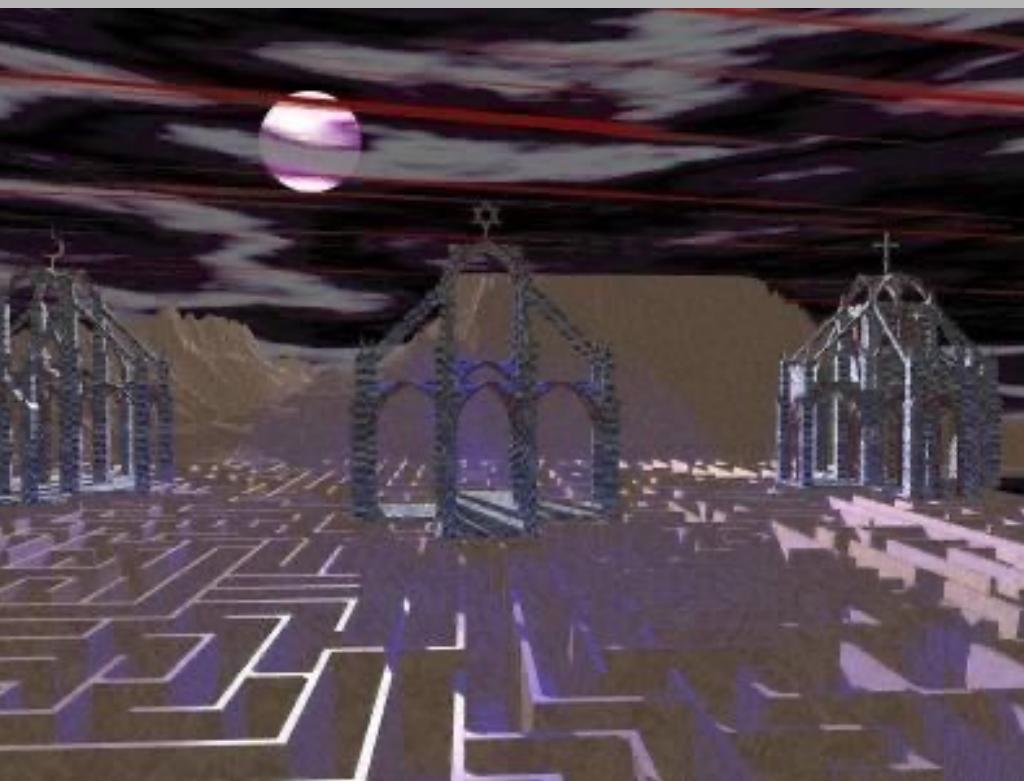
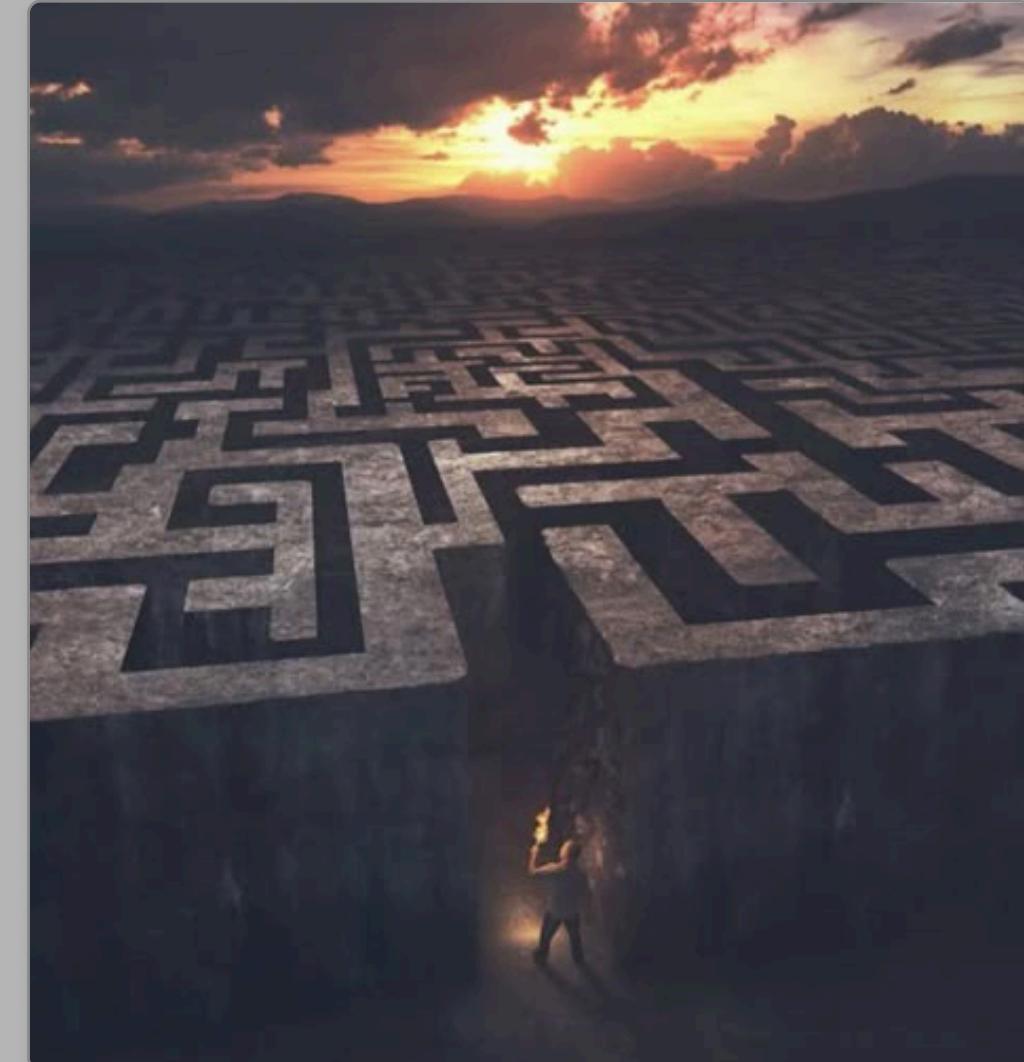
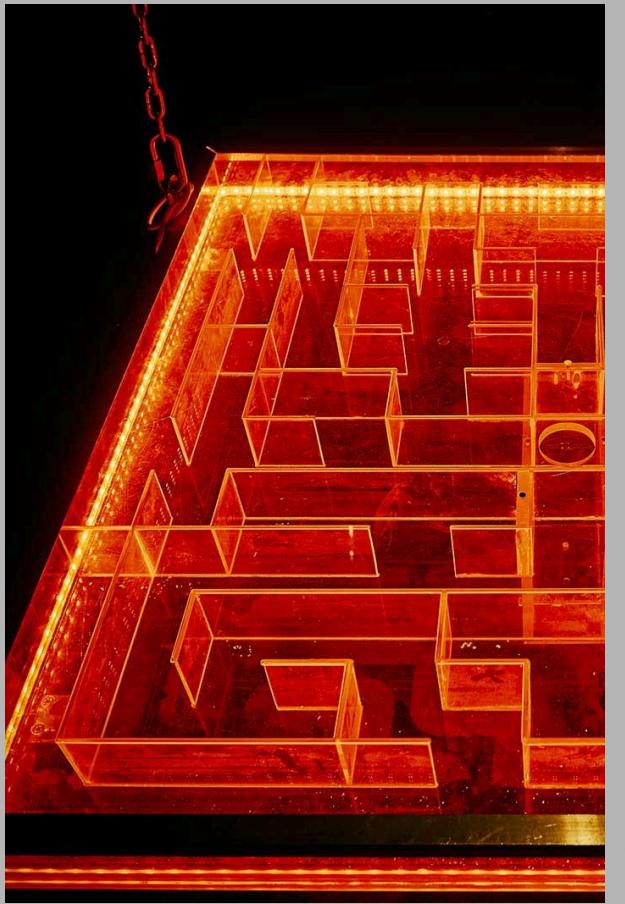
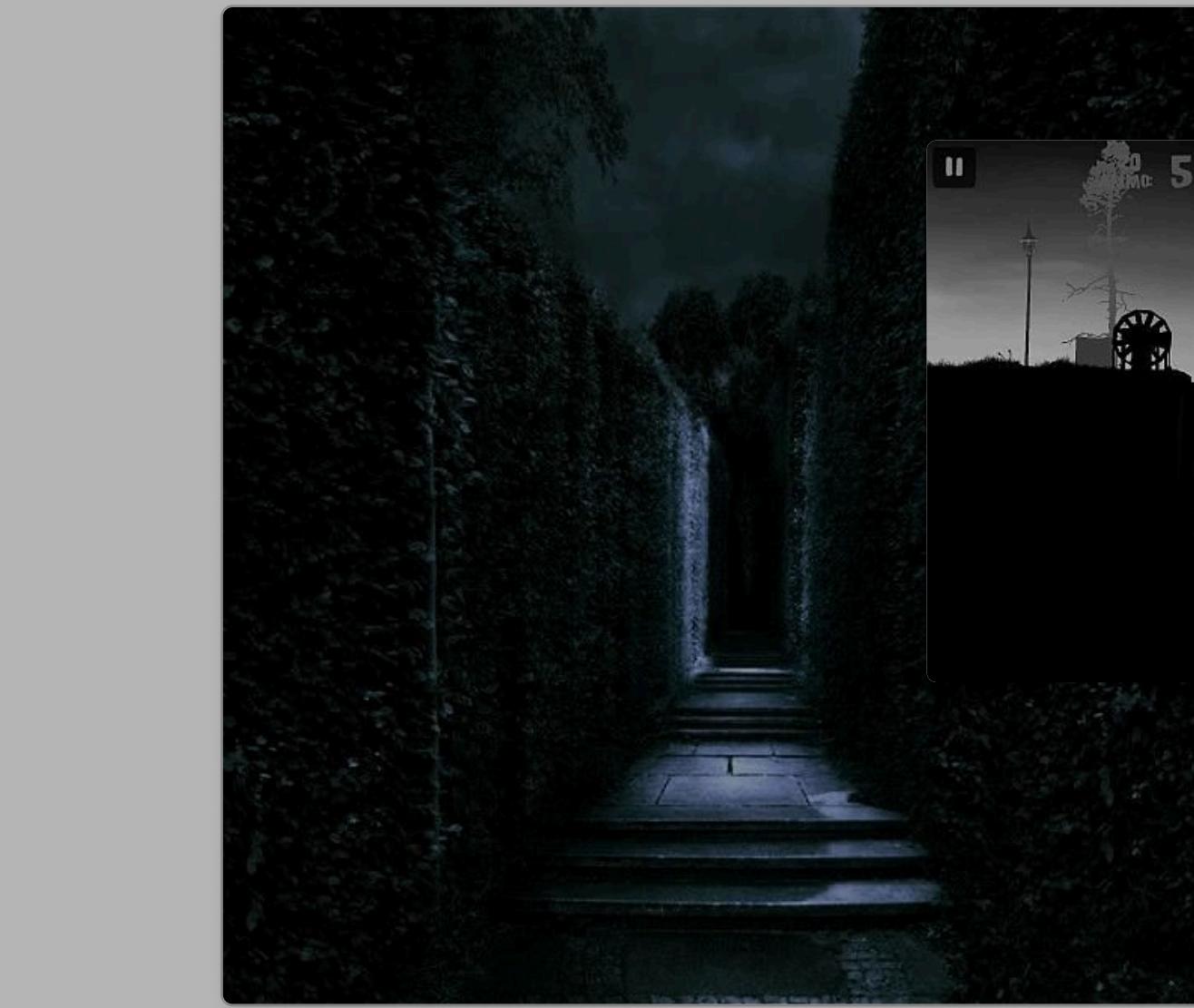
- Erwachsene, die das Originalspiel aus ihrer Kindheit kennen
- Brettspiele-Fans
- Gamer
- Junge Erwachsene
- Gelegenheitsspieler
- Familien

Indirekt Nutzende

- Spielkritiker
- Erzieher
- Eltern
- Freunde/ Bekannte

MOODBOARD

dark
horror
mazerunner





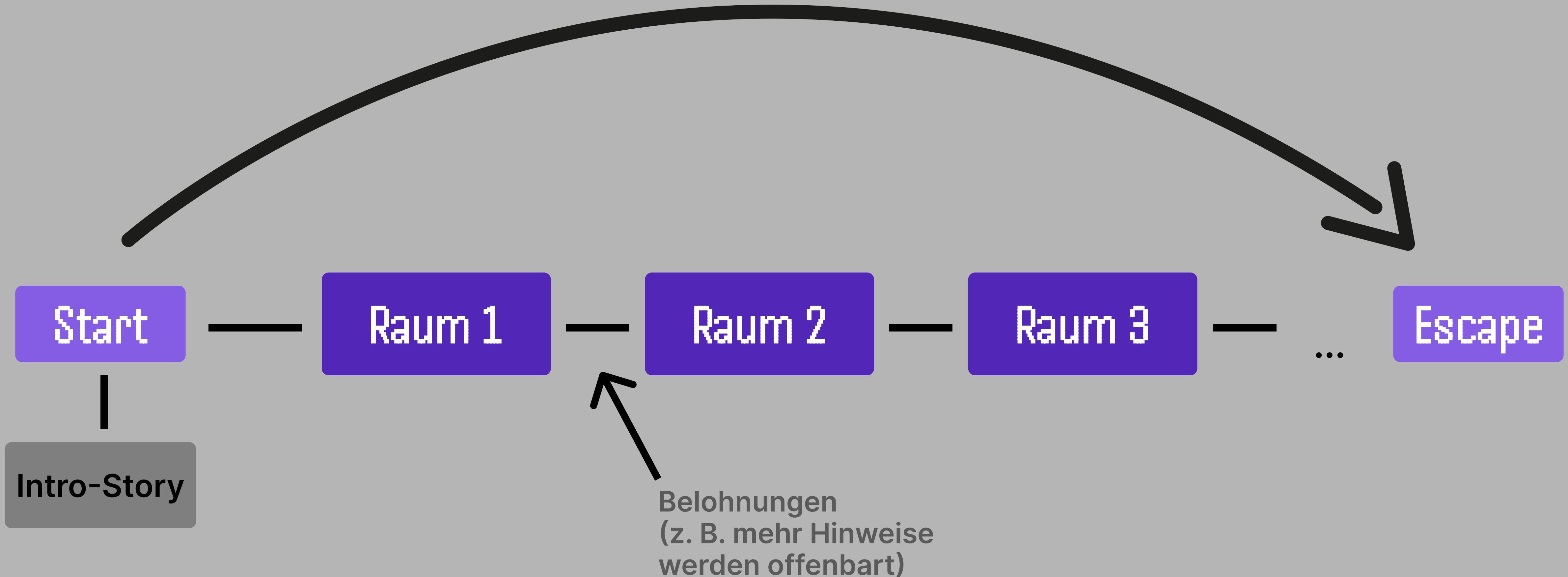
2. Idee

Escape
(Room)

KONZEPT

- Escape-Room-Spiel mit mehreren abgeschlossenen Räumen
- Jeder Raum enthält eigene Rätsel und Mechaniken
- Übergeordnete Story
- Spielstruktur ermöglicht kurze, in sich geschlossene Spielabschnitte
- Coop-Modus ist optional geplant

STORYOUTLINE



ZIELGRUPPE

Direkt Nutzende

- Gamer
- Rätselbegeisterte:
- Gesellschaftsspiel-Fans / Coop-orientierte Spielern (falls integriert)
- Story-orientierte Spieler

Indirekt Nutzende

- Drittanbieter
- Institute

STORY IDEE

Du leidest unter extremer Schlaflosigkeit und hast dich für ein experimentelles Schlafprogramm angemeldet.

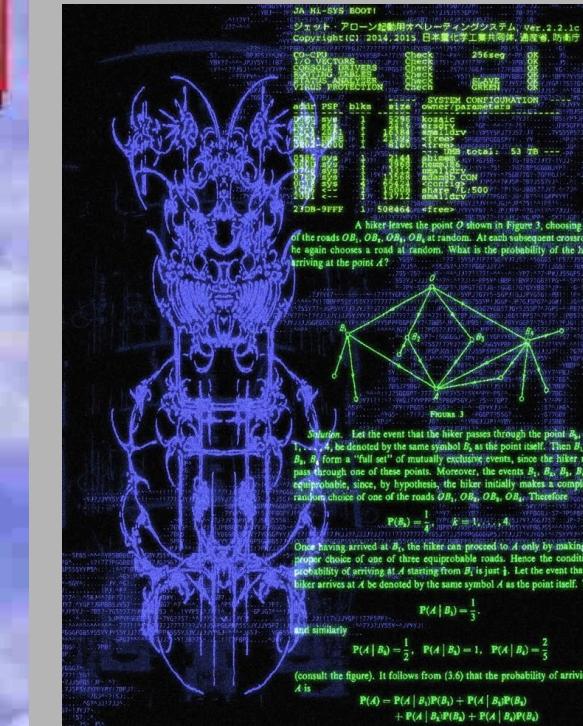
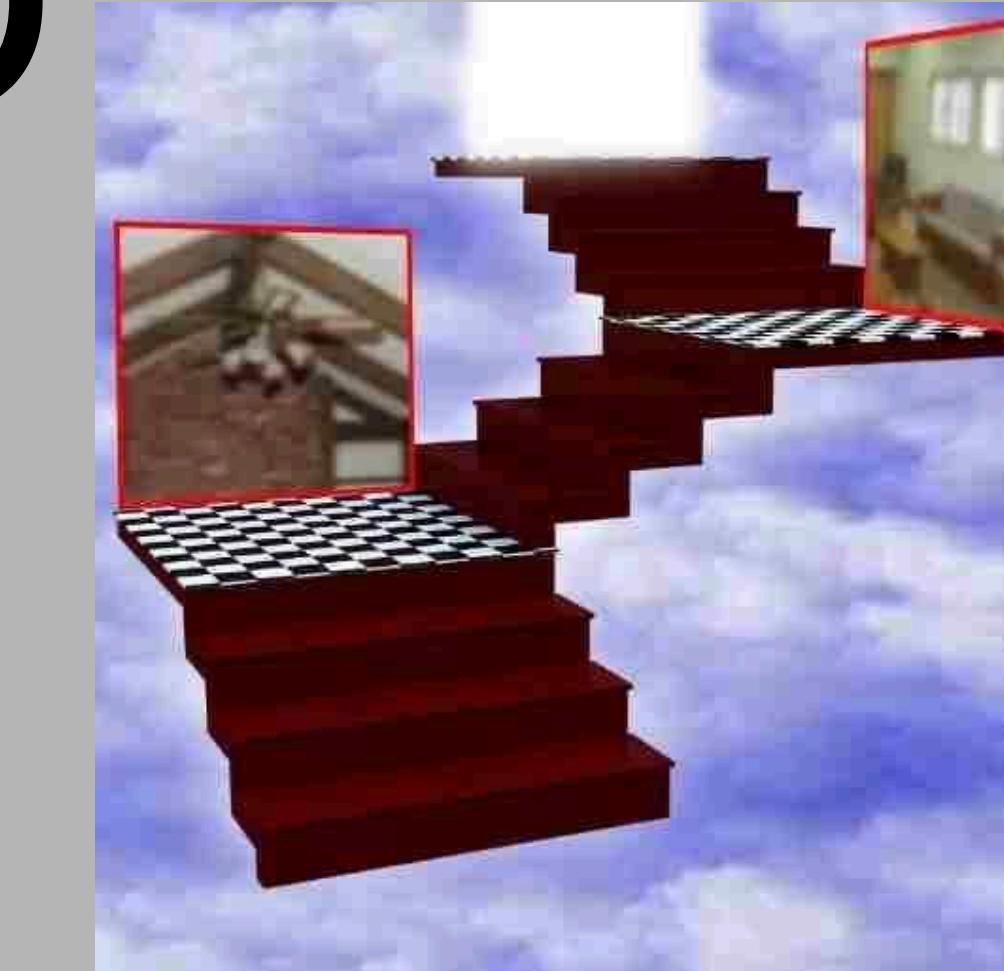
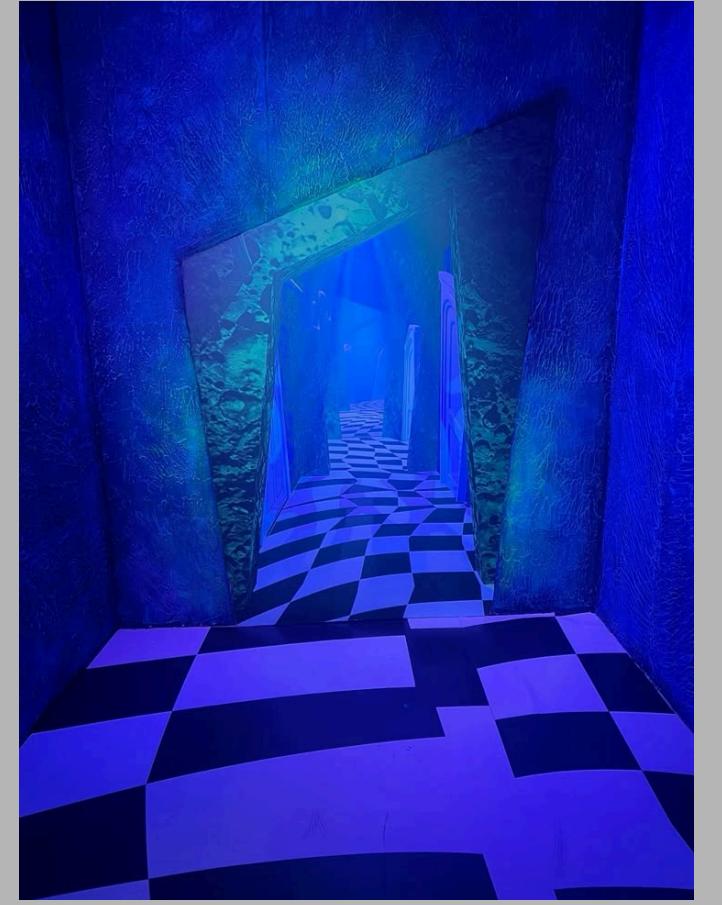
Ziel: Die perfekte bewusste Traumkontrolle. ...Doch etwas läuft schief. Als du die Augen öffnest, bist du in einer surreal, sich ständig verändernden Welt gefangen. Jeder Raum ist ein anderer Traum, jedes Detail ein Hinweis auf die Wahrheit.

Deine einzige Chance: Finde heraus, warum du hier bist, wer das Experiment wirklich leitet – und vor allem, wie du wieder aufwachst.

Doch mit jedem Schritt verschwimmen Realität und Traum mehr.

Was, wenn du nie wieder herauskommst?

MOODBOARD



weird
creepy
dreamworld

CONCLUSION

- Kombination von Escape-Room-Rätseln und Labyrinth-Navigation.
- **Ziel:** Rätsel lösen, um aus dem “Labyrinth” zu entkommen.
- Spieler müssen sowohl logische Rätsel lösen als auch räumliche Herausforderungen meistern.
- Atmosphärische Mischung aus beklemmendem Horror-Labyrinth und surrealen, traumhaften Escape-Room-Elementen.

Questions?