

Feinkonzeption

AstraBann



Cross Media Design:

Keto Kollmann
Dorota Mikulski
Charlotte Dirkes
Jonatan Kuscu

Game Design:

Adrian Zimnicki
Maksym Syrotiuk
Raed Hamouk
Shania Priscilla Kim Sulit

3D Entwicklung:

Chryssanthi Schrödersecker
Tanja Rasche
Anna Mercedes Heilert

Inhaltangabe

- | | |
|--|---|
| <p>01 Projektziel</p> <p>02 Auftraggeber & Design für Konzeption</p> <p>03 Zielgruppe & Zielplattformen</p> <p>04 Marketing / Technische Anforderungen</p> <p>05 Spielkonzeption: Genre & Setting</p> <p>06 Spielkonzeption: Story</p> <p>07 Spielmechaniken: Story & Rätsel</p> <p>08 Spielmechaniken: Sammeln, Lernen, Erkundung</p> | <p>09 Gamedesign: Farben & Grafik</p> <p>10 Gamedesign: Charakter</p> <p>11 Gamedesign: UX/UI</p> <p>12 Gamedesign: Assets</p> <p>13 Spielsteuerung</p> <p>14 Website</p> <p>15 Multimedia: Trailer</p> <p>16 Multimedia: Making of</p> |
|--|---|

Projektziel

Hauptprojektziele:

Entwicklung eines immersiven 3D-Spiels zur Erkundung des Heidelberger Schlosses:

Ziel ist es, eine realistische und interaktive virtuelle Umgebung zu schaffen, die es den Spielern ermöglicht, das Heidelberger Schloss detailliert zu erkunden. Das Spiel soll historische Fakten und architektonische Details des Schlosses vermitteln, indem es den Spielern ermöglicht, Aufgaben zu lösen, Artefakte zu finden und Geheimnisse zu entdecken.



Förderung des historischen Wissens durch spielerische Interaktion:

Das Spiel soll Bildungsinhalte über das Heidelberger Schloss auf unterhaltsame Weise vermitteln, indem es die Spieler in historische Ereignisse und Begebenheiten einbindet. Dabei wird ein Fokus auf die Integration von authentischen historischen Rätseln und Aufgaben gelegt, um das Lernen durch Erleben zu fördern.

Erstellung begleitender, informativer und ansprechender Medien:

Die Website soll das Projekt umfassend präsentieren, einschließlich eines Ingame-Footage Trailer und Making Of Video. Sie soll als zentrale Informationsquelle dienen und eine benutzerfreundliche Plattform bieten, die das Spiel und dessen Entwicklungsprozess darstellt.

Heidelberger Schloss

Nebenprojektziele:

Einbindung kreativer Freiräume für Projektteilnehmende:

Wir haben die Möglichkeit, eigene Ideen und kreative Ansätze in die Spielentwicklung einzubringen. Dies umfasst die Gestaltung von Rätseln, die Anpassung der Umgebung oder das Hinzufügen neuer Inhalte und deren Design, um das Spielerlebnis individuell und einzigartig zu gestalten.

Erweiterung der Fähigkeiten in Medien & Game Design und 3D-Modellierung:

Durch die Beteiligung an diesem Projekt sollen wir praktische Erfahrungen in den Bereichen Game und Medien Design, 3D-Modellierung und Programmierung sammeln. Ziel ist es, unsere technischen Fähigkeiten und ihr Verständnis für die Entwicklung von interaktiven Medien zu erweitern.

Förderung der Medienkompetenz und Teamarbeit:

Durch die Teilnahme am Projekt sollen unsere Medienkompetenz und die Teamfähigkeiten gestärkt werden. Das Projekt fördert die Zusammenarbeit, die Kommunikation und das gemeinsame Problemlösen in einem kreativen und technischen Umfeld.

Das Heidelberger Schloss ist eine der bekanntesten und eindrucksvollsten Burgruinen Deutschlands. Es befindet sich über dem Neckartal und Altstadt von Heidelberg und zieht jedes Jahr Millionen von Besuchern an. Seine Geschichte reicht bis ins 13. Jahrhundert zurück, als die ersten Teile der Anlage errichtet wurden.

Besonders im 16. und 17. Jahrhundert erlebte das Heidelberger Schloss seine Blütezeit. Es war ein Zentrum für Kunst und Kultur, in dem prachtvolle Feste und Turniere stattfanden. Langjährige Kriege und Zerstörungen hinterließen jedoch tiefe Spuren. Zwei große Brände und ein Blitzschlag führten schließlich dazu, dass das Schloss zu einer Ruine verfiel.

Heute ist das Heidelberger Schloss nicht nur ein historisches Denkmal, sondern auch ein lebendiger Ort voller Möglichkeiten. Besucher können die Überreste der Anlage erkunden, das berühmte Große Fass bewundern und sich im Schlossmuseum über die glanzvolle Vergangenheit informieren. Der Schlossgarten lädt zu entspannten Spaziergängen ein, bei denen man die Aussicht auf das Neckartal und die Stadt genießen kann.

Auch kulinarisch hat das Schloss einiges zu bieten. In der eleganten Schlossgastronomie können Gäste regionale und internationale Spezialitäten genießen. Besonders romantisch sind die Candle-Light-Dinners, die oft im Schlosshof oder im festlichen Königssaal stattfinden. Darüber hinaus werden regelmäßig Veranstaltungen wie Weinverkostungen, Konzerte und Theateraufführungen organisiert, die das Schloss zum kulturellen Treffpunkt machen.

Ein Besuch im Heidelberger Schloss ist also nicht nur eine Reise in die Vergangenheit, sondern auch ein Genuss für die Sinne. Ebenfalls ist es ein Ort, an dem Geschichte und Gegenwart auf faszinierende Weise miteinander verschmelzen.

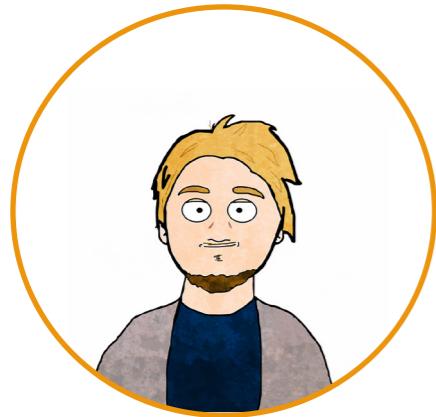
Auftraggeber



SRH Heidelberg
Fachschule
für IT & Medien
Bonhoefferstraße 15
69123 Heidelberg



Ulrich Erkert
Projektverantwortlicher
ulrich.erkert@srh.de



Til Müller



Bogdan Chumak

Design für Konzeption:

Logos



GROUP FIVE GAMES

Schriften

Montserrat Black
Montserrat Bold
Montserrat Regular

Zielgruppenprofil

Primär:

Jugendliche ab 12 Jahre und junge Erwachsene



Diese Altersgruppe umfasst Teenagers und junge Erwachsene, die gerade das Teenageralter hinter sich gelassen haben und sich nun in verschiedenen Lebensphasen befinden, wie Studium oder Berufseinstieg.

Geschlecht: gemischt / irrelevant

SINUS-MILIEUS:

Sinus-Milieus ist ein Modell zur Zielgruppenanalyse, das Menschen anhand ihrer Lebensweise, Werte und sozialen Lage in verschiedene Gruppen einteilt. Bei der Betrachtung der Generation der 19- bis 29-Jährigen in Deutschland lassen sich mehrere Sinus-Milieus identifizieren:

Expeditives Milieu

Adaptiv-Pragmatische Mitte

Sekundär:

Alter: 30+



Die Zielgruppe 30+ umfasst oft berufstätige Erwachsene, die in ihrer Freizeit nach Ausgleich und Unterhaltung suchen. Sie schätzen Spiele, die Entspannung bieten, aber auch strategische Tiefe und Herausforderung bieten. Diese Gruppe bevorzugt qualitativ hochwertige Inhalte, die intuitiv zu bedienen sind und sich gut in ihren oft vollen Zeitplan integrieren lassen.

Geschlecht: gemischt / irrelevant.

SINUS-MILIEUS:

Adaptiv-Pragmatische Mitte

Die Performer

Expeditives Milieu

Konservativ-Gehobene Milieu

Zielgruppenanalyse 12+ nach Sinus-Milieus

Expeditives Milieu

Profil

„Die ambitionierte kreative Bohème“ ist trendbewusst, abenteuerlustig und experimentierfreudig. Sie jagen stets neue, aufregende Erfahrungen und probieren gerne innovative Freizeitangebote aus. Die Kombination aus historischen Elementen und digitalem Rätseln sollte ihr Interesse wecken.

Interessen

Abenteuer
Innovation
Kreativität
Selbstentfaltung
Gaming
Kultur
Geschichte

Adaptiv-Pragmatische Mitte

Profil

„Der moderne Mainstream“ ist offen für neue, unterhaltsame und praktische Erlebnisse. Sie haben eine hohe Technologieaffinität und großes Interesse an modernen, aber auch kulturell bereichernden Freizeitaktivitäten, was das Spiel für sie attraktiv machen könnte.

Interessen

Technologie
Kultur
Freizeitaktivitäten mit Nutzen und Mehrwert

Zielgruppenanalyse 30+ nach Sinus-Milieus

Expeditives Milieu

Adaptiv-Pragmatische Mitte

Die Performer

Profil

„Die effizienzorientierte und fortschrittsoptimistische Leistungselite“ ist leistungsorientiert, dynamisch und stets auf der Suche nach anspruchsvollen Herausforderungen. Der Escape Room würde ihnen ermöglichen, ihre Problemlösungsfähigkeiten und ihren Wettbewerbssinn in einem spannenden, prestigeträchtigen Umfeld wie dem Heidelberger Schloss unter Beweis zu stellen sowie ein weiteres Erfolgserlebnis zu erfahren.

Interessen

Herausforderung, Wettbewerb, Kultur, Geschichte

Konservativ-Gehobene Milieu

Profil

Die alte strukturkonservative Elite“ schätzen Tradition, Kultur und hochwertige Freizeitaktivitäten. Das Spiel, das historische und kulturelle Elemente beinhaltet, könnte besonders ansprechend für sie sein, da es ein anspruchsvolles Erlebnis bietet, das ihrem Interesse an kultureller Bildung und gehobenen Freizeitangeboten entspricht.

Interessen

Kultur, Tradition, Bildung, Prestige
intellektuelle Herausforderung, Qualität

Zielplattformen für das Game

Primär: PC & Laptop und Nintendo Konsole

Sekundär: XBOX und PlayStation



Valve Corporation / Plattform: PC, Mac, Linux

Größte digitale Spieleplattform mit einer riesigen Bibliothek von Spielen aller Genres. Soziale Features wie Freunde, Gruppen, Chats und Foren. Modding- und Workshop-Unterstützung, Cloud-Speicher, und umfangreiche Sales-Aktionen.



Epic Games Store / Plattform: PC, Mac

Betreiber: Epic Games

Konkurrenz zu Steam mit exklusiven Spielen und kostenfreien Titeln. Bietet Entwicklerfreundliche Revenue-Modelle. Regelmäßig Gratis-Spiele.



Xbox Store / Microsoft Store

Plattform: Xbox-Konsolen, PC (Windows)

Betreiber: Microsoft

Store für digitale Xbox- und PC-Spiele.

Xbox Game Pass als Abonnementdienst mit einer großen Spielebibliothek. Cross-Platform-Progression und Cloud-Speicherung.



PlayStation Store

Plattform: PlayStation-Konsolen (PS4, PS5)

Betreiber: Sony

Digitaler Store für PlayStation-Spiele, DLCs, und Filme. Abonnementdienst PlayStation Plus für Gratis-Spiele und Multiplayer. PlayStation Now für Game-Streaming.



Itch.io / Platform: PC, Mac, Linux

Betreiber: Unabhängig

Fokus auf Indie-Spiele, Game-Jams und experimentelle Spiele. Offene Plattform, auf der Entwickler ihre Spiele zu eigenen Konditionen anbieten können.



Nintendo eShop / Nintendo Game Store
My Nintendo Store, diverse Technikläden

Digitaler Store für Nintendo-Spiele. Abonnementdienst Nintendo Switch Online für Retro-Spiele und Online-Gameplay.

Marketing

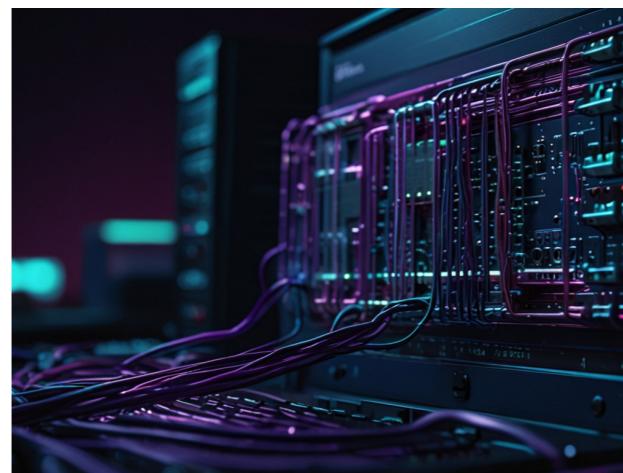
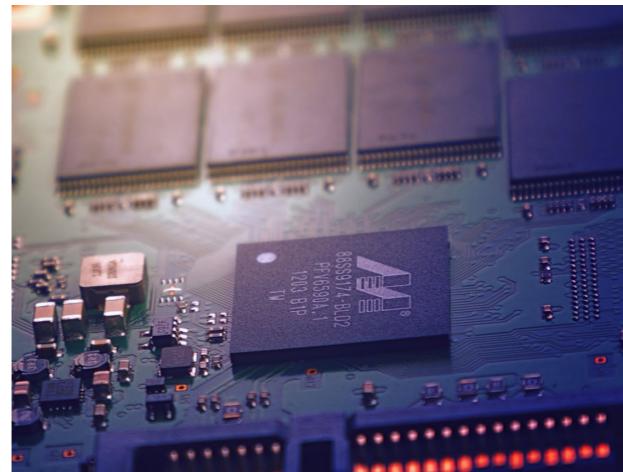
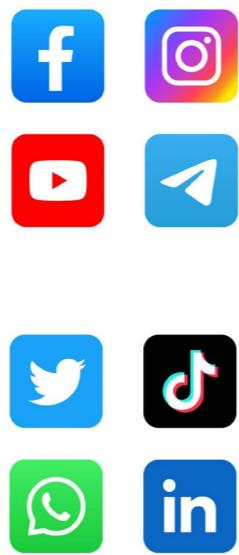


Die Vermarktung unseres Spiels wird über verschiedene Wege erfolgen, wobei soziale Medien eine zentrale Rolle spielen werden. Durch den Einsatz von Trailern, Interviews und Making-of-Beiträgen möchten wir bereits vor dem Release Vorfreude bei Gamern wecken. Aber auch nach dem Release ist es unser Ziel, nicht nur eine aktive Spieleranzahl beizubehalten, sondern auch immer neue Menschen zu erreichen. Dies wollen wir über unterschiedliche Maßnahmen realisieren.

Auf Plattformen wie Twitter, Instagram und Discord werden wir regelmäßig Inhalte veröffentlichen, um den Austausch mit unserer Community zu fördern und diese kontinuierlich zu pflegen. Gleichzeitig sind wir offen für Kampagnen, auf z.B. YouTube und Twitch, sowie für Kooperationen mit bekannten Influencer*innen, um die Reichweite weiter zu steigern. Neben den digitalen Kanälen setzen wir auch auf traditionelle Werbemaßnahmen, wie Anzeigen in gefragten Gaming-Magazinen und planen die Präsentation unseres Spiels auf wichtigen Events und Messen, z.B. die Gamescom.

Auf dem Bild kann man fiktive Merchandise-Artikel sehen, welche wir für die Website-Rubrik „News“ designt haben.

Technische Anforderung



Game

- Dell Gaminglaptop G15
- Intel i7-12700H Prozessor (12. Generation)
(bis zu 4,7 GHz, 14 Kerne)
- 16GB Arbeitsspeicher
- NVIDIA(R) GeForce RTX(TM) 3050 Ti Grafikkarte
- Windows 10/ 11 als Betriebssystem

Grafik

Unser Spiel beinhaltet eine hohe Texturqualität und detailreiche Umgebungen. Um die Grafik leistungsstark wiederzugeben, benötigt man Hardware, die diesen Anforderungen gerecht wird und z.B. eine Full HD-Auflösung unterstützt.

Engine

Für die Programmierung unseres Spiels benutzen wir die Spiele-Engine Unity und ihre Plugins.

Netzwerk

Unser Spiel kann nur offline im Single-Player Mode gespielt werden.

Audio

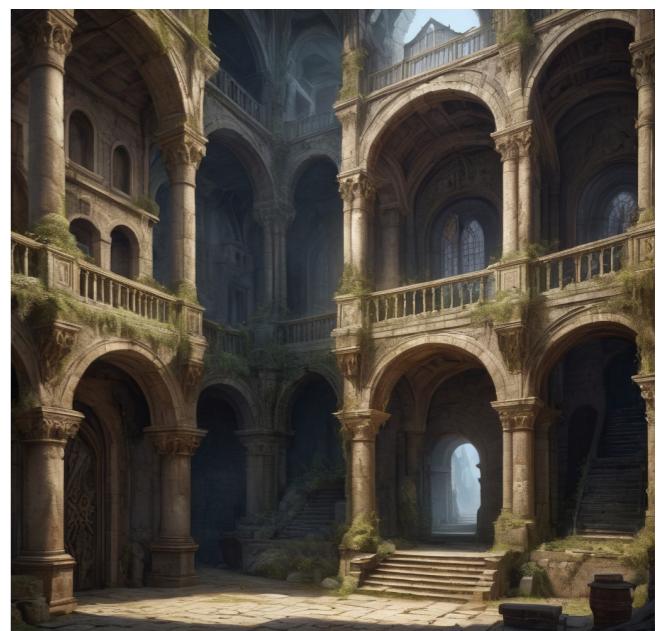
Für ein immersives Klangerlebnis bietet unser Spiel eine dreidimensionale Soundwiedergabe.

Website

- Aktuelles Windows- und Android-System
- Aktueller Chrome- und Firefox-Browser
- Viewport-Größen von 360x720px bis 1920x1080px

Spielkonzeption

**Genre
Setting
Story**



Genre

AstraBann ist ein Rätsel-Videospiel mit Plattformer-Elementen, welches den Spieler auf eine spannende Reise durch die Kulisse des Heidelberger Schlosses führt. Das Spiel kann ausschließlich im Einzelspielermodus und nur lokal gespielt werden, was dem Spieler die volle Kontrolle über seine Erkundungen und Entscheidungen verleiht.

Im Mittelpunkt des Spiels steht die sogenannte Hubworld, das Heidelberger Schloss, in dem sich verschiedene Räume befinden, die jeweils eine Vielzahl kniffliger und historische Rätsel bereithalten. Ziel ist es, einen Ausweg aus dem Schloss zu finden, indem man diese Herausforderungen meistert. Spielerisch lernt man die Geschichte des Schlosses kennen und wird u.a. auch mit Geschicklichkeitspassagen konfrontiert, bei denen Sie Plattformen überwinden und sich durch Klettereinlagen ihren Weg bahnen müssen.

AstraBann bietet eine fesselnde Kombination aus geistiger Herausforderung und körperlichem Geschick, die den Spieler immer wieder aufs Neue fordert und begeistert.

Rätselspiel (levelbasiert)

Das Spiel konzentriert sich auf das Lösen von Rätseln, die thematisch und historisch mit dem Heidelberger Schloss verbunden sind. Die Spieler erkunden verschiedene Bereiche des Schlosses, wobei jedes Level ein spezifisches Rätsel bietet, das auf historischen Ereignissen oder architektonischen Besonderheiten basiert.

Sammelspiel

Im Spiel gibt es versteckte Artefakte, die über das Schloss und seine Geschichte verstreut sind. Spieler sammeln diese Gegenstände, um mehr über die Geschichte des Schlosses zu erfahren und spezielle Belohnungen freizuschalten, die ihnen beim Fortschritt im Spiel helfen.

Story Game

Da das Ziel des Kunden darin besteht, der Zielgruppe historische Informationen nahe zu lehren, haben wir uns entschieden in die Fakten eine faszinierende magische Story mit einzubinden. Wir zielen darauf ab, so eine invasive Lern-Abenteuer-Erfahrung zu erzeugen. In der der Spieler als Zauberer die magische Schlossgeschichte kennlernt bzw. kennenlernen muss um der Lösung näher zu kommen.

Plattformer

Zusätzlich zu den Rätseln müssen die Spieler ihre Geschicklichkeit in Plattforming-Abschnitten beweisen. Diese Abschnitte könnten das Springen über zerstörte Brücken, das Klettern auf Türme oder das Navigieren durch geheimnisvolle Gänge beinhalten, die auf dem Gelände des Heidelberger Schlosses inspiriert sind.

Serious Game

Das Spiel integriert historische Informationen über das Heidelberger Schloss. Die gesammelten Artefakte und gelösten Rätsel enthalten informative Texte, die den Spielern Wissen über die Geschichte des Schlosses, bedeutende Persönlichkeiten und historische Ereignisse vermitteln. Diese Bildungsinhalte werden spielerisch eingebunden, um das Bewusstsein für das kulturelle Erbe zu fördern.

RPG

Der Spieler wird in die Rolle eines Charakters schlüpfen und erhält verschiedenen Aufgaben, die dazu dienen, den Spielverlauf voranzutreiben. Dabei wird er nach und nach mit der Geschichte der Umgebung vertraut gemacht, in der er sich befindet.

Lernen durch spielen

Spielen ist in der Regel ein komplexer Prozess an sich, bei dem vieles quasi „nebenbei“ gelernt wird: die Spielidee, die Regeln, bestimmte Abläufe, Geschicklichkeit usw. Vor allem aber sind die Spielenden meist sehr engagiert und emotional involviert. Insbesondere aus diesem Grund werden aus didaktischer Perspektive hohe Erwartungen mit GBL verbunden, z. B. eine erhöhte Motivation, eine größere Subjektzentrierung und eine aktivere Rolle der Lernenden (Schwan, 2006; Plass, Homer & Kinzer, 2015). Das Ziel ist die Entwicklung von neuen Lernmethoden, die einerseits didaktischen Maßstäben und Lehrplänen gerecht werden, andererseits aber auch an die Bedürfnisse und Wünsche der Zielgruppe angepasst sind. Darüber hinaus kann die spielerische, aktive Erprobung von Fähigkeiten und Kenntnissen Lernprozesse und eigenverantwortliches Lernen unterstützen, „das Verständnis für komplexe Zusammenhänge und dynamische Entwicklungen fördern“ (Schwan, 2006; Garris et al., 2002) sowie aktives, konstruktives, selbstgesteuertes, soziales, emotionales und situiertes Lernen fördern (Le et al., 2013 unter Rückgriff auf Meier & Seufert 2003). Andererseits können Computer-Lernspiele aber auch auf instruktionistischen Konzepten beruhen und vor allem das Training fördern, echtes Lernen aber vernachlässigen (Schwan, 2006).

Setting

Welt / Umgebung

GEOGRAFIE:

Das Heidelberger Schloss steht auf einer Anhöhung, inmitten von durch den Herbst warm gefärbten Wäldern und im Nebel versunkenen Bergen. Der Nebel nimmt außerdem etwas Farbe und Sicht was eine mystische Atmosphäre schafft. Das Terrain ist naturell, und nah an dem tatsächlichen Aufbau hier in Heidelberg.

Wie realistisch können wir unsere Umgebung machen?

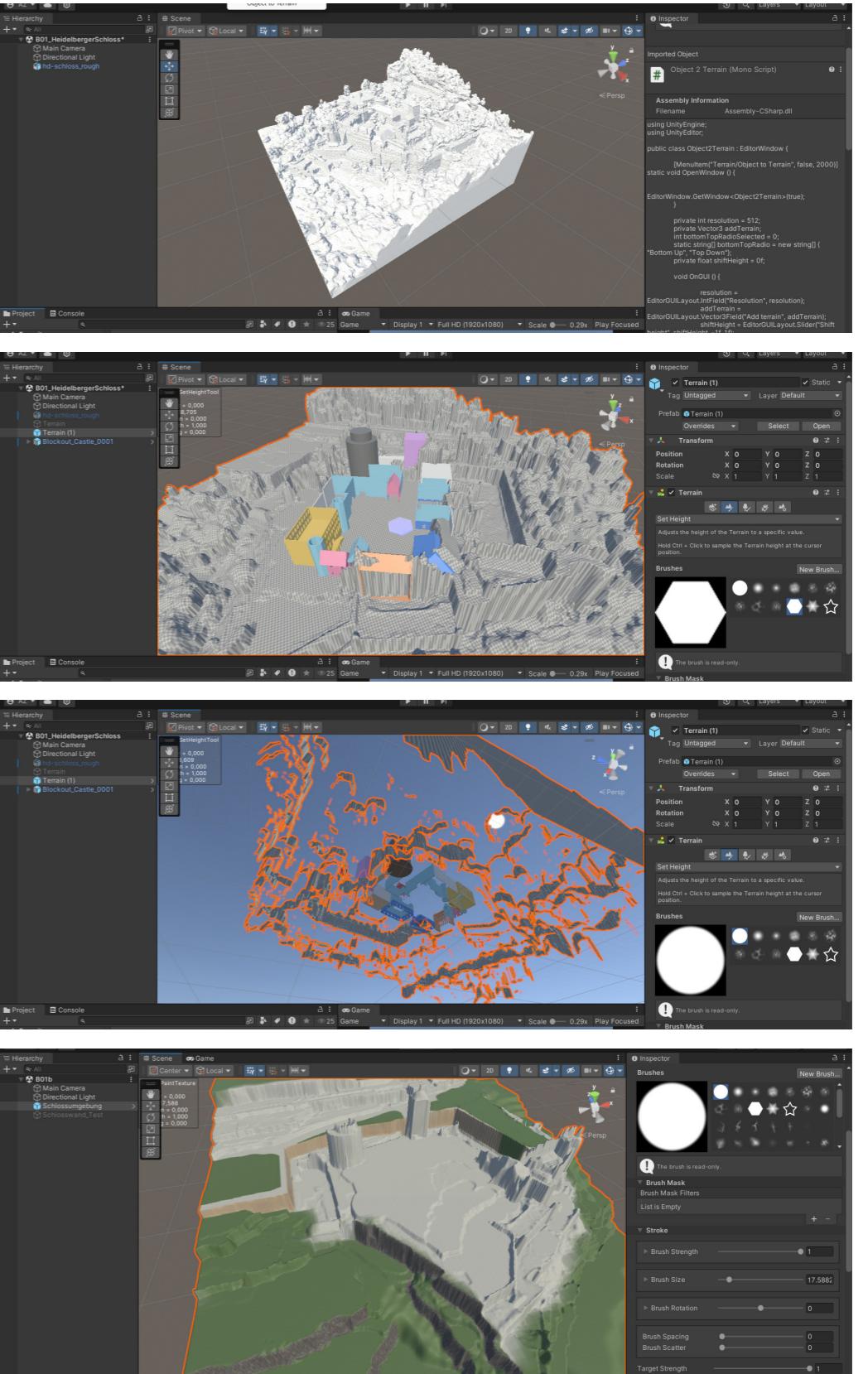
Dank der GME Gruppe ist unser Terrain sehr originalgetreu. Über Sketchfab, kamen wir an ein Modell des Heidelberger Schlosses und der Umgebung. Diese kann man nicht direkt in Unity einbinden, also wurde es erst in Blender geladen und in eine fbxDatei umgewandelt. Diese kommt in Unity und wird mit einem Script in Terrain-Daten umgerechnet. Diese Daten werden jetzt exportiert, als neue Datei in Unity nochmal importiert um diese ab sofort anpassen zu können. Dadurch konnten wir die echte Umgebung nach der Spielstimmung stilisieren und wichtige Merkmale beibehalten.

KLIMA:

Die herbstliche Umgebung mit buntem Laub und plötzlichen Wetterumschwüngen sorgt für ein wechselhaftes aufregendes Klima. Während zu Beginn noch Nebel über die Landschaft zieht und es dunkel ist, bringen wenige Warme Lichter in der Umgebung durch Laternen, Feengeschöpfe, leuchtende runde Kugeln an Girlanden oder in Bäumen(keine Glühbirnen oder LED, das wäre unmagisch, die leuchten selbstverständlich durch Magie) Sicherheit und Trost. Wenn der Spieler dann das Rätsel löst und die Tore öffnet begrüßt die Sonne beim aufgehen und lässt den Nebel und die Kälte vergehen. Die orange roten Baumkronen wirken durch die direkt einfallenden Sonnenstrahlen noch Wärmer als zuvor, als könnte man es fühlen. Das daitsche gute Wedda belohnt den Spieler mit einem erfüllten, hoffnungsvollen, freudigen Ende, als Start in den neuen, besseren und friedlichen Tag, der einem gedankliche Offenheit für ein potentielles fortsetzendes Abenteuer lässt.

WETTER

Das Wetter ist ein dynamischer Faktor, der die Atmosphäre unterstreicht. Herbstliche Stimmungen mit wechselhaftem Wetter – von neblig und regnerisch bis zu sonnigen, goldenen Momenten. Diese Wetterwechsel unterstützen das Farbschema und die Stimmung, indem sie die Welt lebendig und gleichzeitig mysteriös wirken lassen.



Zeitrahmen

EPOCHE:

Das Spiel spielt im Jahr 2024, bezieht sich aber stark auf historische Elemente aus der Zeit um 1810–1814 (z.B. die Geschichte von Graimberg und Haldenwang).

ZEITVERLAUF:

Der Anfang des Spiels ist in eine dunkle, mystische Nacht gehüllt (zwischen 17:00-19:00 Uhr, da wird es im Herbst für gewöhnlich dunkel). Der Sonnenaufgang (ca. 7:00 Uhr) und das Ende des Spiels symbolisieren den Triumph über den Geist. Spieler bekommt vom Zeitwandel nichts mit wegen Taschendimension.

SPRACHE:

Moderne Sprache, aber mit historischen Einflüssen durch die Verknüpfung zur Vergangenheit und die alten Magiker-Familien.

Gesellschaft

VÖLKER:

Magiker (Personen mit natürlicher magischer Affinität) und Magier (Gelehrte der Magie) spielen eine wichtige Rolle in der Hintergrundgeschichte und der aktuellen Situation des Hauptcharakters Emelie. Dazu zählen Graimberg, Graimbergs Familie, Haldenwang, Emelie und Emelies Eltern.

Menschen (Menschen ohne magische Fähigkeiten) spielen zwar nicht aktiv mit, haben aber eine wichtige Rolle in der Vergangenheit als auch jetzt (Stadtverwaltung, bedrohte ahnungslose Gesellschaft) als Auftraggeber und Unterstützer sowie zu rettende, gefährdete Bevölkerung. Durch sie bekommt der Spieler einen Sinn als Held und Beschützer. Sie helfen in die Rolle zu schlüpfen und die Herausforderung anzunehmen. Außerdem bringt die Existenz von Magiern/Magiern und nicht-Magiern/Magiern die Besonderheit des selbst mit sich, weil man sich in seinen Zauberkräften von einem Teil der Gesellschaft abhebt und eine Verknüpfung zwischen der reellen Welt, die wir kennen und der kreierten Zauberwelt, die man sich vielleicht wünscht entsteht. Das lässt jemanden Träumen, es könnte wahr sein. Dazu zählen der Stadtrat, Emelies Eltern und ein Großteil der zu rettenden Gesellschaft.

KONFLIKTE:

Der zentrale Konflikt ist der Kampf gegen den Geist im Heidelberger Schloss, dessen Bann geschwächt ist und der gebrochen werden muss.

Charaktere und Zivilisation

HAUPTCHARAKTER

Emilie Bonnet-Schönhausen: Eine junge, hochbegabte Magikerin, die aufgrund einer Einladung von der Stadtverwaltung Heidelberg das Schloss untersucht. Sie ist intelligent, neugierig und leidenschaftlich, aber auch von persönlichen Herausforderungen geprägt.

NEBENCHARAKTERE

Stadtrat: Beauftragt ursprünglich Emelies Vater, um das Wesen im Schloss zu bannen.
Emelies Vater: Gibt seinen Auftrag an Emelie ab, ohne ihr vom Geist zu erzählen, weil er hofft diese dadurch in ihre magische Widerfindung zu führen.

CHARAKTERE AUS DER ECHTEN WELT

Charles de Graimberg - Künstler, Sammler und Denkmalpfleger findet Haldewangs Geheimnis heraus und schliesst sich dessen begeistert an. Ehemals Hüter des Schloss Heidelberg.
Haldenwang - ein Magiker, der über seiner Freundschaft mit dessen Bruder auf Graimberg stößt. Er nimmt Graimberg als seinen Lehrling auf.

Kreaturen

DUNKELGEIST

Eine chaotische, gefangene und demnach frustrierte Entität die das Schloss heimsucht, ist die primäre Bedrohung und zentrale Herausforderung des Spiels. Allerdings weiß der Spieler nichts von dem Geist, als er das Schloss zum ersten mal betritt. Die Existenz dessen, stellt sich durch das Vorankommen im Spiel bröckchenweise heraus, bis es zur direkten Auseinandersetzung (in Form eines Rätsel) kommt.

Der Geist ist eine übernatürliche Entität, möglicherweise aus einer anderen Dimension oder durch Ley-Linien auf die Erde gelangt.

„Die Kreatur bzw. der Geist hat schon ein eigenes Bewusstsein, ist auch intelligent. Hat vielleicht sogar sowas wie einen Namen, wenn es einen Nutzen dafür hat. Verglichen dazu hat „Geist“ an sich eine gewisse Leere, die nicht auf dieses Wesen zutrifft. Aber einen neuen Begriff heraussuchen oder kreieren, der einen geringeren Wiedererkennungswert hat, ist für das Setting kontraproduktiv. Daher entweder „Geist“, oder wir finden etwas und beschreiben es dann als geistähnlich.“
- Adrian Zimnicki, GME

Gestaltung: Dunkelgeist – Verkörperte Schattenenergie aus dem Aether

Der Dunkelgeist ist eine schemenhafte Kreatur, die sowohl Furcht als auch Rätselhaftigkeit ausstrahlt. Seine Gestalt wirkt körperlos und fließend, fast so, als würde er aus purem Schatten bestehen. Sein Gesicht ist bedrohlich und zugleich verspielt mit seinem breiten, gezackten Grinsen. Die Augen leuchten unheimlich gelb und spiralförmig, was ihm einen hypnotischen, verrückten Ausdruck verleiht, vermutlich entstanden durch die jahrelange Gefangenschaft und den aufgebauten Frust. Seine lange, schleierhafte „Mähne“ erstreckt sich wie fließender Rauch nach hinten. Die sich verjüngende Rauchschwade verleiht ihm eine schwer fassbare Erscheinung, als würde er zwischen Aether und echter Welt verschmelzen. Der Körper des Dunkelgeists ist unförmig und wirkt wie eine geisterhafte Robe, die am Boden zerfasert und an einigen Stellen geflickt ist. Der Kristall in seiner Brust mutet die Quelle seiner Macht und das Gute im Inneren an. Seine Hände sind zu langen, krallenartigen Klauen ausgezogen, bereit, zuzuschlagen. Die ganze Figur ist umgeben von schwebenden blauen Flammen, die wie Irrlichter anmuten und ihn noch gespenstischer erscheinen lassen. Seine Präsenz ist eine Kombination aus fließender Eleganz und unheimlicher Bedrohung, als ob er jederzeit angreifen könnte, aber auch mit einer spielerischen, unberechenbaren Natur.



LICHTING

Eine kleine, leuchtende runde Kreatur mit feinen bänderartigen Flügeln und Schweif. Sie sorgen für einen eleganten und magischen Touch beim Schweben. Diese Kreatur ist freundlich und hilft dem Spieler als Orientierungspunkt durch das Schloss und Rätsel. Einige unauffälligere Versionen können als Licht- und Design-Quelle ebenfalls in der Umgebung vorkommen. Sie spenden der düsteren Atmosphäre und Character Trost und helfen gegen das Gefühl der Verlorenheit, Einsamkeit und Ratlosigkeit die den Charakter plagen könnten. Sie soll das Spielerlebnis unterstützen.

Gestaltung: Lichting - Verkörpertes Licht

Eine kleine Leuchtende Kugel, alternativ mit niedlichen Ohren, in ein sanftes warmes Licht gehüllt. Winzige glänzende Partikel werden von der feenartigen Gestalt abgeworfen. Die Schmetterlingartigen Fühler und zarten Flügel machen die Figur lieblich und elegant. Die Formssprache wirkt klein und flink. Ideal für einen wegweisenden Begleiter.

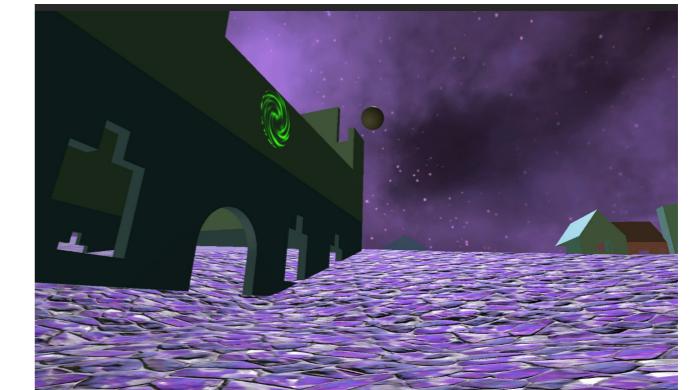
Spielatmosphäre

STIMMUNG

Die Atmosphäre von Astrabann schafft ein ausgewogenes Gefühl zwischen Dunkelheit und Hoffnung weckendenem magischen Licht, das perfekt auf eine junge Zielgruppe abgestimmt ist, ohne die Spannung zu verlieren. Der semi-realistischen Stil lässt die Umgebung vertraut genug wirken, um den Spieler in die Welt zu ziehen, während die leicht stilisierte Gestaltung ein Gefühl von einer anderen Welt und Einzigartigkeit erzeugt. Die Stimmung des Spiels balanciert zwischen düster und magisch, wobei die Spannung durch die richtige Mischung aus Dunkelheit und Farben erhalten bleibt. Es ist düster genug, um für ein 12-jähriges Kind aufregend zu sein, aber durch die bunte und magische Farbgebung wird es nicht zu melancholisch oder gruselig. Die Pastelltöne und warmen Akzente, wie Crimson Red und Amber Orange, sorgen für eine gewisse Leichtigkeit und schaffen Momente der Erleichterung, wenn der Spieler Fortschritte macht.

FARBE UND STIL

Die Farbpalette spielt eine zentrale Rolle, um die dunkle aber magische Stimmung des Spiels zu prägen. Leicht entsättigte Farben geben der Welt einen nostalgischen, fast traumhaften Look, während Indigo, Lila in Kontrast zu warmem Rot und Gelb in verschiedenen Nuancen dominieren. Diese Farben unterstreichen die herbstliche Atmosphäre und symbolisieren das Verhältnis von Gut zu Böse. Magische Licher in ungewöhnlichen Farben, wie Blau, Lila und Rot, durchbrechen die Düsternis und verleihen der Welt ein zauberhaft aussergewöhnliches Element.



LICHT UND SCHATTEN

Ein Spiel aus Licht und Schatten... Dunkle, unheimliche Bereiche werden durch plötzliche Lichtquellen aufgebrochen, die durch magische Kreaturen, wie schimmernde Lichtlein, erzeugt werden. Diese Lichter sind nicht nur dekorativ, sondern fungieren auch als Wegweiser, die den Spieler durch die verwinkelten, verzauberten Gänge führen.

Magische Geister begleiten den Spieler auf seiner Reise. Die freundlichen, leuchtenden Wesen sind in hellen Farben, wie sanftem Weiß, gehalten und helfen dabei, die Rätsel zu lösen. Sie schaffen nicht nur eine positive, unterstützende Atmosphäre, sondern sorgen auch für ein Gefühl von Sicherheit in der oft dunklen und geheimnisvollen Umgebung. Optional: Im Kontrast dazu stehen die dunklen Geister, die mit Midnight Pine und Plum Purple getönt sind und den Spieler irreführen oder behindern. Die von ihnen ausgehende dunkle Energie, die durch Crimson Red verstärkt wird, erzeugen eine bedrohliche, aber nicht übermäßig gruselige Präsenz.

MUSIK UND SOUND

Leise, geheimnisvolle Hintergrundmusik, die Spannung aufbaut, und mystische Geräusche, die auf die Anwesenheit des Geistes hinweisen. Naturgeräusche (Wind, Blätterrauschen) könnten die Herbst-Atmosphäre verstärken.

TONALITÄT

Ernst und geheimnisvoll, aber nicht zu düster oder bedrohlich – passend für jüngere Spieler.

ARCHITEKTUR UND UMGEBUNG

Die Architektur und das Interieur der Gebäude sind geprägt von antiken, aber gepflegten Oberflächen. Die gotischen und ornamental Details schaffen eine visuelle Brücke zwischen dem realen und dem fantastischen. Stein und Holz als Baumaterialien sorgen dafür, dass die Umgebung realistisch, alt aber dennoch stabil wirkt – eine Welt, die zwar leicht verfallen scheint, aber dennoch durch Magie und Geheimnisse erhalten blieb.

Das Schloss selbst trägt zur Atmosphäre bei, indem es eine Kombination aus verlassener, aber nicht verfallener Architektur bietet. Die stilisierte Oberflächenstruktur, geprägt von verwitterten Materialien in Ocker und Rostrot, hebt den historischen Charakter des Ortes hervor. Trotz des Verfalls wirkt das Schloss lebendig durch die Ornamentik und die Magie, die in den alten Wänden steckt.

Die Innenräume des Schlosses sind gothisch und ornamental gehalten, mit verzierten Holztüren, steinernen Säulen und hohen Decken, die dem Ort eine erhabene, fast sakrale Stimmung verleihen. Die Verwendung von Magie zeigt sich in kleinen Details – leuchtende Schriftzeichen und Bilder an den Wänden, glitzernde Partikel in der Luft oder magische Symbole, die Hinweise für Rätsel geben.

ZUSAMMENFASSEND schafft Astrabann eine sehr fesselnde Atmosphäre, die durch das Zusammenspiel von Farbe, Licht, Wetter und Architektur lebt. Die magischen Elemente werden durch subtile Details hervorgehoben, die für jüngere Spieler faszinierend, aber für erfahrenere Spieler noch tiefgründiger und nostalgischer (z.B. versteckte Hinweise die nur älteren Generationen was sagen werden) sind. Die Balance aus Spannung und Erkundungsfreude bleibt durch die stilisierten, aber nicht zu düsteren Umgebungen erhalten, wodurch das Spiel für alle Altersgruppen eine fesselnde Erfahrung bietet.

EBENFALLS GEEIGNET FÜR ÄLTERE ALTERSGRUPPEN

Die InGame Hinweise um den Spieler zu leiten sind literarisch ausgeschmückt mit Elementen, die Erwachsene anspricht. Die Sprache ist leicht poetisch und verstrickt, mit aussagenden Schlagwörtern, die auch ein Kind versteht. Neben der Art der Sprache, liegen auch Hinweise zwischen den Zeilen die dem ein oder anderen Gamer ein bereits bekannter Fakt sein werden.

Geschichte und Hintergrund

HISTORIE DER WELT

Das Heidelberger Schloss ist von der Geschichte von Graimberg und Haldenwang geprägt, die den Geist einst bannen konnten. Emilie's Vorfahren spielten eine wichtige Rolle in diesem Ereignis, und sie selbst ist nun diejenige, die den Bann erneuern muss.

LORE

Magiker und Magier existieren nebeneinander. Magiker haben eine natürliche Affinität zur Magie, während Magier ihr Wissen durch Schriften erlangen. Der Geist ist ein übernatürliches Wesen, das über Ley-Linien auf der Erde gestrandet ist und im Schloss festsetzt.

MOTIVE

Emilie muss sich um den Geist kümmern, damit er nicht wieder wie vor 200 Jahren sein Unwesen treiben kann und die Anwohner in Sicherheit sind. Aber vor allem muss sie ihr Vertrauen in sich selbst und Ihre Bestimmung erwecken.

Gameplay Elemente

INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN

Rätsel lösen, um den Bann zu brechen. Die Umgebung bietet versteckte Hinweise und interaktive Objekte, wie z.B. Kupferplatten, die mit der Geschichte von Graimberg und Haldenwang verknüpft sind. Die Lichtlinge dienen als Ratgeber und Helfer, um den Spieler zu leiten.

UMWELTEINFLÜSSE

Der Sonnenaufgang nach dem Sieg über den Geist, ist ein wichtiger visueller Moment.

BEWEGUNGSFREIHEIT

Das Spiel ist semi-linear, mit einigen offenen Bereichen zum Erkunden, die aber von der Schlossruine und ihrer Umgebung begrenzt sind.

Technologie und Fortschritt

TECHNOLOGISCHE ENTWICKLUNG

Die Technologie ist eine Mischung aus historischen Elementen (Kupferplatten, alchemistische Experimente) und magischen Praktiken, die durch Magiker beeinflusst werden.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Es gibt keine „klassischen“ Waffen, aber magische Werkzeuge, wie den Zauberstab/staff, um den Bann zu erneuern und den Dunkelgeist zu bekämpfen. Waffen wie Messer, Schwert, Axt usw. eignen sich hier aufgrund des Spielprinzips nicht. Ausserdem sollte das Spiel so gut es geht auf gewaltakte verzichten um es für die Zielgruppe verträglich zu machen. Der Fokus liegt ebenfalls mehr auf dem Aspekt der Magie, dem Verhältnis zwischen Hell und Dunkel und dem Verständnis beider Seiten.

IST ZAUBERSTAB GLEICH ZAUBERSTAB?

Im englischen unterscheidet man zwischen großen Magiestäben und kleinen Zauberstäben. Man nennt Sie Staff, wenn Sie klein sind (ca. 30cm) oder magic Wand für solche die bis zu 2 Meter Länge fassen. Im deutschen allerdings gibt es nur den einen Begriff: ZAUBERSTAB.



Naturgesetze und Regeln

PHYSIK DES SPIELS

Realistische Physik, aber mit übernatürlichen Elementen durch Magie und die Anwesenheit des Geistes. Das Anheben und Verschieben schwerer Objekte. Jenachdem wie weit wir kommen, gibt es drei elementare Zauber die man wirken kann.

REGELN DER MAGIE

Magiker wirken rohe, impulsive Magie, während Magier präziser und studierter vorgehen. Emilies Magie wird ihr helfen, Rätsel zu lösen, Objekte zu heben und verschieben die sonst zu schwer wären. Durch das wirken Ihrer Zauber schafft sie es den Geist zu bezwingen.

GRENZEN DER WELT

Das Schloss und seine Umgebung sind die Hauptspielorte, die durch die Geschichte und Rätsel schrittweise freigeschaltet werden. Freigeschaltete Schlossteile können ausführlich erkundet werden.

Ressourcen

RESSOURCENARTEN

Magische Objekte, Kupferplatten und Materialien aus Stein, Holz und Glas, die für das Lösen der Rätsel benötigt werden. Ressourcenmanagement spielt keine zentrale Rolle, aber Sammelobjekte mit Fakten zur echten Hintergrundgeschichte des Schlosses können erhalten und vervollständigt werden.



Story

1774

Charles de Graimberg erblickte das Licht der Welt und genoss eine wohlbehütete Kindheit. Während seiner Schulzeit entdeckte er die Leidenschaft zum Zeichnen und entwickelte sich mit den Jahren zu einem vielseitigen Künstler, Sammler und Denkmalpfleger. 1810 zog es Graimberg nach Karlsruhe um bei **Christian Haldenwang** (einem Freund seines Bruders) in die Lehre als Kupferstecher zu gehen.

Während einer ruhelosen Nacht fand Graimberg unbeabsichtigt heraus, dass Haldenwang nicht nur wegen der Kunst zum Kupferstecher geworden ist. Er gehörte einer Magiker-Familie an und pflegte in seiner Freizeit gerne eigene Experimente. Graimberg entdeckte ihn gerade bei dem Versuch, Aetherenergien mit Hilfe von Kupferplatten auf andere Materialien zu bannen, bislang jedoch vergebens. Haldenwang ließ sich von dem faszinierten Graimberg davon überzeugen, ihn in seine Studien miteinzubeziehen, und einige Jahre später waren sie zusammen in der Lage, die Kupferplattentechnik zu perfektionieren.

Was Haldenwang bis dahin verschwiegen hatte war, dass er damit einen höheren Sinn verfolgt hat: Die Heidelberger Schlossruine ist vor einigen Jahrzehnten unfreiwillig zur Herberge für ein Wesen aus Aether geworden. Dieses einfach nur „Geist“ genannte Wesen nutzte seine Fertigkeiten um nahe und ferne Anwohner zu ärgern und oftmals auch zu terrorisieren - nicht selten sogar bis in den Wahnsinn. Bisherige Versuche von Magieanwendern diesen Geist zu „beseitigen“ schlugen fehl, weswegen die Suche nach alternativen Methoden im Laufe der Jahre zunehmend an Bedeutung gewann.

Haldenwang und Graimberg machten sich 1814 - zusammen mit zwei weiteren Magikern - auf den Weg nach Heidelberg mit der Absicht, den Geist mit Hilfe der Kupferplattenmethode zu neutralisieren. Trotz anfänglicher Schwierigkeiten gelang ihnen das auch. Da die Medien des Plattendrucks den Ort nicht verlassen durften - was die Stabilität des Banns beeinträchtigen könnte - und Graimberg sich ohnehin in Heidelberg niedergelassen hatte, erklärte er sich bereit, die Schlossruine samt ihrer Geheimnisse zu bewachen.

Nach Graimbergs Tod beschlossen die Nachkommen aller Beteiligten, dass die Bannwache Aufgabe der Stadt, und bei einem Zwischenfall eine der Magiker-Familien kontaktiert werden sollte.

2024

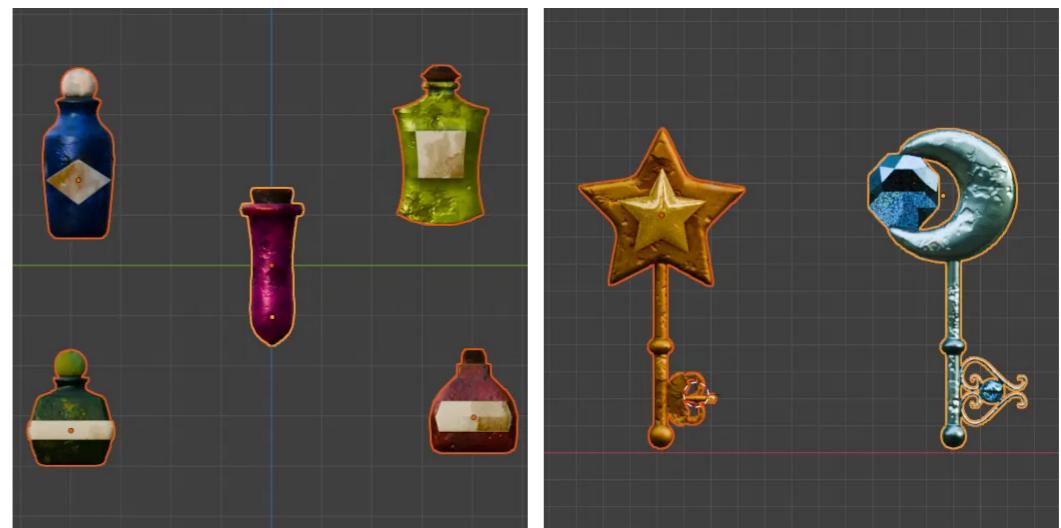
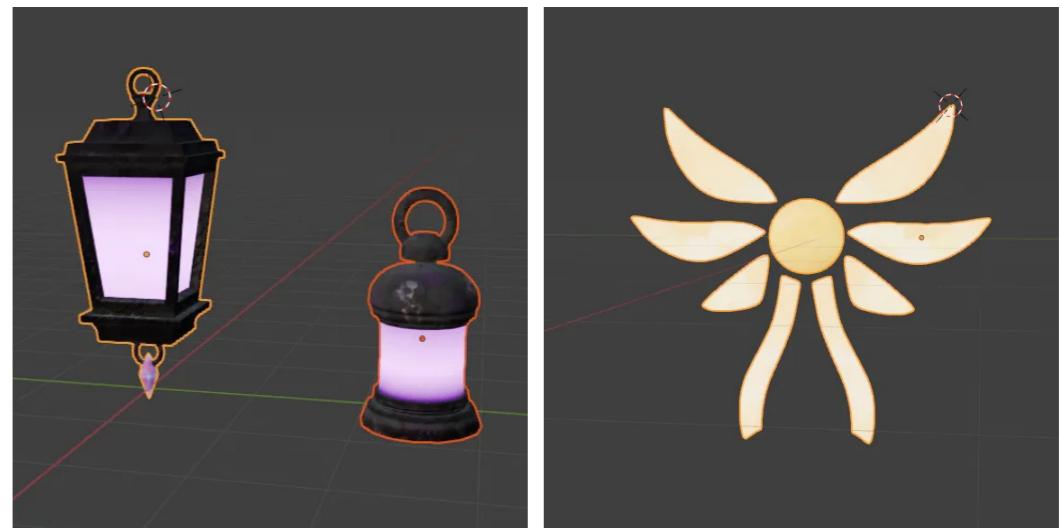
Emilie Bonnet-Schönhausen, geboren 2003 in Waldshut-Tiengen, ist Tochter zweier Magiker und entdeckte ihre Affinität eigenständig im Alter von drei Jahren - für gewöhnlich geschieht das in einem Alter von fünf bis acht. Sie zeigte schon früh Zeichen für eine hohe Intelligenz, liest viel und gerne, wurde von ihren Eltern daheim geschult und machte ihr Abitur mit 15. Sie entwickelte auch eine Vorliebe für Videospiele, ließ ihre Fantasie durch sie beflügeln und versuchte auch recht oft, den ein oder anderen Zauber in der Realität zu wirken.

Sie kann sich nicht entscheiden, ob sie ihre Fähigkeiten in der Welt der Magie weiterentwickeln oder ihren normalen Lebensweg im Land der Bücher und der Literatur fortsetzen soll.

Vor einigen Monaten erhielt ihr Vater einen Brief von einem Mitarbeiter des Heidelberger Stadtrats und erfuhr bei einem Treffen von der Situation der Schlossruine. Emilie's Vater hatte daraufhin die Idee, seine Tochter an seiner Stelle zu schicken, damit sie sich als Magikerin behaupten kann. Die Details wurden ihr dabei aber verschwiegen, warum ist nicht bekannt.

Ingame

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Emilie, welche über ihren Vater von einem Mitglied der Stadtverwaltung beauftragt wird, die Heidelberger Schlossruine zu untersuchen. Dort findet der Spieler in Bruchstücken heraus, dass ein Vorfahre Emilie's mit Haldenwang befreundet war und dabei assistiert hat, den Geist zu bannen. Der Bann wird allerdings schwächer, und die Rätsel sind ein Zeichen dafür: Der Geist versucht jemanden zu finden, der den Bann früher brechen kann. Zum Schluss kommt es zu einem Duell zwischen Spieler und Wesen - in Form eines Rätsels/Spiels, da es nur so wirklich bezwungen werden kann. Der Spieler besiegt es, und die Ruine ist gereinigt.



Trivia

Was sind Magiker? Sollte das nicht Magier heißen?

Tatsächlich existiert beides!

Magiker werden mit einer magischen Affinität geboren, die es ihnen erlaubt, Magie und Aether selbstständig zu entdecken. Magikern steht es frei auf Schriften zurückzugreifen, aber meistens lernen sie durch Selbstrecherche und über Mentoren schneller.

Magier werden ohne magische Affinität geboren und erhalten ihre magischen Fertigkeiten durch das Studium von Schriften und über Mentoren.

Ein weiterer Unterschied ist die Natur ihrer Zaubersprüche: Magier neigen dazu, sehr spezifische und „detaillierte“ Zauber zu konstruieren, während Magiker-Zauber sehr häufig, rau und abstrakt, manchmal sogar impulsiv wirken.

Warum haben die Magiker von damals nicht gleich versucht, den Geist im Spiel zu besiegen?

Einfach ausgedrückt: Sie wussten es nicht besser. Erst später wurde aufgrund eines ähnlichen Vorfalls die Theorie aufgestellt, dass diese Wesen sich ihre eigenen Regeln auferlegen und danach existieren. Der Geist der Schlossruine ist mit seiner Spielregel bislang ein Einzelfall.

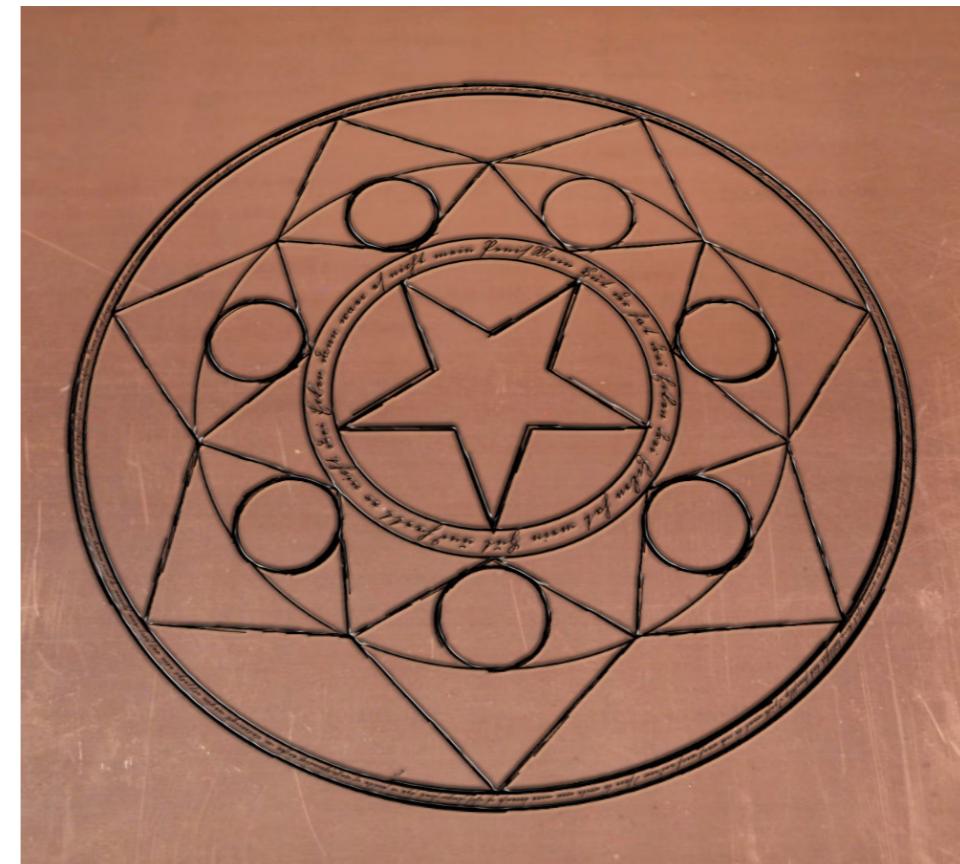
Wie gelangen solche Wesen überhaupt zu uns?

Ein Thema, welches bislang nur wenig erforscht werden konnte. Die bislang solideste Theorie geht aber davon aus, dass diese Wesen über Ley-Linien reisen. Ley-Linien sind Ströme aus Aetherenergie, die sich in unterschiedlichen Größen durch das Weltall ziehen. Durch die Rotation der Himmelskörper sind wir diesen Linien nicht immer ausgesetzt.

Kreut aber eine Linie einen Körper wie bspw. unsere Erde, können diese Wesen auf ihr „landen“, so wie es bei dem Geist vermutet wird. Die Linie löste sich aber zu schnell von der Erde, und der Geist hatte keine Möglichkeit mehr, weiterzureisen. Durch die zu geringe Konzentration an Aetherenergie war es ihm auch nicht möglich, den Ort zu wechseln, wodurch er gestrandet ist - auf dem Heidelberger Schloss.

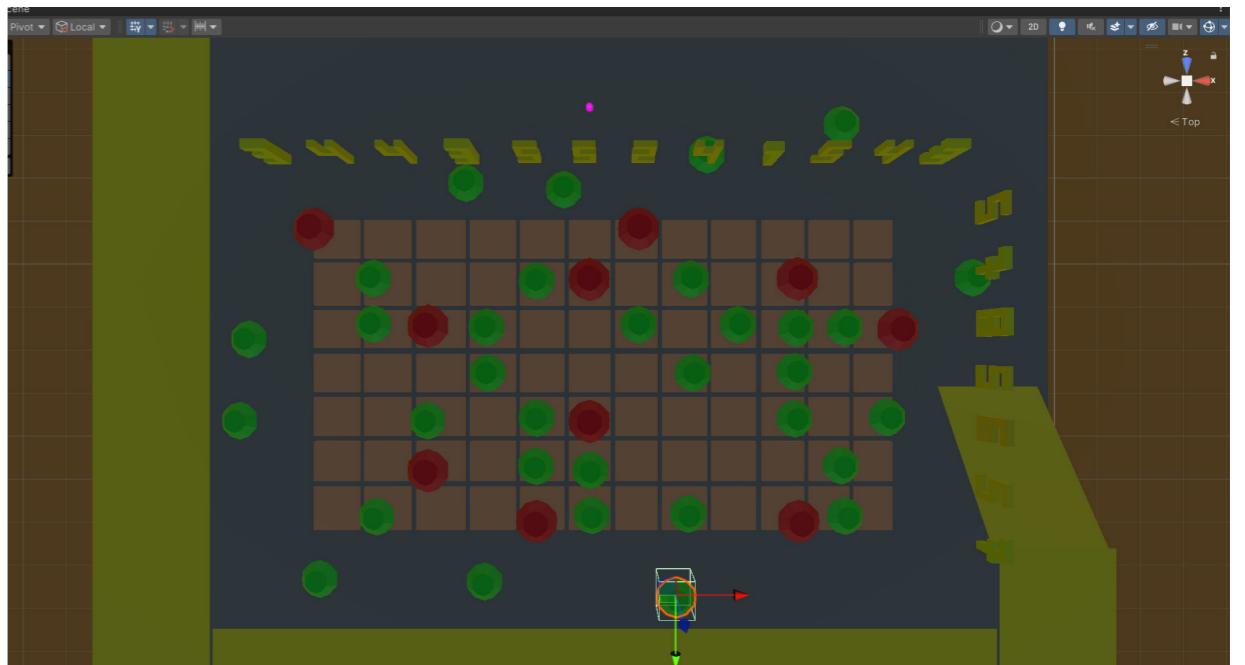
Wie genau und warum funktioniert diese Kupferplattentechnik?

Mit Aetherenergien verhält es sich beinahe so ähnlich wie mit Elektrizität: Metalle können es sehr gut leiten, jedes andere Material eher nicht. Haldenwangs Ansatz beruht darauf, dass die Aetherenergien mit der Platte kanalisiert und dann aufgedrückt werden können - was sich im Nachhinein auch als korrekt herausstellen sollte. Dank der Inspiration von Graimberg fing Haldenwang an, mit verschiedenen Legierungen zu experimentieren, und auch Metalle in der Drucktinte zu verwenden, vor allem Silber. Perfektioniert wurde das Verfahren durch das saubere, fehlerfreie Zeichnen der Zirkellinien und dem Verwenden von geschlossenen Formen. Anders als vermutet wird, haben Wörter und andere Zeichen in einem Zirkel nichts verloren und lediglich einen kosmetischen Nutzen.



Spielmechaniken

**Puzzle
Erkundung
Sammeln
Lernen**



Puzzle / Rätsel

Beim Erörtern des Genres entschieden wir uns für das Konzept, den Spieler die Schlossruine durch das Lösen von Puzzles zu entdecken. Eine solche Herangehensweise fördert zu einem die Neugier und den Entdeckergeist des Spielers, und verstärkt die Immersion in die Spielwelt. Durch Puzzles werden die Spieler nicht nur passiv durch die Umgebung geführt, sondern auch aktiv in die Erkundung eingebunden, was zu einem intensiveren und befriedigeren Spielerlebnis führt. Eine Schlossruine ist ein idealer Schauplatz für ein solches Konzept, da es eine reiche historische und architektonische Kulisse bietet, welche sich perfekt dazu eignet, Geheimnisse und verborgene Räume einzubauen, die der Spieler enthüllen muss. Durch das Lösen von Puzzlen, um Zugang zu neuen Bereichen des Schlosses zu erhalten, entsteht ein natürliches Gefühl von Fortschritt und Entdeckung. Jedes gelöste Rätsel belohnt die Spieler mit einem neuen Bereich, einer neuen Geschichte oder einer neuen Herausforderung, was die Spannung und das Interesse aufrechterhält. Darüber hinaus ermöglicht es die Puzzle-basierten Entdeckungen, die Geschichte des Schlosses auf eine einzigartige Weise zu erzählen. Anstatt die Handlung linear zu präsentieren, können Hinweise und Details durch die Puzzles gestreut werden, sodass die Spieler die Geschichte Stück für Stück zusammensetzen müssen. Dies fördert das Gefühl, dass die Spieler selbst die Entdecker und Historiker sind, die ein vergessenes Geheimnis lüften. Die Kombination aus Rätsel und Erkundung macht das Spiel spannend und herausfordernd, aber auch tiefgründig und lohnend. Und die Idee, ein Schloss auf diese Weise zu entdecken, hat das Potential, die Spieler durch eine faszinierende Mischung aus geistiger Herausforderung und narrativer Tiefe zu fesseln.

Erkundung

Unser Spiel bietet eine Oberfläche eng angelehnt an das Bauwerk des Heidelberger Schlosses. Auch wenn innerhalb von 4 Wochen kein 1:1 Modell geschaffen wird, sind Fassaden und Räume auf Basis der originalen Architektur entworfen. Während man Winkel für Winkel der Umgebung untersucht um auf die Rätsels Lösung zu kommen, überraschen einzelne dekorative Elemente durch ihre detailgetreue Ähnlichkeit mit echtem Dekor und Mobiliar. So wie der Medikamenten-Schrank mit seinen vielen kleinen Fächern und der Glasfront. Unsere 3-D-Ler gestalten liebevoll und ausgewogen die Elemente auf Detail, Originalität und Stil beruhend um ein aufregendes, aber dennoch historisch nachvollziehbares Erlebnis zu erzeugen.

Natur

Man startet außerhalb des Anwesens inmitten von Bäumen, so wie man sie um das Schloss und ganz Heidelberg herum kennt und liebt. Die dichten Wälder und steig umarmende Natur in Heidelberg ist eines seiner Markenzeichen. Dieses haben wir uns im Spiel zu nutzen gemacht um die magische geheimnisvolle Umgebung zu intensivieren.

Rätselräume

Jeder unserer Räume enthält Knobelaufgaben und Rätselobjekte, die auf ihre eigene Art schon spannend sind. Durch die Aufgabe Objekte zu finden und zu verbinden, führen wir den Protagonisten durch jeden Schlosswinkel durch um ihn zu erkunden.

Dekor

Einige Objekte sind nicht nur vom Schloss Interieur inspiriert sondern original den Stücken im Schloss gleich. So wird Realismus bewahrt, trotz Stilisierung und Abwendungen für die Story.

Information

Auch die versteckten Hinweise und informativen Sammelkarten bieten eine Art Entdeckung der Historie die sich binnen den Schlossmauern über Jahrhunderte weiterentwickelte. Unsere Story birgt eine Verknüpfung zwischen beiden Elementen. Der echten Geschichte und einer spannenden Hintergrund-Story.

Sammeln

Sammeln von Artefakten

Im Laufe des Spiels sammeln die Spieler einzigartige Artefakte, indem sie schwierige Rätsel lösen. Jeder gefundene Gegenstand ist nicht nur eine Belohnung, sondern auch ein Schlüssel, um die Geheimnisse des alten Schlosses zu entschlüsseln.

Postkartensammlung

Zusätzlich zu den Artefakten sammeln die Spieler Postkarten, die jeweils ein Fragment der Geschichte des Schlosses enthalten. Mit einer vollständigen Sammlung können sie vollständig in die Geschichte dieses geheimnisvollen Ortes eintauchen.

Lernen

Logisches Denken

Das Lösen von Rätseln erfordert das Analysieren von Informationen, das Herstellen von Verbindungen und das Entwickeln von Strategien.

Gedächtnis

Das Auswendiglernen von Informationen auf den Postkarten hilft den Spielern, Rätsel zu lösen und in der Geschichte voranzukommen.

Aufmerksamkeit

Um das Spiel erfolgreich abzuschließen, müssen die Spieler die Umgebung sorgfältig untersuchen, Details bemerken und verdeckte Hinweise finden.

Kreativität

Einige Rätsel können unkonventionelle Lösungen erfordern, was das kreative Denken fördert.

Neugier

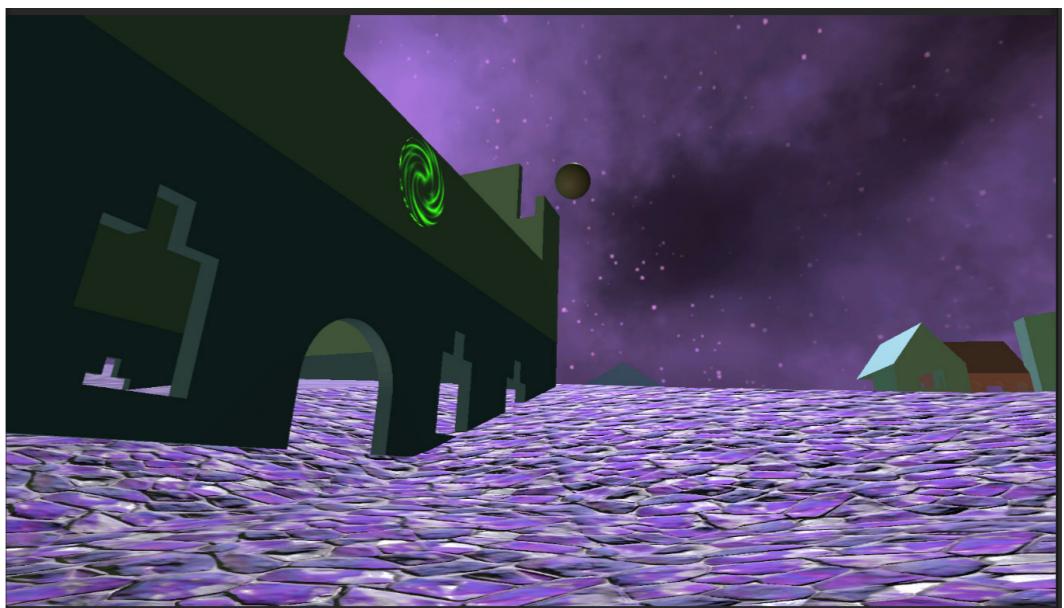
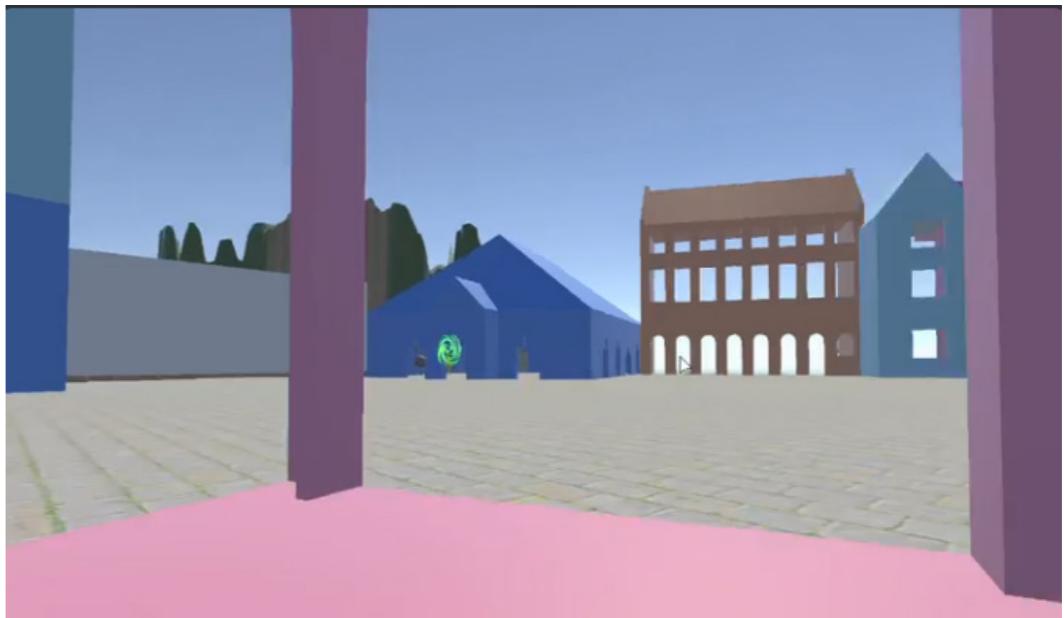
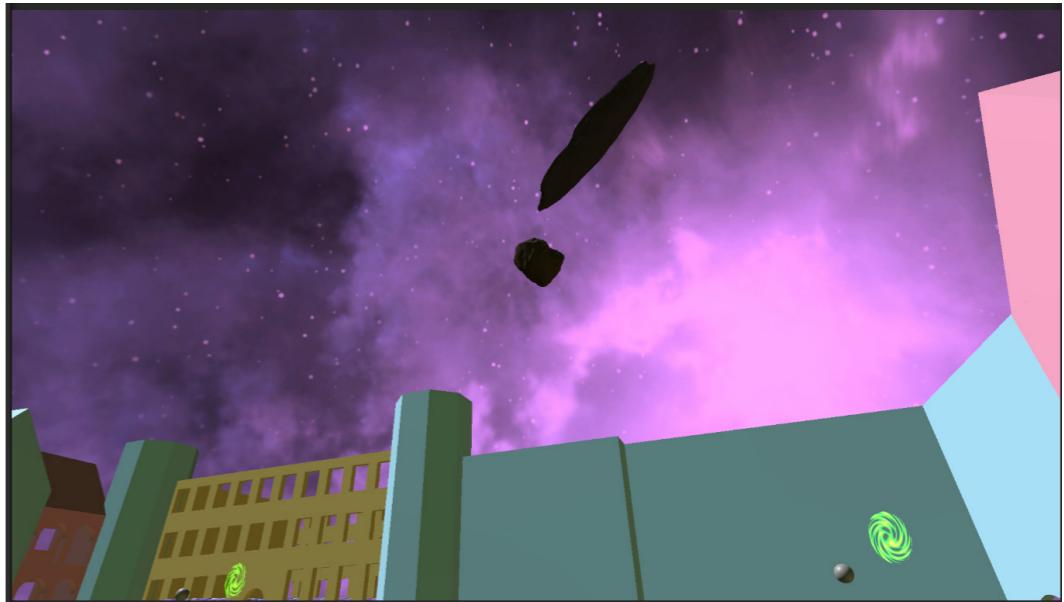
Die Erkundung eines Schlosses und die Suche nach Informationen über seine Geschichte befriedigen die natürliche menschliche Neugierde.

Geduld

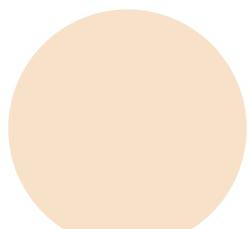
Herausfordernde Rätsel können zeitaufwendig und anspruchsvoll sein, was Geduld und Ausdauer fördert.

Gamedesign

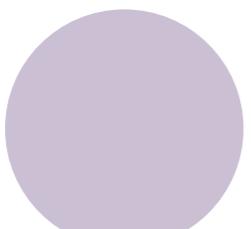
**Farben
Grafik
Charakterdesign
UX/UI
Assets
Steuerung**



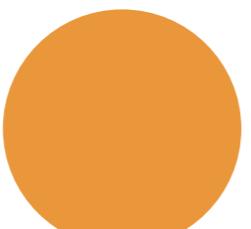
Farben



Chai Latte
#F7E1C9



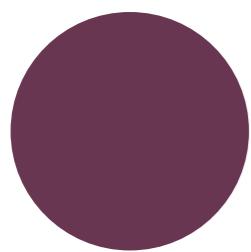
Candy Wrapper
#CBBFD3



Pumpkin
#EA973B



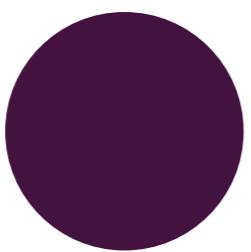
Evergreen
#68660F



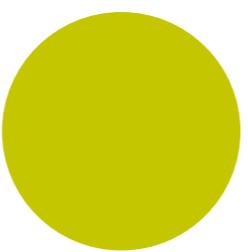
Witch's Lipstick
#683651



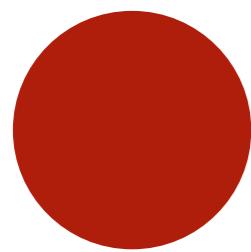
Midnight Pine
#273222



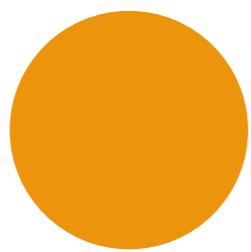
Plum Purple
#43123F



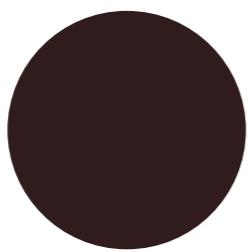
Goldi Lime
#C4C600



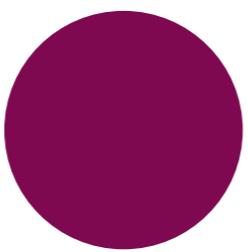
Crimson Red
#AF1E0B



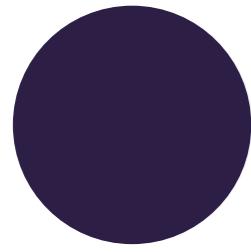
Amber Orange
#EC940C



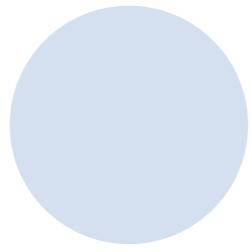
Dark Maroon
#301C1D



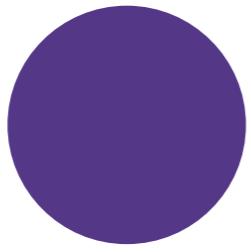
Deep Magenta
#7E0950



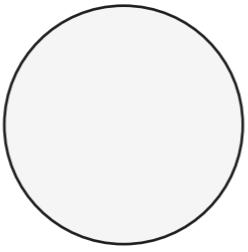
Night Sky
#2C1E45



Taubenblue
#D4E0F0



Light Indigo
#543787



Off White
#F5F5F5

Grafik

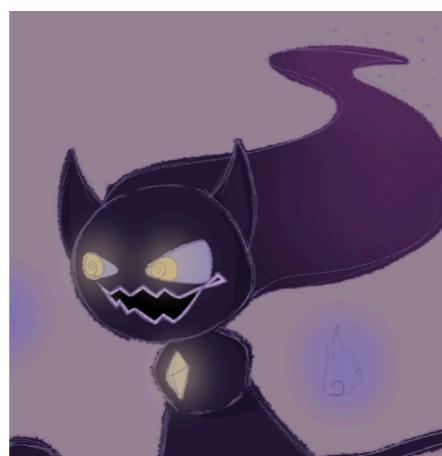
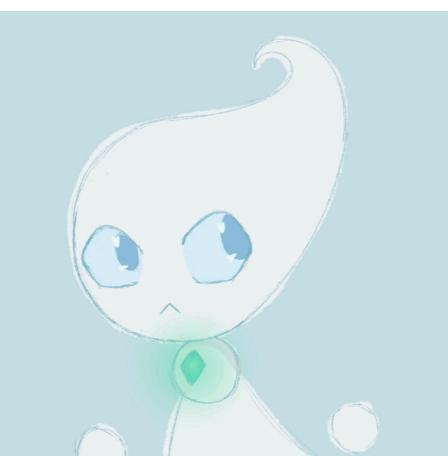
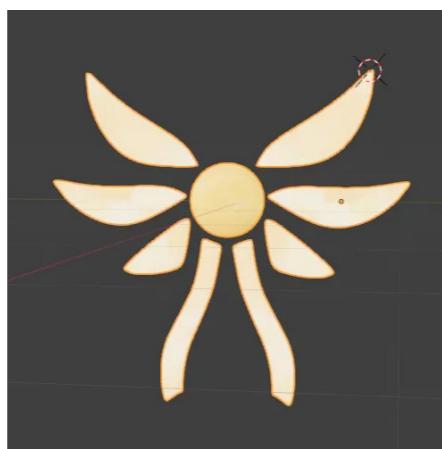


Astrabann ist ein verlassenes, aber bezauberndes First-Person Castle-Spiel, in dem die Zeit stillzustehen scheint. Die Architektur stammt aus dem 16. Jahrhundert mit gotischen und romanischen Elementen inspiriert. Spieler tauchen in eine Welt voller Magie ein, in der jedes Detail eine Geschichte erzählt. Stilisierte, verwitterte Oberflächen in Ocker und Rostrot unterstreichen den altbaulichen Charakter und laden zum Entdecken ein.

Die Farbpalette von Astrabann ist eine Mischung aus intensiven Halloween Farben wie Crimson Red, Amber Orange und Dark Maroon und darunter sanfte Pastelltöne. Weitere dunkle, geheimnisvolle Farbnuancen, wie Midnight Pine und Plum Purple, erzeugen eine Atmosphäre, die sowohl einladend als auch unheimlich ist. Farben wie Chai Latte und Evergreen sorgen für eine natürliche und verträumte Atmosphäre. Candy Wrapper fügt einen Hauch von Süße und Nostalgie hinzu. Die individuelle Farbpalette unterstreicht den einzigartigen Stil von Astrabann und schafft eine unvergessliche Spielerfahrung, die eine aufregende, spannende und geheimnisvolle Stimmung erzeugt.

In den alten, verwinkelten Gängen Astrabanns verbergen sich nicht nur Schätze, sondern auch längst vergessene, geheimnisvolle Wesen, die dort ihren Unfug treiben. Kleine, vertrauenswürdige weiße Geister gesellen sich als treue Begleiter und helfen den Spielern, die zauberhaften Rätsel zu lösen, die zum Nachdenken fordern, welche in den alten Gemäuern versteckt sind. Wiederum versuchen die dunklen, eckigen bösen Geister, die Spieler in die Irre zu führen und ihre Fortschritte zu behindern. Dunkle Farben wie in Midnight Pine und Plum Purple umhüllen die bösen Geister, die mit ihren glühenden Augen eine bedrohliche Präsenz darstellen. Ihre Anwesenheit wird durch einen Hauch von Crimson Red verstärkt, der von ihren dunklen Energien ausgeht. Ein Spiel aus Licht und Schatten: Schimmernde, süße Glühwürmchen beleuchten verborgene Passagen und zeigen den Spielern den richtigen Weg!

Charakterdesign



Emilie Bonnet-Schönhausen **Main-Charakter**

Unser Main-Charakter ist in unserem Spiel nicht sichtbar durch den First-Person Aspekt unseres Spiels. Jedoch ist das kein Nachteil. Durch diesen Aspekt kann der Spieler seine eigene Vorstellungskraft nutzen und sich selbst ausdenken, wie unser Main-Charakter aussieht. Viele vermag das wohl eher als einen Nachteil, doch dadurch fühlt es sich für den Spieler so an, als wäre er selbst im Spiel. Auch gibt es keine Cutscenes oder ähnliches, wo der Charakter sichtbar wäre.

Emilie Bonnet-Schönhausen, geboren 2003 in Waldshut-Tiengen, ist Tochter zweier Magiker und entdeckte ihre Affinität eigenständig im Alter von drei Jahren - für gewöhnlich geschieht das in einem Alter von fünf bis acht. Sie zeigte schon früh Zeichen für eine hohe Intelligenz, liest viel und gerne, wurde von ihren Eltern daheim geschult (von 6 bis 9) und machte ihr Abitur mit 15. Sie entwickelte auch eine Vorliebe für Videospiele, ließ ihre Fantasie durch sie beflügeln und versuchte auch recht oft, den ein oder anderen Zauber in der Realität zu wirken. Ursprünglich hatte sie vor Literaturwissenschaften zu studieren, erkrankte aber an Depressionen, allen voran da sie aufgrund ihrer Hochbegabung ständig Sinnfragen ausgesetzt war. Über eine mit ihrer Tante befreundete Therapeutin konnte sie wieder langsam in den Alltag zurückkehren und fing an, sich mit einfachen Hobbys wie Kochen und Häkeln zu beschäftigen.

Natürlich haben wir deshalb für unseren Main-Charakter auch keine Farbpalette festgelegt. Auch hier kann der Spieler sich mit seiner Kreativität freien Lauf lassen, ohne sich in seiner Vorstellungskraft eingeschränkt zu fühlen.

Rabe: Rave

Ein Symbol unseres Spiels und Spielstils, das wie ein Maskottchen über das gesamte Spiel und alle visuellen Elemente (wie die Website) verteilt ist. Es repräsentiert den Geist und die Identität des Spiels und verbindet alle Aspekte der Präsentation zu einem stimmigen Gesamterlebnis.

Die kleinen Geister und Glühwürmchen

Die NPCs/Die Rätsel-Helfer

Unser Spiel dreht sich um Magie und Fantasy. Natürlich wollten wir dann auch, dass unsere Non-Playable-Characters (NPCs) keine normalen Wesen sind wie zum Beispiel Menschen. Bei unseren kleinen Rätsel-Helfern haben wir uns also für kleine Geister und Glühwürmchen-artige Wesen entschieden. Diese kleinen Kreaturen kann man überall im Schloss finden. Sie helfen als Navigatoren durch das Schloss, unterstützen bei Rätseln, wenn man mal nicht weiterkommt oder sind sogar wichtige Bestandteile mancher Puzzle.

Diese kleinen Wesen sind die Seelen verstorbener Menschen, die damals im Schloss wohnten oder dort als Diener arbeiteten. Sie wollen dem Spieler helfen, den bösen Geist, der ihr Schloss besetzte, zu besiegen, um endlich ihre langersehnte Ruhe zu finden. Die kleinen magischen Wesen werden alles in ihrer Macht stehende tun, um dem Spieler zu helfen. Doch leider sind sie etwas scheu. Manche von ihnen zu finden wird sich bestimmt als kleine Herausforderung entpuppen.

Die kleinen Geister sind absolut still. Man kann sie nicht hören und auch nicht immer komplett sehen. Wie kann man sie also entdecken? Am liebsten halten sie sich an Orten mit vielen Kerzen oder auch Licht auf. An solchen Stellen hat man mehr Glück einen kleinen Geist zu finden. Außerdem haben sie einen runderen Körperbau, damit man deutlich erkennen kann, dass es sich bei den kleinen Geistern um keine bösen Geister handelt.

Die Glühwürmchen hingegen kann man tatsächlich hören und auch viel leichter sehen. Sie machen sich bemerkbar durch einen leisen Glitzer-Ton. Außerdem leuchten sie sehr stark. Die Glühwürmchen halten sich deshalb eher an sehr dunklen Orten auf und können sogar als kleine Lichtquelle dienen. Folge ihnen und vielleicht führen sie dich sogar zu einem Geheimnis oder schalten sogar etwas frei.

Auch unsere Wesen haben wir an unsere Farbpalette angepasst. Die Geister sind jedoch tatsächlich meistens weiß und leicht transparent. So fallen sie nicht so schnell auf und sind schwerer zu finden. Es gibt nur diese eine Art von Geistern. Das einzige, was sich bei ihnen unterscheiden kann, sind die Augen. Auch die Glühwürmchen haben einen runden Körperbau, um nicht bedrohlich zu wirken.

Bei den Glühwürmchen sieht das etwas anders aus. Die Glühwürmchen gibt es in allen möglichen Farben. Am häufigsten wird man die gelb-leuchtenden Glühwürmchen antreffen. Sie sind nicht wirklich selten. Jede Farbe hat eine andere Aufgabe und Fähigkeit. Auch dies muss der Spieler selbst herausfinden.

Die Farben sollten sich immer gut von der Umgebung und dem Umgebungslicht abheben, da die Glühwürmchen leichter zu finden sein sollen. Durch ihre leuchtende Aura sind sie allgemein leichter zu entdecken.

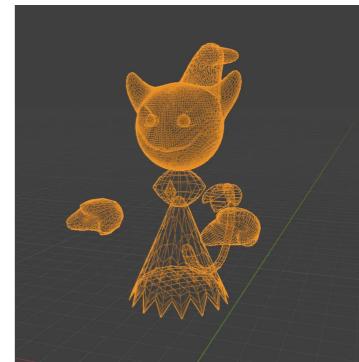
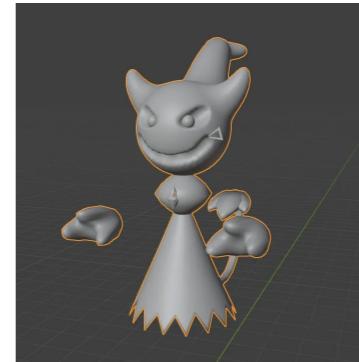
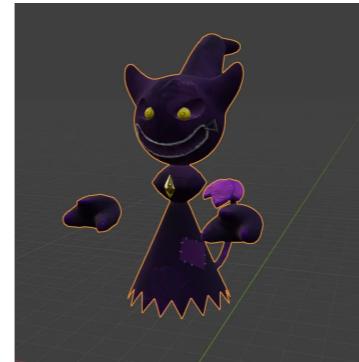
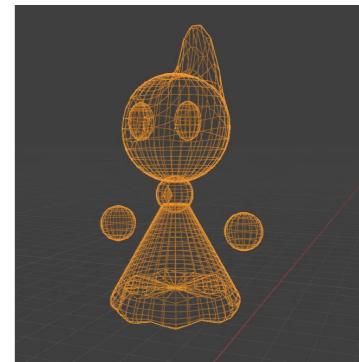
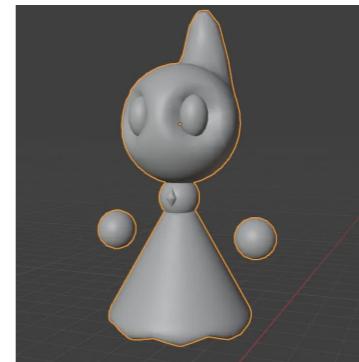
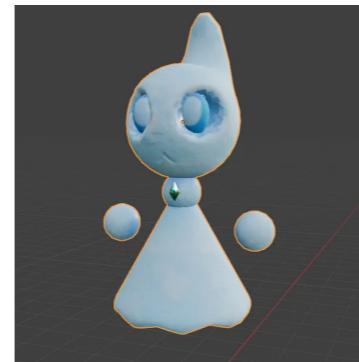
Der böse Geist

Ein Gegner

Der böse Geist wurde vor vielen Jahren verbannt. Nun sucht er jemanden, der ihm hilft, den Bann schneller zu brechen. Der Bann wird allerdings schwächer, und die Rätsel sind ein Zeichen dafür: Der Geist versucht jemanden zu finden, der den Bann früher brechen kann. Zum Schluss kommt es zu einem Duell zwischen Spieler und Wesen - in Form eines Rätsels/Spiels, da es nur so wirklich bezwungen werden kann. Der Spieler besiegt es, und die Ruine ist gereinigt.

Der Geist hat natürlich keine guten Absichten und soll das böse in unserem Spiel verkörpern. Er soll bedrohlich und gefährlich auf den Spieler wirken. In diesem Fall haben wir uns dazu entschieden, eher dunkle und bedrohliche Farben wie Warnfarben für den Geist zu benutzen. Auch seine Körperform entscheidet sich von den anderen Geistern. Die anderen Geister haben eher einen rundlichen Körperbau, während der große böse Geist einen eher etwas eckigeren Körperbau aufweist. Dies führt dazu, dass er nochmal bedrohlicher wirkt.

Im Allgemeinen wollten wir unsere Charaktere eher simpel und einfach halten, um uns mehr auf die Umgebung, unser Schwerpunkt, des Spiels zu fokussieren. Trotz alledem wollten wir sie spannend und einzigartig halten und auch wenn es keine Menschen sind, ihnen trotzdem ein bisschen Persönlichkeit zu geben. Auch die Farben haben wir aus unseren Farbpaletten genommen und so bestimmt.



UX

Benutzererfahrung (UX)

Das Ziel der Benutzererfahrung (UX) in unserem Spiel ist es, den Spielern ein immersives, intuitives und nahtloses Erlebnis zu bieten, das sowohl Neulinge als auch erfahrene Spieler anspricht. Die UX-Strategie basiert auf den folgenden Prinzipien:

Zugänglichkeit

Tutorial: Ein interaktives, schrittweises Tutorial führt die Spieler umfassend in die Spielmechaniken ein. Es erklärt nicht nur die Grundlagen wie die Nutzung des Zauberstabs, das Inventarsystem und die Interaktion mit Artefakten, sondern geht auch tiefer auf fortgeschrittene Mechaniken wie das Aktivieren von Artefakten und die Manipulation der Spielwelt durch Zauber ein. Das Tutorial ist dynamisch gestaltet und passt sich dem Fortschritt der Spieler an, um bei Bedarf zusätzliche Hilfe zu bieten und sicherzustellen, dass alle wichtigen Mechaniken erlernt werden.

Hilfesystem: Ein jederzeit zugängliches Hilfesystem liefert detaillierte Informationen zur Steuerung, Spielmechaniken und zu UI-Elementen. Es bietet kontextbasierte Tipps, die je nach Spielabschnitt und Situation bereitgestellt werden, um den Spieler gezielt zu unterstützen. Barrierefreiheitsfunktionen wie anpassbare Untertitel, Farbschemata für farbenblinde Spieler und flexible Steuerungseinstellungen sorgen dafür, dass ein breites Publikum das Spiel genießen kann.

Kohärenz

Einheitliche Interaktionen: Alle Menüs, Symbole und Navigationselemente folgen einem konsistenten Design, das auf historischen und mystischen Themen basiert, um die immersive Atmosphäre zu verstärken. Spieler wissen stets, wie sie mit der Welt und dem Interface interagieren können, ohne den Spielfluss zu unterbrechen. Eine durchgängige Farbcodierung, Icon-Designs und Animationen schaffen ein harmonisches Erlebnis und vertiefen die mystische Stimmung des Spiels.

Design-Richtlinien: Die Design-Richtlinien orientieren sich an historischen Elementen, wie antiken Pergamenten und esoterischen Symbolen, die im UI integriert werden. Diese unterstützen nicht nur die ästhetische Darstellung, sondern auch die Funktionalität, indem sie den Spieler durch die Spielwelt führen und die historische Tiefe betonen.

Flow-Erfahrung

Reibungslose Übergänge: Ladezeiten werden auf ein Minimum reduziert, und die Übergänge zwischen verschiedenen Räumen, Leveln oder Ereignissen sind nahtlos gestaltet, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Sanfte Übergänge und subtile Feedback-Schleifen, wie Fortschrittsanzeigen oder Belohnungen für das Abschließen von Aufgaben, halten das Spieltempo konstant. Ladebildschirme werden durch visuelle Hinweise oder Hintergrundgeschichten über das Schloss ersetzt, die den Spieler weiter in die Geschichte eintauchen lassen.

Fortschrittsanzeige: Der Fortschritt wird durch eine Kombination aus visuellen Effekten und narrativen Elementen verdeutlicht. Beispielsweise werden neue Quests hervorgehoben, und Artefakte, die aktiviert wurden, leuchten auf. Belohnungen und Levelaufstiege werden durch Sound- und Bildsignale begleitet, die das Erfolgserlebnis verstärken und dem Spieler Feedback über seine Fortschritte geben.

Emotionale Bindung

Historische Verbindungen: Der Spieler entdeckt allmählich seine eigene Verbindung zur Geschichte des Heidelberger Schlosses und den übernatürlichen Ereignissen. Durch Dialoge, Notizen und Artefakte wird die Geschichte von Charles de Graimberg und Christian Haldenwang entfaltet, was ein tiefes Gefühl der Entdeckung und persönlichen Bedeutung erzeugt. Die Geschichte wird durch spannende Narrative und emotionale Momente intensiviert.

Konfrontation mit dem Übernatürlichen: Die Begegnung mit dem uralten Aetherwesen und das Lösen der damit verbundenen Rätsel verstärken die emotionale Bindung des Spielers zur Spielwelt. Der Zauberstab dient als zentrales Werkzeug, um die übernatürliche Welt zu manipulieren und mit Objekten sowie Wesen zu interagieren. Die Art und Weise, wie der Spieler den Zauberstab verwendet, beeinflusst die Spielumgebung und vertieft das Eintauchen in die Handlung.

Einsamkeit und Reflexion: Die Spielwelt vermittelt ein Gefühl der Isolation, während der Spieler alleine durch das Schloss streift und Rätsel löst. Diese Einsamkeit fördert eine innere Reflexion und lädt den Spieler zu einer emotionalen Reise ein, bei der er sich seiner eigenen Verbindung zur Vergangenheit und zur übernatürlichen Bedrohung stellt.

Finales Duell: Der emotionale Höhepunkt des Spiels ist das letzte Duell gegen das Aetherwesen. Es wird nicht in einem herkömmlichen Kampf ausgetragen, sondern in Form eines komplexen, multidimensionalen Rätsels, das die Intelligenz und die Fähigkeit des Spielers, Artefakte und Zauber korrekt einzusetzen, herausfordert. Das Gefühl von Verantwortung und Erbe wird verstärkt, wenn der Spieler das Schicksal des Schlosses in seinen Händen hält.

Artefakte und historische Tiefe

Artefakte als Entdeckungsmechanik: Über das Schloss verteilt, findet der Spieler Artefakte, die nicht nur historische Informationen liefern, sondern auch Rätsel freischalten und die Interaktion mit der Umgebung ermöglichen. Einige Artefakte müssen mit dem Zauberstab oder anderen Objekten aktiviert werden, um ihre volle Bedeutung zu enthüllen. Andere enthalten versteckte Hinweise, die erst in späteren Spielphasen entschlüsselt werden können, was den Entdeckungsprozess und die Herausforderung erhöht.

Narrative Tiefe durch Artefakte: Jedes Artefakt enthüllt Fragmente der Geschichte des Heidelberger Schlosses und der übernatürlichen Bedrohung. Diese Artefakte spielen eine Schlüsselrolle im Fortschritt des Spiels, da sie nicht nur narrative Tiefe liefern, sondern auch zur Lösung der Rätsel und der Entfaltung der Handlung beitragen. Sie schaffen Verbindungen zwischen der Geschichte und den aktuellen Ereignissen im Spiel.

UI

Benutzeroberfläche (UI)

Die Benutzeroberfläche (UI) wird sowohl ästhetisch ansprechend als auch funktional gestaltet. Besonderer Wert wird auf Klarheit, Anpassbarkeit und Immersion gelegt.

Minimalismus und Klarheit

Fokus auf wesentliche Elemente: Die UI konzentriert sich auf das Wesentliche, um den Spieler nicht abzulenken. Die 8-Slot-Inventarleiste befindet sich zentriert unten, während das Quest-Log oben rechts eingeblendet wird, um dem Spieler nach jedem abgeschlossenen Raum neue Aufgaben anzuzeigen. Die Runenanzeige unten links ermöglicht es dem Spieler, zwischen zwei Runen zu wechseln, die unterschiedliche Zauberfähigkeiten aktivieren.

Lesbarkeit und Kontraste: Die verwendeten Schriftarten sind klar und gut lesbar, und die Farbcodierung der Elemente sorgt für deutliche Kontraste, ohne den Spieler von der Atmosphäre der Spielwelt abzulenken. Die UI-Elemente sind dezent und integrieren sich harmonisch in die Umgebung, ohne das Geschehen zu überlagern.

Visuelle Hierarchie

Zentrale Informationen: Wichtige Informationen wie das Quest-Log und das Inventar sind prominent platziert, um dem Spieler schnellen Zugriff auf alle relevanten Daten zu ermöglichen. Sekundäre Informationen wie Hinweise und Artefaktbeschreibungen können bei Bedarf abgerufen werden, erscheinen aber nicht aufdringlich auf dem Bildschirm.

Dynamische Anzeigen: Die UI passt sich dynamisch an die Spielsituation an, indem sie unwichtige Informationen in ruhigeren Phasen einblendet und sie in intensiveren Momenten minimiert, um die Immersion zu verstärken.

Anpassbarkeit

Individuelle UI-Einstellungen: Die UI lässt sich nach den Vorlieben der Spieler anpassen. Spieler können die Position von Inventar wie die Runenanzeige verändern sowie Tastenbelegungen und Steuerungsoptionen anpassen. Diese Flexibilität erlaubt es jedem Spieler, die UI seinen eigenen Bedürfnissen entsprechend anzupassen und das Spielerlebnis zu personalisieren.

Interaktive Feedbacks

Visuelles und akustisches Feedback: Alle UI-Elemente reagieren auf Aktionen des Spielers mit visuellen und akustischen Signalen. Leuchtende Symbole, sanfte Animationen und subtile Soundeffekte geben dem Spieler Hinweise auf erfolgreiche Aktionen und helfen, Fehler zu vermeiden. Beispielsweise leuchtet das Quest-Log auf, wenn eine neue Quest verfügbar ist, und eine Animation zeigt an, wenn ein Artefakt im Inventar untersucht werden kann.

Plattformübergreifende Konsistenz

Dynamische Anpassung: Die UI bleibt unabhängig von der Plattform (PC oder Konsole) konsistent. Unterschiedliche Eingabemethoden, wie Maus, Tastatur oder Controller, werden berücksichtigt, sodass das Spiel auf jeder Plattform flüssig und intuitiv zu bedienen ist. Die UI passt sich automatisch an verschiedene Auflösungen und Bildschirmgrößen an, um ein konsistentes Spielerlebnis zu gewährleisten.

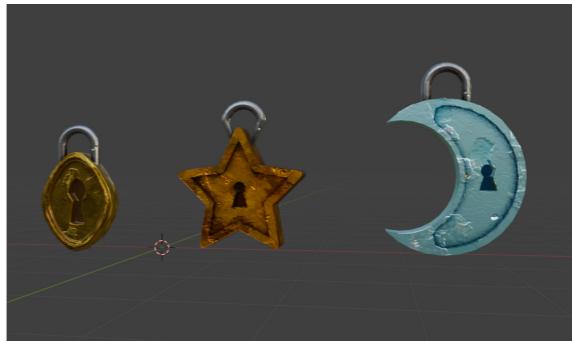
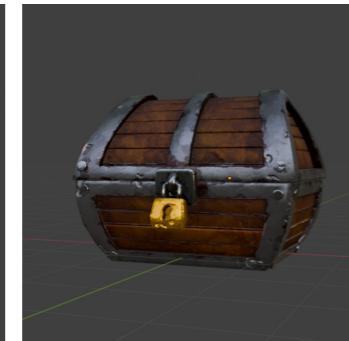
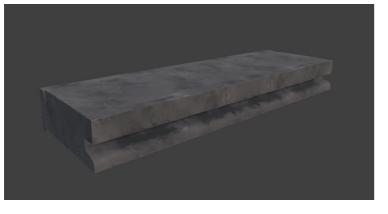
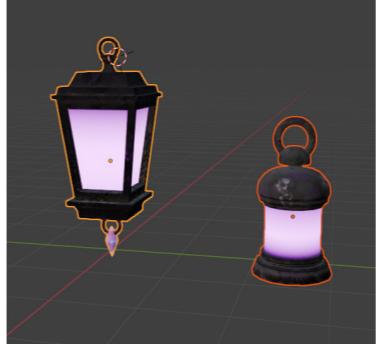
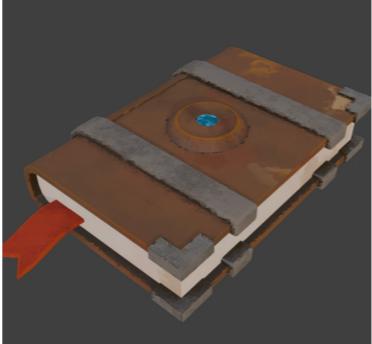
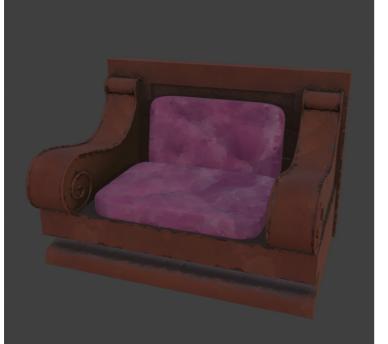
Artefakt-Sammlung

Integration ins Inventar: Artefakte, die während des Spiels gefunden werden, erscheinen in einem speziellen Bereich des Inventars. Dort können sie genauer untersucht und aktiviert werden, um ihre geheimen Informationen oder Kräfte zu enthüllen. Einige Artefakte entfalten ihre volle Funktionalität erst durch die Interaktion mit bestimmten Objekten im Schloss.

Verknüpfung mit der Spielwelt: Artefakte sind nicht nur sammelbare Objekte, sondern eng mit der Geschichte und den Rätseln des Spiels verknüpft. Sie geben dem Spieler Hinweise darauf, wie bestimmte Herausforderungen zu meistern sind oder welche Bereiche des Schlosses noch erkundet werden können.

Assets

Die Liste der Add-ons ist in einem separaten Dokument enthalten, das von der für die Entwicklung dieser Assets zuständigen 3DE Gruppe erstellt wurde.



Steuerung

Der Spielercharakter besitzt eine umfangreiches aber schnell erlernbares Portfolio an Aktionen. Dem Spieler werden zudem Anzeighilfen geboten, welche je nach Situation eingeblendet werden.

Ziel ist es, sowohl die Steuerung per Tastatur und Maus, als auch Game Controller zu ermöglichen, damit die Spieler auf ihre persönliche Präferenz zurückgreifen, und auch Konsolenportierungen greifbarer gemacht werden können.

Name	Tastatur und Maus	Gamepad	Beschreibung
Bewegen	WASD	Linker Stick	Bewegt den Charakter horizontal
Umherschauen	Maus bewegen	Rechter Stick	Erlaubt es, sich umzuschauen zu können
Springen	Leertaste	Knopf-Süd	Lässt den Charakter springen
Benutzen	Linke Maustaste	Knopf-Ost	Benutzt Objekte, Resultat kann variieren
Wirken	Rechte Maustaste	Knopf-Nord	Löst den aktuell gewählten Zauber aus
Verbinden	Q	Knopf-West	Stellt eine magische Verbindung zu einem Objekt her, erlaubt weitere Manipulation

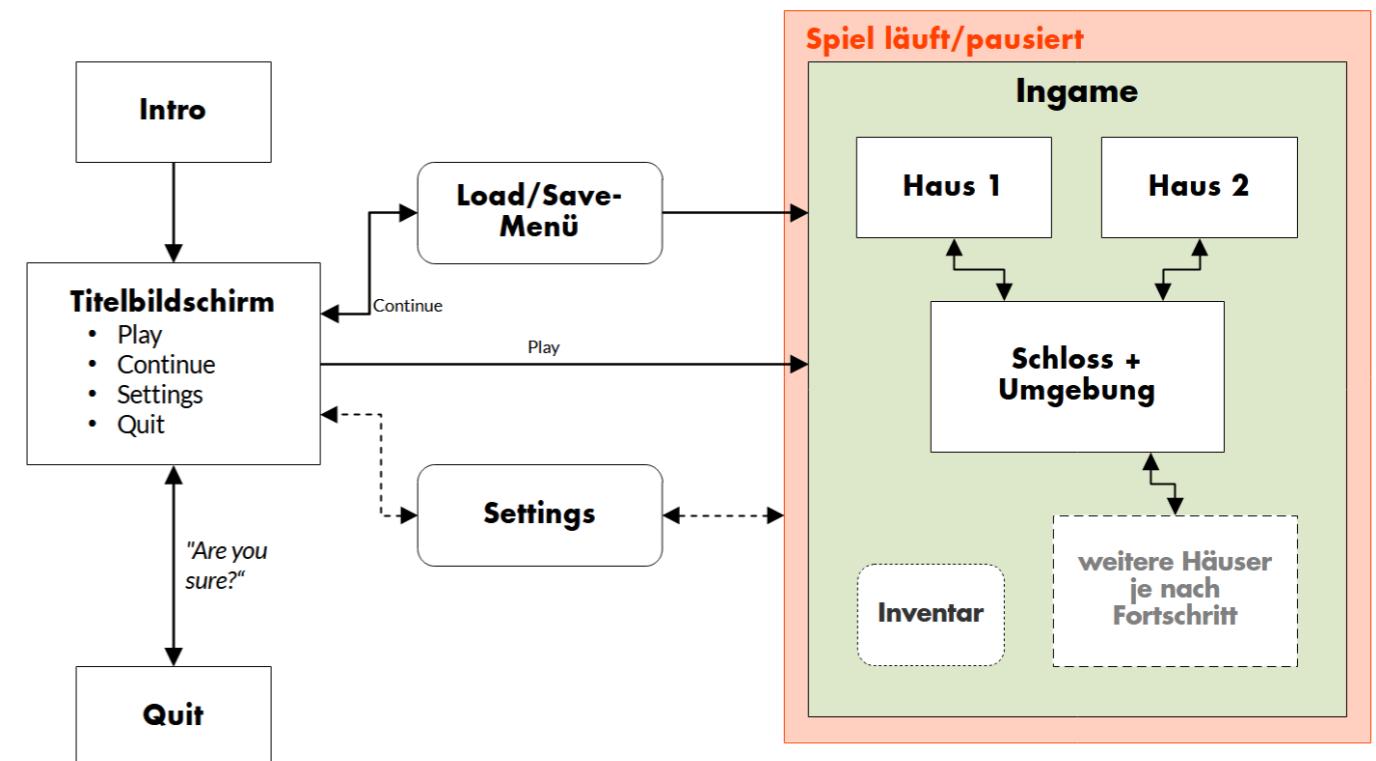
Die Verbinden-Fertigkeit ist essentiell in AstraBann, da mit ihr eine Vielzahl der Rätsel gelöst werden können. Sie erlaubt es, Objekte anzuheben, zu bewegen, zu rotieren und deren Größe zu verändern (**rot**). Ist der Drachenstab nicht mit einem Objekt verbunden, sind andere Fertigkeiten verfügbar (**blau**):

Name	Funktion	Tastatur und Maus	Gamepad	Beschreibung
Push	Vorwärts Arkaner Stoß	R	L-Trigger	Bewegt das Objekt nach vorne Stößt das Objekt weg
Pull	Rückwärts Arkaner Sog	F	R-Trigger	Bewegt das Objekt zurück Zieht das Objekt heran
Turn Y	Rotieren Y Rune Links	Pfeiltaste Links	D-Pad left	Dreht das Objekt um 45° (Y-Achse) Wählt die nächste Rune links aus
Turn Z	Rotieren Z Rune Rechts	Pfeiltaste Rechts	D-Pad right	Dreht das Objekt um 45° (Z-Achse) Wählt die nächste Rune rechts aus
Enlarge	Vergrößern Wachsen	Pfeiltaste Hoch	D-Pad up	Vergrößert das Objekt um ~50% Läßt den Charakter wachsen
Shrink	Verkleinern Schrumpfen	Pfeiltaste Runter	D-Pad down	Verkleinert das Objekt um ~50% Läßt den Charakter schrumpfen

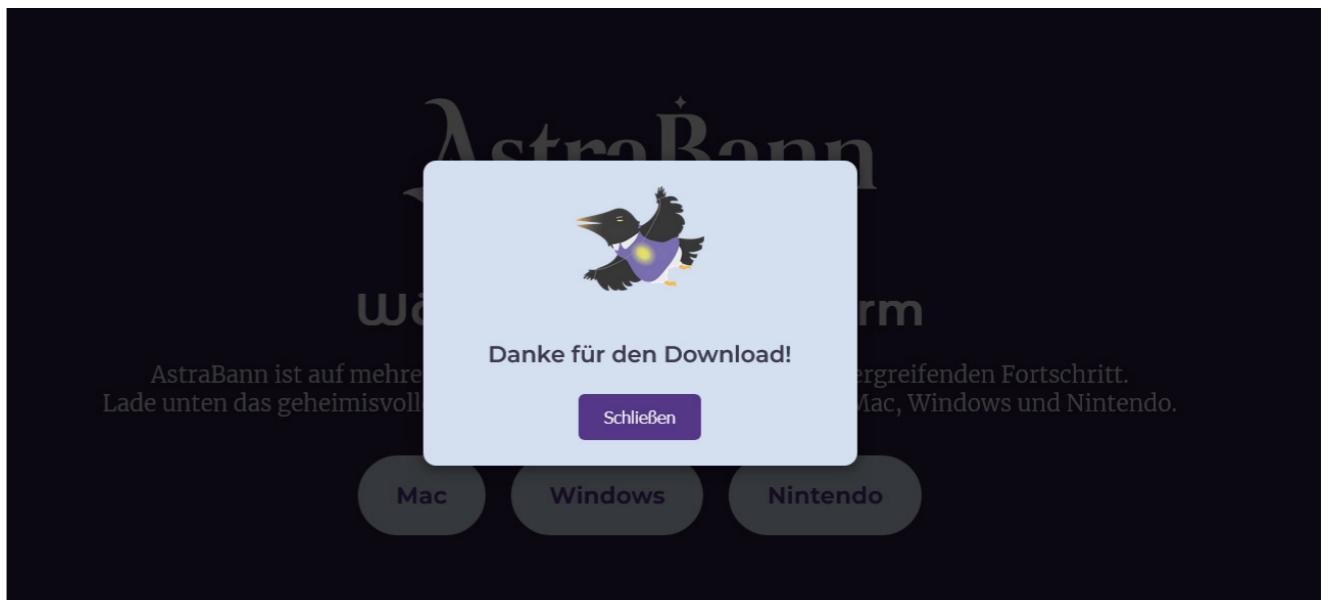
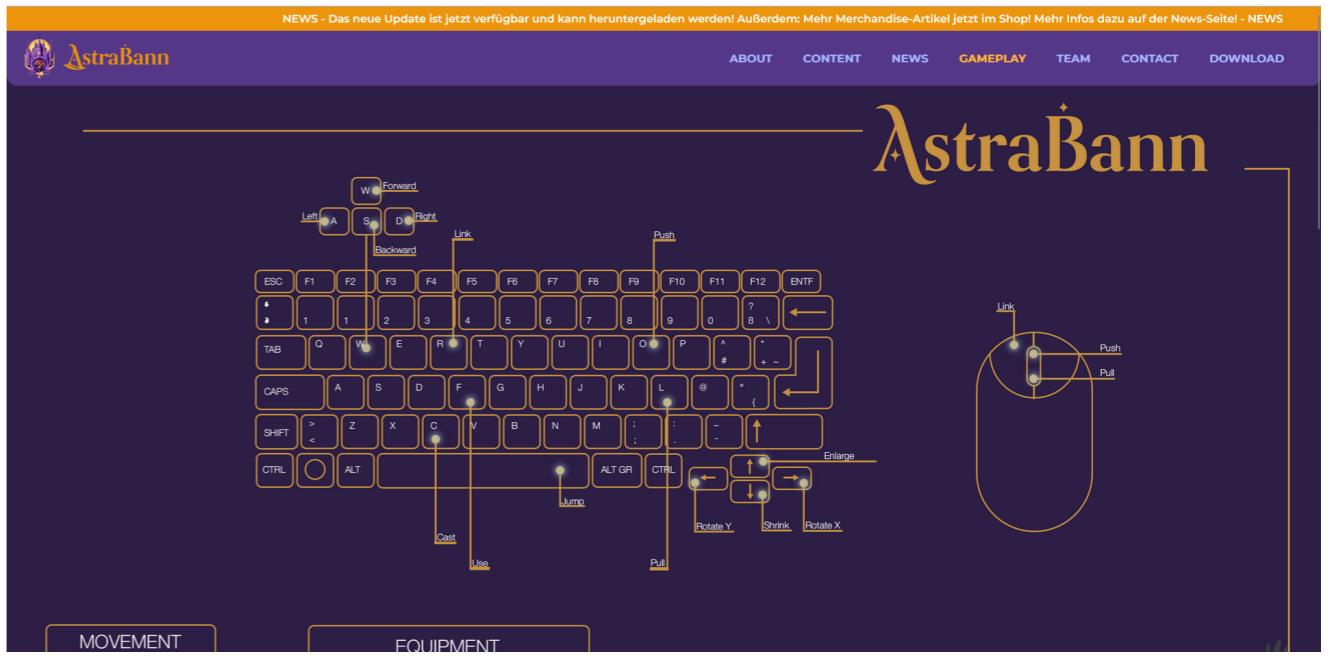
Scene Map

Die Scene Map ist eine technische Darstellung des Szenenaufbaus in Unity, und dient gleichzeitig auch als Blaupause für die Menüführung durch AstraBann. Sie hilft unseren Programmierern dabei, den Überblick über die Szenen und die Interaktionswege des Spielers mit diesen zu behalten, und zeitgleich auch die benötigte Logik für diese Interaktionen zu konzipieren. Da es sich bei AstraBann um ein verhältnismäßig kleines Projekt handelt, ist unsere Scene Map auch dementsprechend übersichtlich.

Projekt AstraBann - Scene Map/Menüführung



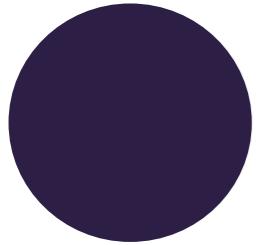
Website



Farben

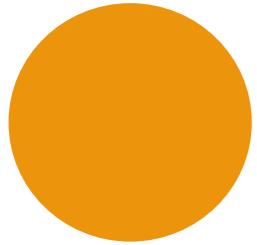


Für unsere Game-Website haben wir eine gezielte Farbwahl getroffen, die perfekt zu unserer magischen, spannungsgeladenen Halloween-Atmosphäre passt. Die ausgewählten Farben schaffen einen starken Kontrast und betonen wichtige Elemente, wodurch die Seite akzentuiert und visuell fesselnd wird.



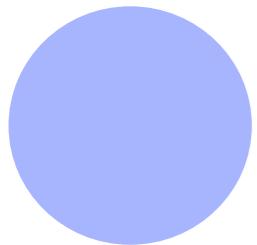
#2C1E45

Diese tiefere, mystische Farbe erinnert sofort an die Nacht – ein zentraler Aspekt von Halloween und magischen Welten. Dunkellila strahlt Geheimnis und Spannung aus, genau das, was unser Spiel vermitteln soll. Es bildet einen dunklen, stimmungsvollen Hintergrund, der die Bühne für die leuchtenden Akzente schafft, während gleichzeitig eine düstere, spannende Atmosphäre geschaffen wird, die zur Thematik passt.



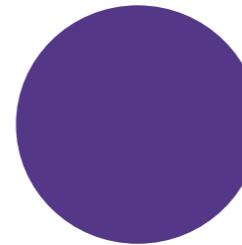
#EC940C

Orange ist eine der typischen Halloween-Farben und steht für Feuer und herbstliche Elemente, die sofort das Thema des Spiels unterstreichen. Es erzeugt nicht nur visuelle Energie, sondern fügt auch einen warmen, lebendigen Kontrast zum dunklen Hintergrund hinzu. Orange zieht das Auge des Nutzers auf wichtige Interaktionselemente (wie News, Buttons und Hover-Effekte) und sorgt so für eine dynamische Benutzererfahrung, die die Spannung und Aufregung unseres Spiels widerspiegelt.



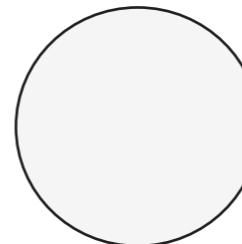
#A7B5FE

Obwohl BabyBlau eine sanftere und kühlere Farbe ist, bietet es einen angenehmen Kontrast zu den intensiveren Farbtönen und gibt der Seite einen Hauch von Magie. Dieses helle Blau wirkt fast wie ein Lichtschein in der Dunkelheit und verstärkt so das Gefühl von Magie und Geheimnis. Besonders in den Header- und Footer-Texten unterstützt es die Lesbarkeit, ohne die Aufmerksamkeit vom mystischen Gesamtbild der Seite abzulenken.



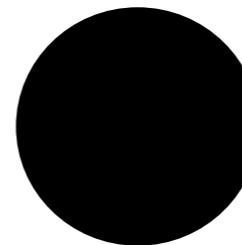
#543787

Dieses hellere Lila ergänzt das tiefere Dunkellila des Hintergrunds und bringt zusätzliche Tiefe in das Farbschema. Lila wird traditionell mit Magie und dem Übernatürlichen assoziiert – zwei zentrale Themen in eurer Spielwelt. Es unterstreicht die mystische, magische Atmosphäre, ohne überwältigend zu wirken, und schafft in Header und Footer eine visuelle Klammer oder Rahmen, der/die die gesamte Seite zusammenhält.



#F5F5F5

OffWhite sorgt für eine angenehme Lesbarkeit der Texte, ohne dabei den harten Kontrast eines strahlenden Weißes zu verwenden, das zu dominant wirken könnte. In der magischen und kontrastreichen Welt unseres Spiels bringt OffWhite genug Helligkeit, um Texte klar und deutlich lesbar zu machen, während es dennoch subtil genug ist, um die Stimmung nicht zu stören.



#000000

Schwarz ist die ultimative Farbe für Klarheit und Lesbarkeit, besonders in kontrastreichen Situationen. In Bereichen, wo hellere Farben dominieren, wie bei OffWhite- oder farbigen Hintergründen, bietet Schwarz den nötigen starken Kontrast für eine klare und präzise Darstellung von Texten. Es passt zur Halloween-Thematik und verstärkt die düstere und spannende Atmosphäre unseres Spiels.

Die Farbpalette ist an die Anforderungen unserer Website abgestimmt, die eine kontrastreiche, spannende und magische Halloween-Welt repräsentiert. Dunkle, mystische Farben wie Lila und Dunkellila sorgen für die nötige Tiefe und Spannung, während Akzentfarben wie Orange und Baby-Blau die Seite mit Energie, Magie und einer starken Benutzerführung füllen. Die Farben schaffen nicht nur eine immersive Atmosphäre, sondern führen den Nutzer intuitiv durch die Website und betonen wichtige Interaktionspunkte. Damit unterstützt die Palette nicht nur die visuelle Gestaltung, sondern verstärkt auch das thematische Erlebnis, das unser Spiel vermitteln soll.

Schriften

Die Auswahl der Schriftarten auf unserer Webseite folgt einem klaren gestalterischen Schema die sowohl die Ästhetik des Spiels widerspiegelt als auch eine optimale Lesbarkeit gewährleistet.

Im Header sowie in Buttons und Pop-up-Fenstern nutzen wir die Schriftart **Montserrat Semibold**. Diese moderne, seriflose Schrift vermittelt eine klare und prägnante Botschaft, die sofort ins Auge fällt. Durch die kräftigere Gewichtung von "Semibold" wird eine gewisse Stärke und Präsenz vermittelt, die sich für wichtige Navigationselemente und Call-to-Actions bestens eignet. Buttons und Pop-ups sind interaktive Elemente, bei denen es darauf ankommt, dass sie schnell erkennbar und auffällig sind. Montserrat Semibold unterstützt dies durch ihre klare Form und gleichmäßige Linienführung.

Für Überschriften haben wir uns für **Montserrat Alternate Semibold** entschieden, um eine spielerische Variation zur regulären Montserrat zu bieten. Die Alternate-Version hat leicht modifizierte Formen, die den Überschriften eine individuelle Note verleihen, ohne dabei an Lesbarkeit zu verlieren. Diese Schrift wirkt modern und dynamisch, was den Charakter und die Atmosphäre des Spiels unterstreicht. Überschriften heben sich so von anderen Inhalten ab und schaffen visuelle Hierarchien, ohne den Gesamteindruck der Seite zu überladen.

Der Fließtext wird in **Merriweather Light** gestaltet. Merriweather ist eine serifebetonte Schrift, die speziell für eine angenehme Lesbarkeit auf digitalen Bildschirmen entwickelt wurde. Die leichte Variante bringt eine gewisse Eleganz und Ruhe mit, was die längeren Textpassagen harmonisch wirken lässt. Zudem sorgt sie für eine gute Balance zu den markanteren Überschriften, sodass der Text flüssig lesbar ist, ohne dabei an Bedeutung zu verlieren.

Die Kombination dieser Schriftarten erzeugt ein harmonisches Gesamtbild, das den unterschiedlichen Anforderungen – von Navigation bis Informationsvermittlung – gerecht wird. Montserrat setzt klare Akzente, während Merriweather die Nutzer*innen durch die Inhalte führt, ohne die visuelle Harmonie der Seite zu stören.

Dateiformate

.jpg (reicht bei Vorschaubildern aus + die Verläufe beim Zeichnen und geringe Notwendigkeit an voller "Qualität" bieten das Nutzen von jpg auch hier an)

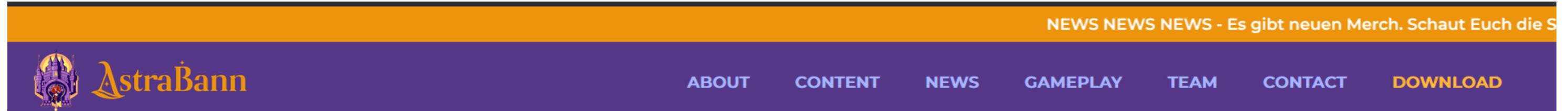
.mp4 (Videoformat mit dem wir bereits gearbeitet haben und typisch für die meisten Anwendungen)

.png (hochauflösend, muss gut lesbar sein)

.svg (besteht aus wenigen Formen, auf Adobe Illustrator gemacht, skalierbar)



News-Banner



- Ganz oben auf jeder Seite befindet sich ein News-Banner, der stets die neuesten Informationen zum Spiel anzeigt.
- In diesem Bereich werden Promotionen, Updates und wichtige Ankündigungen platziert. Der (sich bewegende) Banner in auffälligen Farben sorgt dafür, dass die Nutzer*innen diese Informationen direkt wahrnehmen.
- Der Newsbanner wurde bewusst direkt über dem Header platziert, damit aktuelle Informationen auf den ersten Blick sichtbar sind. Viele Spieler*innen wollen sofort über Neuigkeiten, Updates oder spezielle Aktionen informiert werden, ohne lange suchen zu müssen. Durch die prominente Platzierung bleibt der Newsbereich immer im Blickfeld, ohne die restliche Seite zu überlagern.
- Außerdem ist der Newsbanner animiert, sodass die neuesten Informationen kontinuierlich durchlaufen. Diese Bewegung sorgt dafür, dass wichtige Ankündigungen, Updates und Aktionen sofort ins Auge fallen und stets präsent bleiben, ohne die Benutzer*innen abzulenken. Durch das platzsparende Design und die Animation wird gewährleistet, dass die Inhalte dynamisch und ansprechend dargestellt werden, während die Navigation darunter leicht zugänglich bleibt.

- Rechts neben dem Logo steht der Spielname „AstraBann“, der in der Schriftart Orpheus Pro dargestellt wird. Diese Schriftart verleiht dem Namen eine elegante, mystische Ausstrahlung, passend zur Atmosphäre des Spiels. Das B in „AstraBann“ wird bewusst großgeschrieben, um die Wortkombination hervorzuheben und den Fokus auf das „Bann“ zu lenken. Zusätzlich wird das erste A umfunktioniert und als Hexenhut dargestellt, jedoch so geformt, dass es noch klar als Buchstabe A erkennbar bleibt. Dieses Design-Element unterstreicht den magischen Aspekt des Spiels und fügt dem Schriftzug eine einzigartige visuelle Note hinzu.

- Die Menüpunkte auf der rechten Seite setzen diesen Blickverlauf fort. Nachdem das Logo wahrgenommen wurde, lenkt der Blick automatisch zu den Navigationspunkten, die eine strukturierte Übersicht über die verschiedenen Inhalte der Seite bieten. So ist sichergestellt, dass die Nutzer*innen die wichtigsten Informationen sofort finden können. Außerdem sorgt diese Anordnung dafür, dass das Logo prominent bleibt, ohne dass es durch andere Elemente verdrängt wird.

- Einige Punkte haben ein Drop-Down-Menü mit Unterpunkten zur noch einfacheren und schnelleren Navigation:

Header/Navigation

- Der Header befindet sich am direkt unter dem Newsbanner und enthält ein klar strukturiertes Menü. Die Menüpunkte sind leicht zugänglich und ermöglichen den Besucher*innen, schnell zu den wichtigsten Bereichen der Website zu navigieren.
- Der Header ist oben angeordnet, um die Navigation nicht zu stören. Das Schema orientiert sich an gängigen Standards, was die Benutzerführung intuitiv macht, da fast jede moderne Website einem ähnlichen Aufbau folgt. Die Buttons sind schlicht und modern gehalten, mit einem minimalistischen Design ohne dreidimensionale Effekte, um die klare Linie der Seite zu unterstreichen und nicht vom Hauptinhalt abzulenken.
- Der fixierte Header sorgt dafür, dass die wichtigsten Navigations- und Steuerungselemente jederzeit im Blickfeld der Nutzerinnen bleiben, unabhängig davon, wie weit sie auf der Seite nach unten scrollen. Das verbessert die Benutzerfreundlichkeit, da die Menüpunkte sowie das Logo stets zugänglich sind, ohne dass die Besucher*innen nach oben zurückkehren müssen.
- Das Logo steht bewusst links im Header, da dies eine gängige Designkonvention ist. Nutzer*innen sind es zudem gewohnt, von links nach rechts zu lesen. So dient es als erster visueller Fixpunkt und führt beim Klick auf die Startseite zurück. So wird die Marke sofort erkennbar und die Bindung zum Spiel gestärkt.

About: Informationen über das Spiel inklusive Trailer zum Spiel

- Content (mit Drop-Down):
- Story: Eine detaillierte Erzählung der Hintergrundgeschichte und der Welt des Spiels.
- Items: Eine Übersicht der wichtigsten Gegenstände und Artefakte, die im Spiel zu finden sind.
- News: Alle aktuellen Ankündigungen, Updates und Neuigkeiten.
- Gameplay (mit Drop-Down):
- Gameplay: Eine Beschreibung der Spielmechaniken, der Steuerung und des allgemeinen Spielerlebnisses.
- Lösung: Ein Bereich, der den Spielern Hilfestellungen in Form von Tipps, Tricks und Lösungswegen bietet, um schwierige Passagen im Spiel zu meistern.
- Team (mit Drop-Down):
- Team: Eine Vorstellung des Entwicklerteams hinter dem Spiel.
- Making of: Ein tieferer Einblick in den Entwicklungsprozess des Spiels in Form eines Videos.
- Support (mit Drop-Down):
- Support: Ein direkter Link zu einer Support-Seite, auf der die Spieler*innen bei Problemen oder Fragen Hilfe finden.
- FAQs: Eine Seite mit den häufig gestellten Fragen der Spieler*innen
- Terms of Use: Hier werden die Nutzungsbedingungen und rechtlichen Richtlinien des Spiels aufgeführt.

Footer

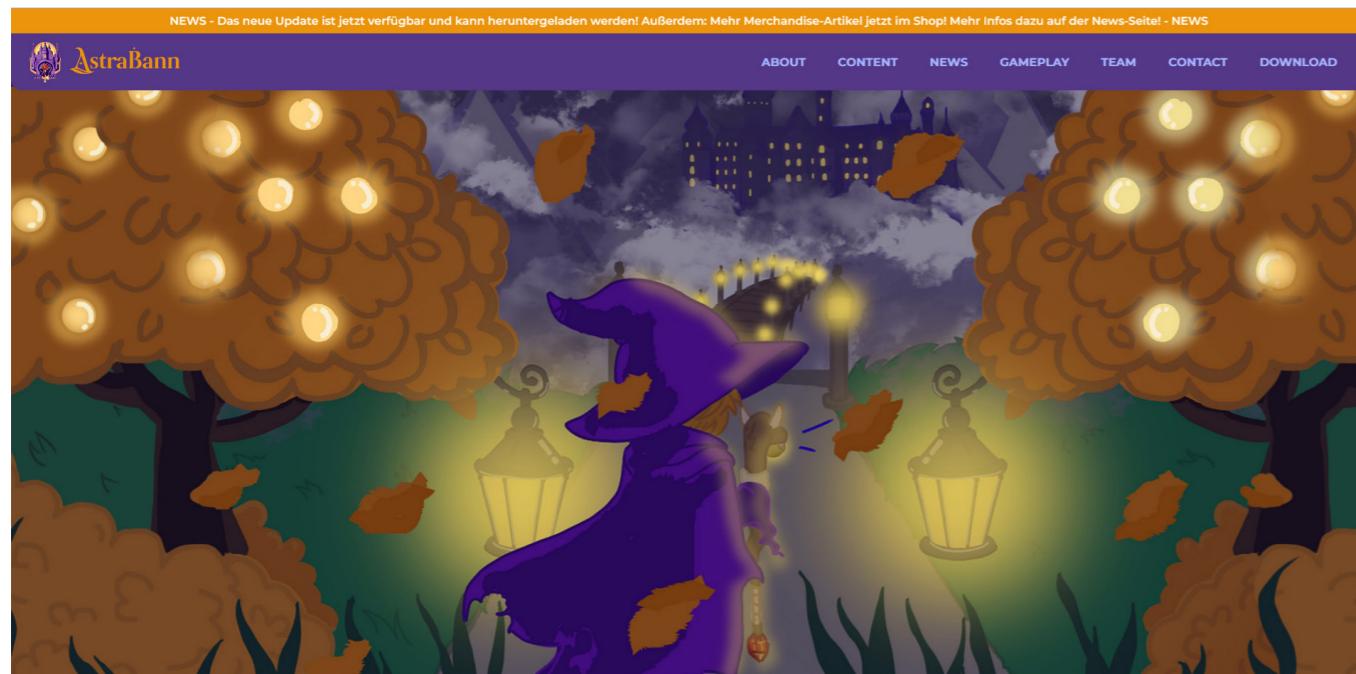
Am unteren Ende der Seite befindet sich der Footer, der folgende Inhalte bereithält:

Rechtliche Informationen:

- Datenschutzerklärung und Impressum sind als separate Links zugänglich und gewährleisten die Einhaltung rechtlicher Vorschriften.
- FSK-Logos: Das Spiel ist entsprechend der Altersfreigabe gekennzeichnet. In diesem Fall ist das USK 12-Logo prominent platziert, zusammen mit weiteren relevanten Gütesiegeln.
- Social Media Links: In Form von anklickbaren Icons (Instagram, YouTube, X/Twitter) sind Verlinkungen zu den offiziellen Social-Media-Profilen des Spiels eingebunden, damit die Spieler die neuesten Updates und Interaktionen auf diesen Plattformen verfolgen können.
- Der Footer enthält wichtige rechtliche Informationen wie die Datenschutzerklärung, das Impressum und die Cookie-Einstellungen. Diese Elemente sind strategisch am unteren Rand der Seite platziert, da sie zwar notwendig sind, aber nicht im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen sollen. So bleibt der Fokus auf den Inhalten der Seite, während alle wichtigen rechtlichen Informationen im Footer leicht zugänglich sind.
- Zusätzlich bietet der Footer eine Übersicht über die Social Media-Kanäle, über die Spieler*innen mit der Community in Kontakt treten können. Die USK-Logos und anderen rechtlichen Hinweise sind ebenfalls hier platziert, um den visuellen Eindruck der Seite nicht zu beeinträchtigen, aber dennoch leicht auffindbar zu sein.



Landing Page / Startseite



Landing Page / Startseite

Der Aufbau der Landing Page wurde bewusst so gewählt, um eine optimale Benutzerführung zu gewährleisten und gleichzeitig die Atmosphäre des Spiels direkt aufzugreifen. Ziel ist es, die Besucher*innen intuitiv durch die Seite zu leiten, ohne sie mit zu vielen Informationen zu überfrachten, und gleichzeitig schon mit dem ersten Eindruck einen Bezug zur Welt des Spiels zu schaffen. Im Mittelpunkt steht ein leicht bewegtes Bild, welches die Atmosphäre und Stimmung des Spiels verbildlichen und als zentraler Eyecatcher auf der Startseite fungieren soll.

Hauptbereich mit Bild und Call-to-Actions:

- Im Zentrum der Landing Page steht das leicht bewegte Bild (Animated Background) das die Welt des Spiels darstellt. Es soll die Atmosphäre des Spiels repräsentieren und nimmt die gesamte Viewport-Größe ein, um nicht abgeschnitten zu wirken. Dies verhindert Unübersichtlichkeit, da Text unter dem Bild ablenken würde und das immersive Erlebnis gestört würde. Es handelt sich um eine Pixelgrafik (Größe z. B. 1920 x 800px) als MP4-Video.
- Das Bewegtbild nimmt eine zentrale Rolle im oberen Bereich der Seite ein, da es den ersten visuellen Eindruck vermittelt. Bewegte Bilder ziehen sofort die Aufmerksamkeit auf sich und schaffen eine dynamische Atmosphäre, die die Stimmung des Spiels direkt transportiert. Dadurch werden Besucher*innen emotional abgeholt und neugierig gemacht, tiefer in die Welt des Spiels einzutauchen.

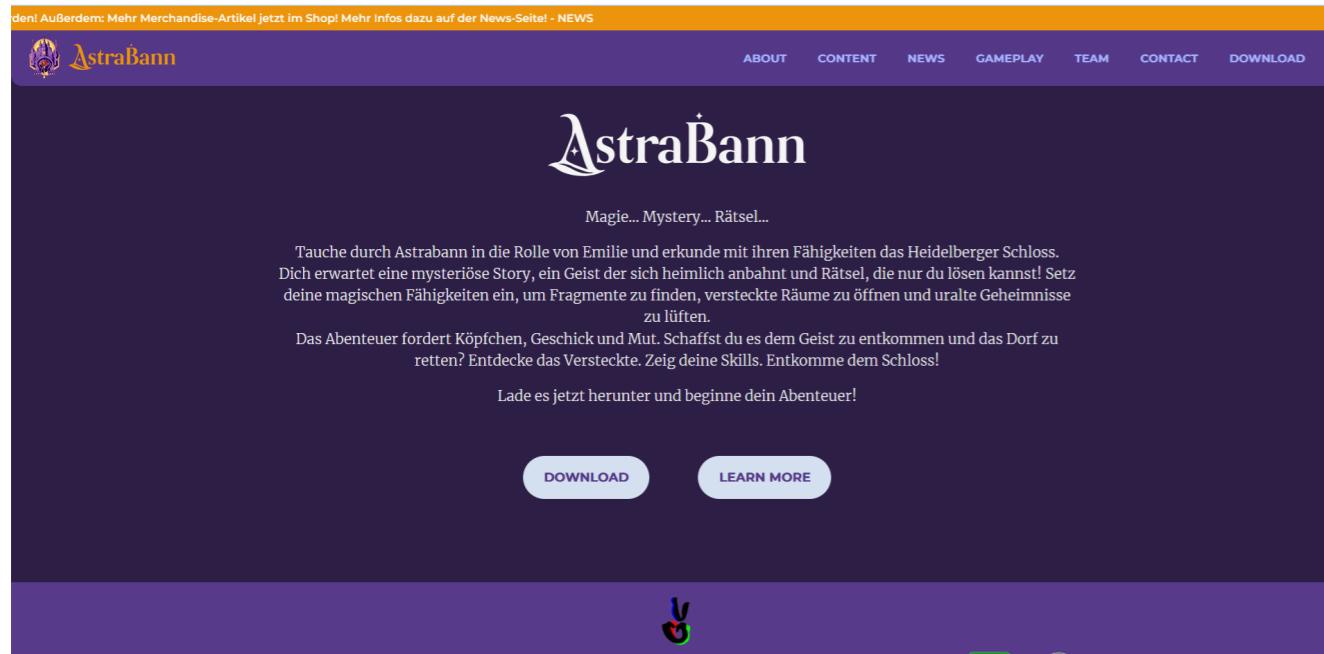
Spielbeschreibung: Direkt unter dem Bild folgt eine kurze Beschreibung des Spiels, die den Besucher*innen einen ersten Eindruck vermittelt. Sie ist bewusst minimal und offen gehalten, um spannend und leicht verständlich zu bleiben, während sie gleichzeitig das Interesse für mehr weckt. Anstelle langer Textblöcke wird der Inhalt klar und prägnant dargestellt, damit Spieler*innen schnell die wichtigsten Informationen erfassen können. Die Anordnung ist horizontal mittig und folgt einem Flattersatz-Stil, um Leseanstrengung zu minimieren und den Text flexibel aktualisieren zu können.

Die Call-to-Action-Buttons ("Download" und „Learn More“) sind direkt unter dem Bewegtbild positioniert, um Spieler*innen schnell zum Handeln zu bewegen. Der Download-Button ist bewusst farblich hervorgehoben, durch das sehr helle, kalte blau auf dem dunklen Hintergrund mit dunkler Beschriftung, da das Ziel darin besteht, die Nutzer*innen zur sofortigen Installation des Spiels zu animieren. Der „Learn More“-Button bietet eine zusätzliche Option für diejenigen, die mehr Informationen über das Spiel möchten, bevor sie sich zum Download entscheiden. :

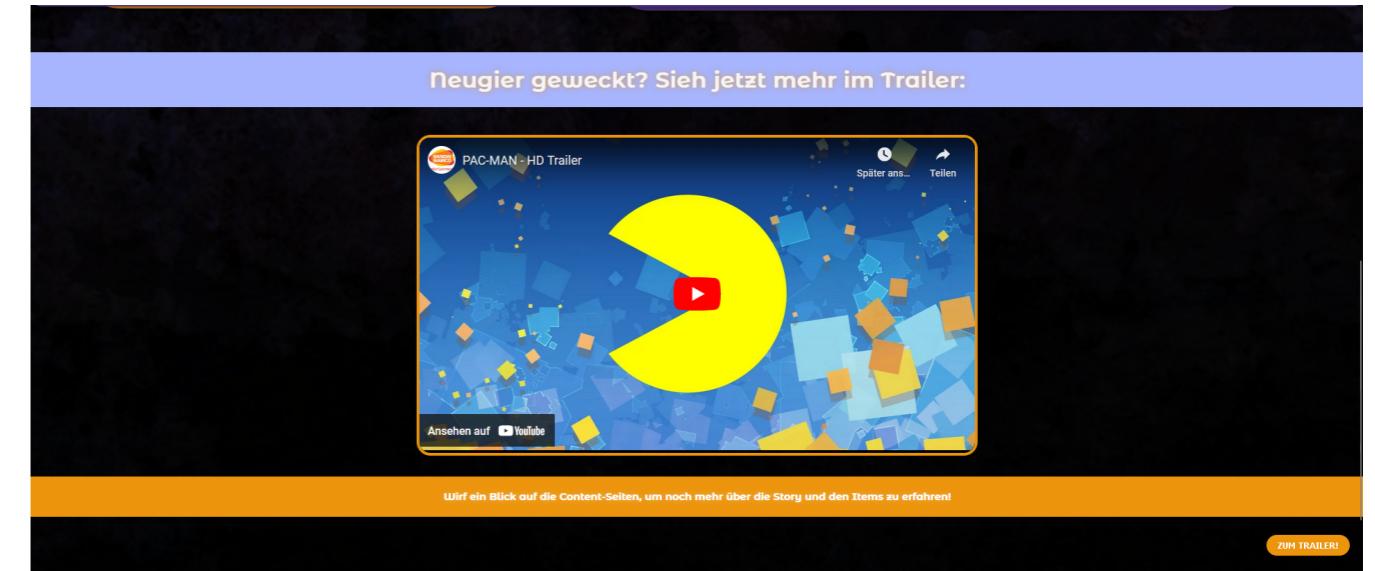
Download-Button: Ein prominenter, farblich abgesetzter Button, der die Besucher*innen zur direkten Installation des Spiels auffordert. Der Button ist strategisch platziert direkt unter dem aufregenden Einführungstext horizontal mittig und fällt durch seine Farbe und Größe auf, ohne zu aufdringlich zu werden, da direkt die Option Learn More angeboten wird.

Learn More-Button: Dieser Button führt zu einer detaillierten "About"-Seite, auf der die Hintergrundgeschichte und die Features des Spiels vorgestellt werden.

Landing Page / Startseite



About



Die About-Seite bietet den Besuchern der Website die Möglichkeit, einen Eindruck vom Videospiel zu bekommen und detaillierte Beschreibungen der Spielinhalte zu lesen. Auf der linken Seite der Website sind Bilder von der Spielkarte und einem Rätsel zu sehen, das im Spiel vorkommen wird. Wenn man mit der Maus über die Bilder fährt, vergrößern sie sich, um mehr Details sichtbar zu machen. Rechts daneben befinden sich Textfelder mit Informationen zu den dargestellten Inhalten. Für die Textfelder haben wir einen Farbton gewählt, welcher aus der Farbpalette stammt. Wir haben den Farbton allerdings dunkler eingestellt, damit die Seite nicht zu bunt und hell ist. Außerdem sorgt er für eine bessere Lesbarkeit. Unten rechts gibt es einen kleinen Button, der beim Anklicken direkt zum Trailer scrollt. Dieser wurde hinzugefügt, um sicherzustellen, dass die Besucher nicht von den Texten abgelenkt werden und schnell zum Trailer gelangen können. Der Button ist grau eingefärbt, damit er nicht zu sehr von den anderen Inhalten ablenkt. Die Überschriften sind von farbigen Balken umrahmt, die sich automatisch vergrößern, wenn man mit der Maus darüber fährt. Dadurch wird die Website visuell ansprechender. Der Hintergrund ist in einem magischen Lilaton gestaltet, der thematisch perfekt zum Videospiel passt. Der letzte Balken am Seitenende weist die Leser darauf hin, dass sie auf den Gameplay-Seiten weitere Informationen zum Spiel finden. Dies ist besonders hilfreich für Besucher, die neugierig geworden sind und mehr über das Gameplay erfahren möchten.

Content

Story + Inhaltliste mit Suchfunktion

Bindung zum Spiel

Die Story ist oft das Herzstück eines Spiels. Wenn sie auf der Website präsentiert wird, kann man sofort in die Welt des Spiels eintauchen. Dadurch entsteht eine emotionale Bindung, die potenzielle Spieler dazu animiert, das Spiel auszuprobieren. Die Story weckt Neugier, regt zum Nachdenken an und gibt dem Spiel Kontext. Ohne diese Einbindung wäre die Seite rein informativ, aber weniger fesselnd.

Klarheit und Struktur für den Nutzer

Eine Item- oder Inhaltsliste bietet den Spielern einen klaren Überblick über unsere wichtigsten Spielelemente. Sie gibt Struktur und hilft, wichtige Informationen über Spielmechaniken, Gegenstände, Fähigkeiten oder andere Spielinhalte zu vermitteln. Das schafft eine bessere Übersicht und Orientierung für die Spieler.

Vorfreude und Engagement wecken

Eine spannende Story kann Vorfreude auf den Release des Spiels wecken. Eine detaillierte Itemliste kann Leute neugierig machen, welche Waffen, Fähigkeiten oder Belohnungen im Spiel vorkommen. Das erhöht auch die Wahrscheinlichkeit, dass der Besucher regelmäßig auf die Website zurückkehren, um neue Inhalte oder Updates zu entdecken.

Verbesserung der Suchmaschinenoptimierung (SEO)

Durch die Integration einer Story und einer Item-Liste gibt es mehr Möglichkeiten, relevante Keywords auf der Website zu platzieren, die das Spiel und seine Inhalte beschreiben. Das verbessert die Auffindbarkeit der Website in Suchmaschinen und kann mehr organischen Traffic generieren.

Langfristiger Spielerhalt

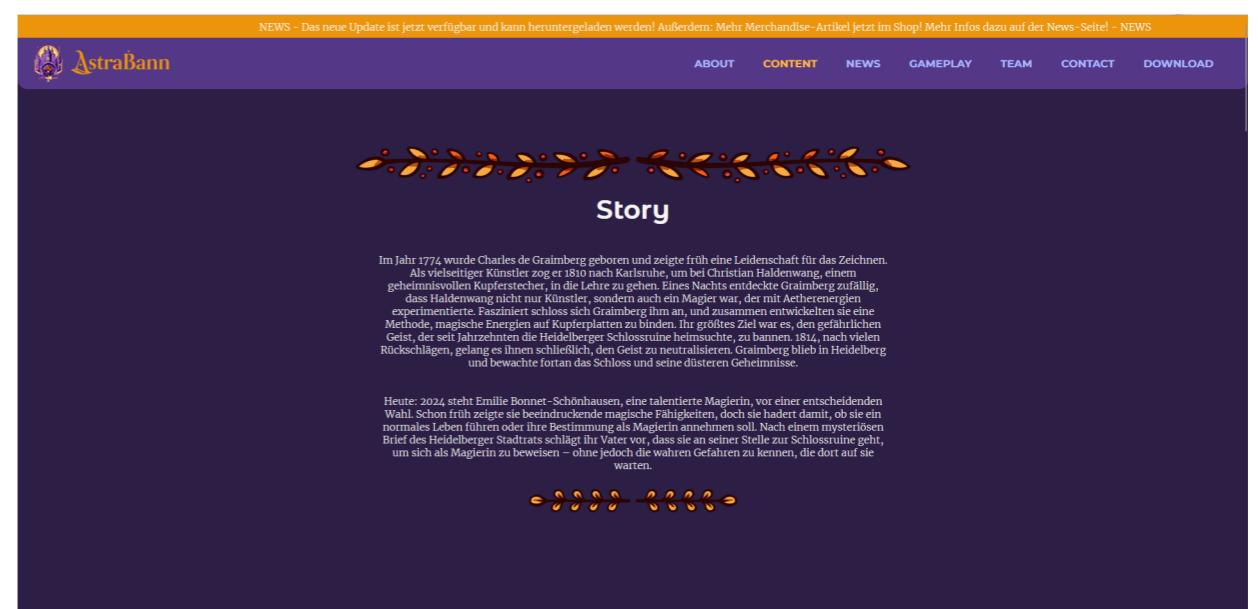
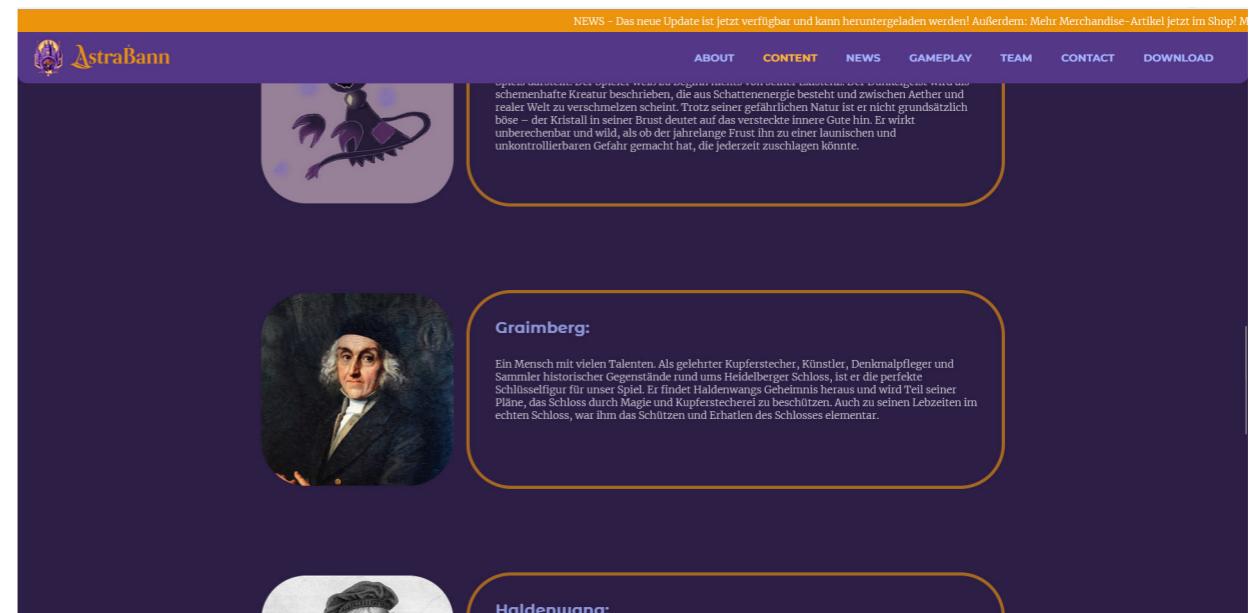
Eine detaillierte Inhaltsseite zeigt potenziellen Spielern, dass das Spiel tiefgründig ist und viel zu entdecken bietet. Gerade bei Story-basierten Spielen oder Titeln mit vielen Gegenständen und Mechaniken kann das Interesse für lange Zeit aufrechterhalten werden. Außerdem bekommt man tiefere Einblicke in besondere Elemente und Easter eggs, Spieler, die sehen, dass es viel zu tun gibt, kehren wahrscheinlicher ins Spiel zurück. Man erwartet vl. auch neue Items in der Zukunft.

Aufbau

Der Storytext ist gleich am Anfang und horizontal mittig platziert. Das gibt eine spannenden und emotionale Einführung in die Seite, außerdem können um den Storyblock einfacher spannende Elemente mit eingebaut werden um eine schönen ersten Eindruck zu erzeugen. Über und unter dem Text sitzen Ranken in warmem Orange. Dadurch erzeuge ich einen Ramen, welcher nicht einengend und natürlich scheint. Links und Rechts ist eine menge Freiraum, weil ich die Textzeilen kurz genug für einen natürlichen Leselauf halten möchte. Die Freiheit nutze ich um zwei leichtbewegte leuchtende Laternen einzubauen. Diese sollen die Story immersiver beim Durchlesen machen ohne zu reizen(Die laternen sind sehr simpel gehalten und bewegen sich nur langsam). Die Überschrift hält einen angenehmen Abstand zur Menüleiste um einen beruhigten aber offenkundigen Eisnraig in die nächste Zeile zu gewährleisten.

Der Suchcontainer besteht aus der führenden Suchleiste, im simplen, abgerundeten Design und den untereinander angeordneten Items/Inhaltsstücken. Die Suchleiste funktioniert mit einer Vorschlagsliste und Ausschlussverfahren je mehr man schreibt. Man kann sowohl über Enter, Mausklick oder drücken des Lupensymbols die Eingabe bestätigen um eine benutzerfreundliche Oberfläche zu fördern.

Nach der Bestätigung scrollt der Besucher auf das gesuchte Element und kann durch einen Klick auf das niedrig aufgelöste Vorschau.jpg auf ein hochauflösendes Bild wechseln. Durch den extra Schritt wird die Seite interaktiver und ruhiger, da nicht alle Bilder in all ihren Feinheiten untereinander gequetscht wurden. Der Text steht in einem Extra Block neben dem Vorschaubild. Die Entscheidung alles gleichmäßig untereinander zu legen (nicht etwa in einer links-rechts-Folge) fiel aufgrund von den unterschiedlichen Farben und Formen in den Vorschaubildern, die unter einer unregelmäßigen Abfolge chaotisch wirken würden.



News

Nahezu jede Videospiel-Website bietet eine News-Seite an, um Gamer und Interessierte über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten. Hier berichten wir entweder über aktuelle Neuigkeiten zum Videospiel oder über Updates aus dem Entwickler-Team.

Die Überschrift der News-Seite ist mit einem dunklen Magenta-Streifen hinterlegt, ähnlich dem Design auf der About-Seite. Dieser Streifen vergrößert sich leicht und leuchtet dezent auf, wenn man mit der Maus darüber fährt.

Wir haben uns dazu entschieden, die News in Bildform zu präsentieren und sie als Galerie auf der Website einzubinden. Mit Pfeilen kann man zwischen zwei News-Grafiken hin- und herwechseln. Diese Pfeile sind im gleichen Farbton wie die Navigationsleiste gehalten, um die Farbgestaltung der Seite harmonisch zu gestalten.

Auf der ersten Grafik stellen wir unsere neuesten Merchandise-Artikel vor, und auf der zweiten Grafik gibt es Informationen zu einem neuen Update.

Die Bilder verkleinern sich leicht, wenn man mit dem Mauszeiger darüber fährt. Dies haben wir so gestaltet, da die Grafiken eine größere Höhe aufweisen und durch die Navigationsleiste etwas eingeschränkt werden. Dadurch passt sich das Bild harmonischer an den verfügbaren Platz an.

Gameplay

Steuerung und Lösungen

Benutzerführung

Die „Gameplay“-Seite wird oft als zentrale Informationsquelle für die Spieler angesehen, um grundlegende Spielmechaniken und Anleitungen zu verstehen. Indem sowohl die Steuerung als auch Lösungen auf dieser Seite zu finden sind, können Spieler einen umfassenden Überblick über das Spiel erhalten, ohne zwischen verschiedenen Seiten hin und her springen zu müssen. So wird es einfacher, die relevanten Informationen auf einen Blick zu finden.

Verbindung Steuerung und Lösungen

Die Steuerung des Spiels steht in engem Zusammenhang mit der Lösung von Spielmechaniken und Herausforderungen. Ein Spieler, der das Spiel besser verstehen möchte, muss sowohl wissen, wie man bestimmte Aktionen ausführt (Steuerung) als auch, wann und wo diese Aktionen sinnvoll eingesetzt werden (Lösungen) können. Eine Bündelung dieser Informationen an einem Ort bietet eine logische und praktische Verknüpfung.

Spielerunterstützung

Für viele Spieler ist die Steuerung eine zentrale Komponente des „Gameplay“-Erlebnisses, und in Verbindung mit Lösungen könnte es Frust vermeiden. Wenn ein Spieler zum Beispiel eine schwierige Passage im Spiel nicht überwindet, kann er auf der „Gameplay“-Seite nachsehen, welche Tasten oder Mechaniken er nutzen muss, und gleichzeitig Hinweise oder Lösungen finden.

Fortschritt-Check

Wenn der Spieler wissen will ob er alle Rätsel und Spielinhalte entdeckt hat, kann er das auf der Rätsellösungs Seite überprüfen. Für Jemanden der zum Beispiel Easteggs verpasst, bietet man die Chance dies zu erleben und ggf. selbst nachzuholen.

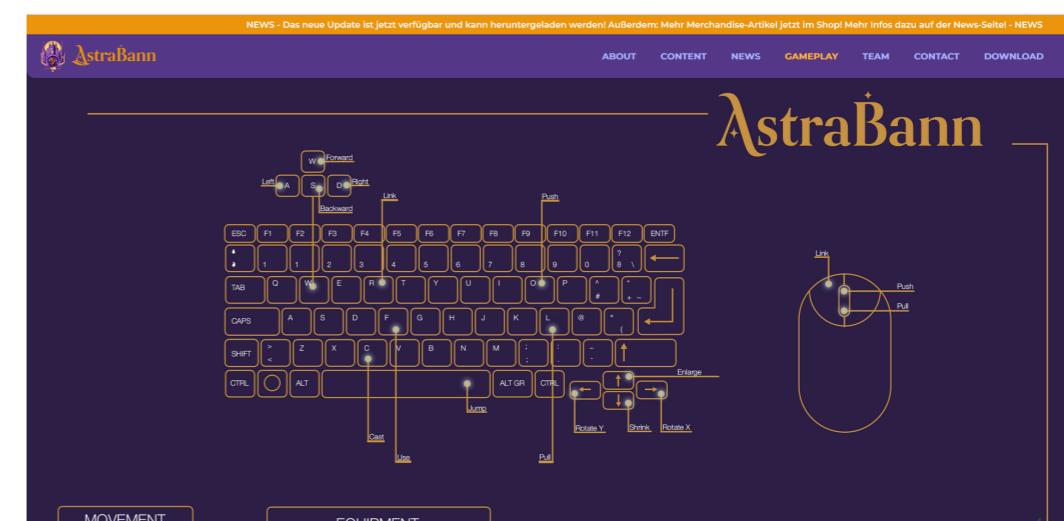
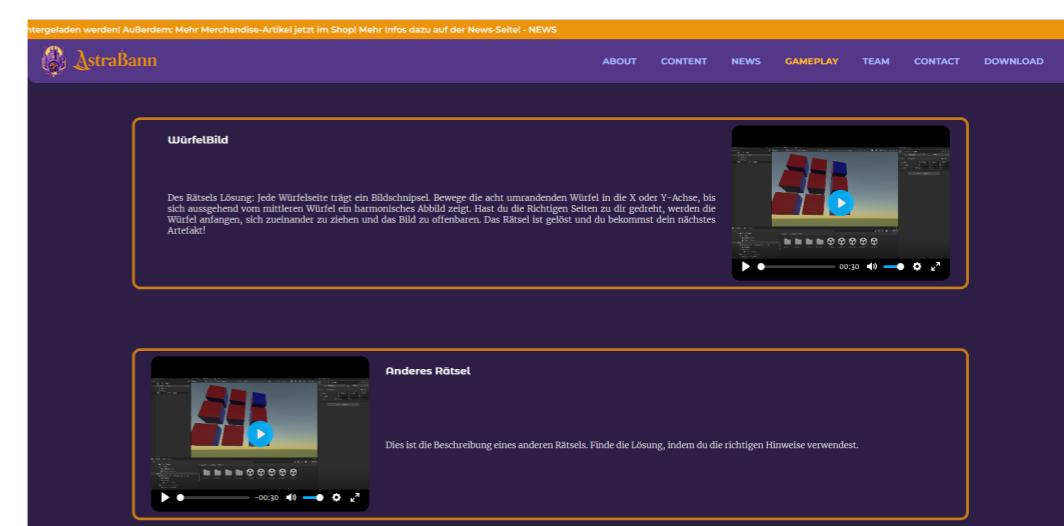
Konzentration der Nutzer auf eine zentrale Seite

Wenn Spieler Informationen über das „Gameplay“ suchen, wollen sie meistens nicht auf verschiedenen Seiten navigieren. Eine „Gameplay“-Seite, die sowohl Steuerung als auch Lösungen enthält, reduziert unnötige Klicks und potenzielle Verwirrung.

Aufbau

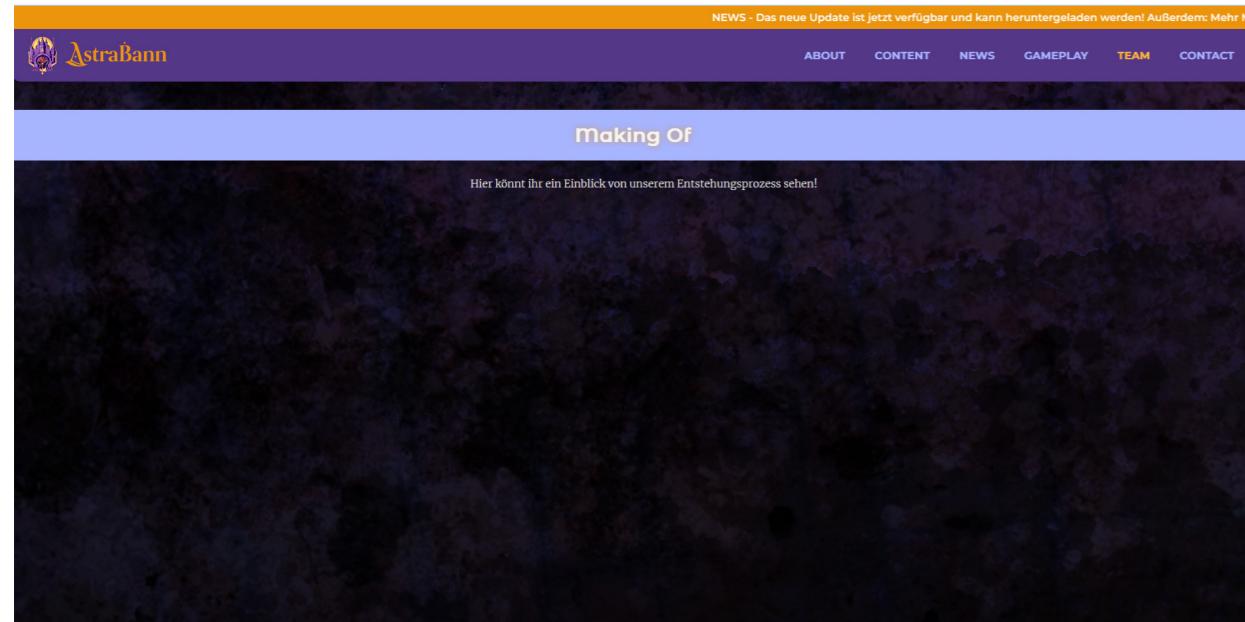
Steuerung: inspiriert aus anderen GameSeiten und Hilfsforen für GameSteuerung habe ich das Steuerungsprotokoll so visuell wie möglich gestaltet. Das bringt eine direkte Übersicht und entlastet den Prozess die Tastenbelegung nach zu vollziehen enorm. Außerdem konnte ich so schöne visuelle Akzente als PNG-Datei mit einbauen. Aufgrund des Umfangs und der Größe der Datei, nimmt die Steuerung mehr als den ersten Viewport ein und bedarf einer Scroll-Aktion. Für eine tabellarische Übersicht, sind nochmal zwei Listen darunter mit allen Funktionen beschrieben, für Spieler die eine solche Ansicht bevorzugen. Der Rabe der von Rechts unten in den Bildschirm fliegt ist auf mehreren Seiten zu finden und kann auf leeren oder langweiligen Flächen als ästhetisches Akzent und Wiedererkennungsmerkmal fungieren.

Lösungen: angeordnet in einem links-rechts Rhythmus sind Video und Beschreibungs Pakete untereinander gesetzt. Der Abstand zum Setting-Abteil muss groß genug sein um Ruhe und Eingewöhnung zum nächsten Überthema zu gewährleisten. Daher auch die große Überschrift „Lösung“ um eine klare Grenze zu ziehen. Jeder Container ist über einen schmalen Rahmen visuell in sich geschlossen, für eine klare Struktur. Dadurch können jederzeit simpel neue Videos und Rätsel hinzugefügt werden um die Entwicklung des Spiels medial zu begleiten.



Team

Nahezu jede Videospiel-Website bietet eine News-Seite an, um Gamer und Interessierte über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten. Hier berichten wir entweder über aktuelle Neuigkeiten zum Videospiel oder über Updates aus dem Entwickler-team. Die Überschrift der News-Seite ist mit einem dunklen Magenta-Streifen hinterlegt, ähnlich dem Design auf der About-Seite. Dieser Streifen vergrößert sich leicht und leuchtet dezent auf, wenn man mit der Maus darüber fährt. Wir haben uns dazu entschieden, die News in Bildform zu präsentieren und sie als Galerie auf der Website einzubinden. Mit Pfeilen kann man zwischen zwei News-Grafiken hin- und herwechseln. Diese Pfeile sind im gleichen Farnton wie die Navigationsleiste gehalten, um die Farbgestaltung der Seite harmonisch zu gestalten. Auf der ersten Grafik stellen wir unsere neuesten Merchandise-Artikel vor, und auf der zweiten Grafik gibt es Informationen zu einem neuen Update. Die Bilder verkleinern sich leicht, wenn man mit dem Mauszeiger darüber fährt. Dies haben wir so gestaltet, da die Grafiken eine größere Höhe aufweisen und durch die Navigationsleiste etwas eingeschränkt werden. Dadurch passt sich das Bild harmonischer an den verfügbaren Platz an.



Contact

Die Kontaktformularseite ist so gestaltet, dass sie eine benutzerfreundliche und klare Struktur bietet. Die Überschrift wird in der Schriftart Montserrat Alternate SemiBold angezeigt, die durch ihre moderne und gut lesbare Form für eine prägnante und visuell ansprechende Darstellung sorgt. Der Rest hingegen nutzt die weiche und leichte Schriftart Merriweather Light, die für längere Texte gut geeignet ist, da sie die Lesbarkeit und den Lesefluss unterstützt.

Die interaktiven Eingabefelder des Kontaktformulars reagieren auf Benutzerinteraktionen: Sobald ein Feld ausgewählt wird, färbt sich dessen Umrandung gelb, um eine visuelle Rückmeldung zu geben und die Aufmerksamkeit der Nutzer*innen zu lenken.

A screenshot of the website's contact form page. The header includes the logo and navigation links: ABOUT, CONTENT, NEWS, GAMEPLAY, TEAM, CONTACT, DOWNLOAD. A news banner at the top right reads "NEWS - Das neue Update ist jetzt verfügbar und kann heruntergeladen werden! Außerdem: Mehr Merc...". The main content area has a purple header "KONTAKTFORMULAR" with the sub-instruction "Nutz das untenstehende Formular, um uns Deine Fragen, Anregungen oder Anliegen zukommen zu lassen.". It contains four input fields: "Nachname", "Vorname", "E-Mail", and "Anliegen", each with a corresponding placeholder. A blue "Absenden" button is located below the input fields. To the right of the form is a cartoon illustration of a black bird wearing a purple vest with a glowing yellow center.A screenshot of the website's frequently asked questions page. The header includes the logo and navigation links: ABOUT, CONTENT, NEWS, GAMEPLAY, TEAM, CONTACT, DOWNLOAD. A news banner at the top right reads "NEWS NEWS NEWS - Es gibt neuen Merch. Schaut Euch die Shirts, Socken, Mützen an! Nur heute mit Early Bird Rabatt. M...". The main content area has a purple header "Frequently Asked Questions" with the sub-instruction "Hier findest Du Antworten auf häufig gestellte Fragen. Solltest Du dennoch weitere Informationen benötigen, nutze gerne unser Kontaktformular.". It lists several questions in a Q&A format, such as "Warum stürzt mein Spiel oft ab?", "Brauche ich zum Spielen eine Internetverbindung?", "Die Hälfte vom Text ist nicht lesbar und das Spiel versucht irgendwas zu installieren, was ich auch nicht lesen kann.", "Wird es ein DLC mit Harry Potter geben?", and "Mein Merchandise kam in einem beschädigten Zustand an oder wurde nicht geliefert.". A note below the last question states "Aus rechtlichen Gründen können wir darüber nichts sagen.".

Nach dem Absenden des Formulars, was nur erfolgt, wenn alle Felder ausgefüllt sind erscheint ein Popup-Fenster mit der Nachricht, das das Senden erfolgt ist. Diese Nachricht wird auf einem hellblauen Hintergrund mit schwarzer Schrift (Montserrat Semibold) gut lesbar dargestellt. Die restliche Seite wird auf 75 % Transparenz gesetzt, um die Sichtbarkeit des Popup-Fensters zu maximieren und den Fokus darauf zu lenken, während der Rest der Seite verblasst.

Download

Unter der Erfolgsmeldung befindet sich ein Button, der in dem Lila-Ton des Headers gehalten ist. Dieser Button dient dazu, das Fenster zu schließen und kehrt die Transparenz der restlichen Seite zurück auf 100 %, wodurch sie wieder vollständig sichtbar wird. Diese Gestaltung sorgt für eine klare und benutzerfreundliche Rückmeldung, ohne den Fluss der Seite unnötig zu stören. Das Formular ist bewusst links auf der Seite platziert, um den natürlichen Lesefluss zu unterstützen, da die meisten Nutzer*innen Inhalte von links nach rechts lesen. Diese Anordnung erleichtert die Orientierung und sorgt dafür, dass die wichtigsten interaktiven Elemente – wie die Felder zum Ausfüllen des Kontaktformulars – sofort ins Blickfeld der Nutzerinnen rücken. Gleichzeitig bleibt der rechte Bereich frei für visuelle Akzente.

Rechts neben dem Formular befindet sich die Grafik eines Raben, die in den Farben der Website und des Spiels gehalten ist, um ein stimmiges Gesamtbild zu schaffen. Die Platzierung des Raben auf der rechten Seite hat mehrere Gründe. Erstens sorgt sie für eine optische Balance und Abwechslung auf der Seite, da der statische Inhalt des Formulars durch die Dynamik des Raben ergänzt wird. Zweitens unterstützt der Rabe als charakteristisches Symbol des Spiels die Wiedererkennung und betont das mystische Thema von "AstraBann". So wird der Rabe nicht nur als dekoratives Element eingesetzt, sondern stärkt gleichzeitig das Markenbild des Spiels und die emotionale Bindung der Nutzer*innen an die Spielwelt.

Die FAQ-Seite ist so aufgebaut, dass Nutzer*innen schnell und einfach auf häufig gestellte Fragen zugreifen können. Die Überschrift „Frequently Asked Questions“ ist in der Schriftart Montserrat Alternate gehalten. Darunter folgt ein kurzer Einführungstext, der in Merriweather Light gehalten ist und den Zweck der Seite kurz erläutert.

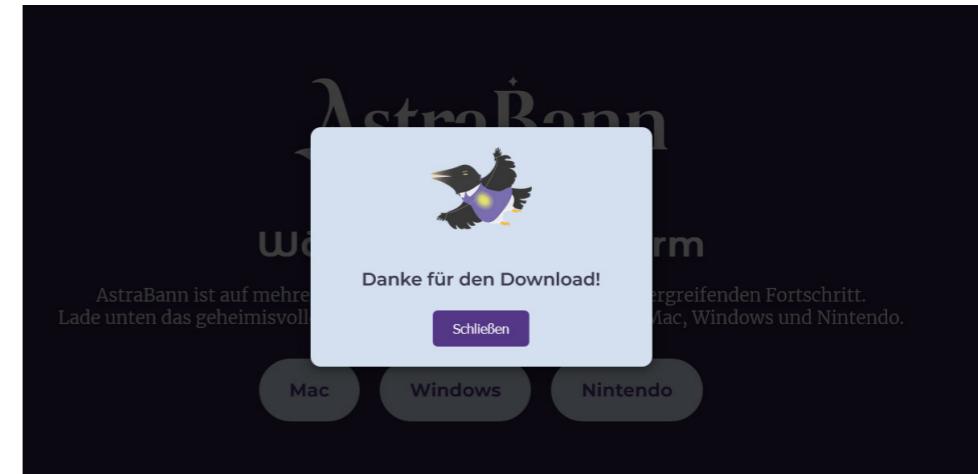
Der Link zum Kontaktformular im Einführungstext der FAQ-Seite bietet den Nutzer*innen eine direkte und nahtlose Möglichkeit, weiterführende Fragen oder Anliegen unkompliziert mitzuteilen. Diese Verlinkung ist strategisch sinnvoll, da sie den Nutzungsweg verkürzt und den Servicegedanken der Seite unterstreicht. Sollte eine*n Nutzer*in die Antworten auf der FAQ-Seite nicht weiterbringen, ist der direkte Zugang zum Kontaktformular nur einen Klick entfernt. Diese Lösung erhöht die Usability und verbessert die Benutzerführung durch eine sinnvolle Verknüpfung relevanter Seiten.

Die Fragen sind in einer Liste untereinander angeordnet und zunächst alle geschlossen, sodass Nutzerinnen nur die Fragen selbst sehen können. Dieses Design trägt dazu bei, dass die Seite nicht überladen wirkt und Nutzer*innen sich gezielt mit den für sie relevanten Fragen beschäftigen können. Durch einen Klick auf die Frage öffnet sich die entsprechende Antwort und die Textfarbe der Frage ändert sich. Dieser Effekt hilft den Nutzer*innen, den Überblick zu behalten und hebt die gerade ausgewählte Frage deutlich hervor. Die Möglichkeit, die Fragen per Klick ein- und auszuklappen, sorgt zudem für eine übersichtliche und interaktive Nutzererfahrung.

Die linke Ausrichtung des gesamten Inhalts folgt dem natürlichen Lesefluss und erleichtert die schnelle Erfassung der Informationen.

Die verwendeten Farben und Schriftarten unterstützen die einheitliche Gestaltung der Website und schaffen eine angenehme, gut strukturierte Benutzeroberfläche, die sowohl optisch ansprechend als auch funktional ist.

Die Download-Seite ist klar und zentral aufgebaut, um die Aufmerksamkeit der Nutzer gezielt auf die wichtigsten Informationen zu lenken. Ganz oben steht der Name des Spiels AstraBann, welcher in der Schrift Orpheus gesetzt ist. Diese markante Schrift hebt den Titel hervor und verleiht ihm eine starke visuelle Präsenz. Darunter befindet sich eine Unterüberschrift in Montserrat Alternate, die als Call to Action dient: „Wähle deine Plattform“. Der Fokus auf diese klare Handlungsaufforderung sorgt dafür, dass die Nutzer direkt wissen, wie sie fortfahren sollen. Es folgt ein kurzer beschreibender Text, der in Merriweather Light gehalten ist. Der Text vermittelt die notwendigen Informationen zur Plattformauswahl. Unterhalb des Textes sind drei Buttons für den Download der jeweiligen Plattformen (Mac, Windows, Nintendo) zentriert platziert. Diese Download-Buttons sind im gleichen Stil wie auf der gesamten Webseite gestaltet, mit klarer Schrift und einem auffälligen, aber stimmguten Design. Die zentrierte Anordnung aller Elemente verstärkt die Klarheit und Benutzerfreundlichkeit. Sobald einer der Download-Buttons angeklickt wird, verdunkelt sich der restliche Bildschirm und ein Popup-Fenster erscheint. Dieses Fenster zeigt einen Rabe sowie die Nachricht: „Danke für den Download.“ Der Rabe, der auch auf anderen Seiten wie dem Kontaktformular vorkommt, dient als wiedererkennbares Designelement. Der Button Schließen ist ebenfalls zentral im Popup-Fenster platziert, wodurch der Nutzer die Aktion bequem abschließen kann. Der gesamte Inhalt ist zentriert und sorgt so für eine klare Fokussierung.



Multimedia



Trailer

Der Trailer beginnt mit mystischen, düsteren Klängen und zeigt die Übergänge zwischen der realen Welt und einer surrealen, magischen Taschendimension. Der Zuschauer wird in eine Welt entführt, in der sich das Heidelberger Schloss als Verbindung zwischen unserer Welt und der Aether-Ebene offenbart. Magische Portale, geheimnisvolle Rätselräume und eine bedrohliche Präsenz durchziehen den Trailer, während Emilie Bonnet-Schönhausen versucht, den Bann eines alten Aethergeistes zu erneuern.

Der Trailer setzt auf ein visuelles Spektakel, das die mystische Atmosphäre, die Schlüsselmechanik und die Rätsel in einer Taschendimension hervorhebt.

Aufbau

Szene 1: Eröffnung – Magische Geheimnisse (0:00 - 0:15)

Der Trailer beginnt mit einer Kamerafahrt über die Waldlandschaft des Heidelberger Schlosses bei Dämmerung. Nebel zieht durch die Bäume, der Himmel ist dunkelblau, und mystische Lichter leuchten durch die Schatten. Emilie Bonnet-Schönhausen steht am Rande des Waldes und blickt auf die Ruine des Schlosses. Im Off ertönt eine tiefen Stimme: „Es gibt Orte, die Geheimnisse in sich bergen... und Zeiten, in denen diese Geheimnisse erwachen.“

Ziel: Das Schloss als geheimnisvollen Ort etablieren und die mystische Atmosphäre aufbauen.



Szene 2: Die Taschendimension und ihre Magie (0:15 - 0:35)

Emilie entdeckt im Inneren des Schlosses ein altes, pulsierendes Portal, das in die mystische Taschendimension führt. Die Kamera fährt durch das Portal und zeigt eine magische Welt mit einem violett-leuchtenden Untergrund und einem lila-blauen Himmel, der weit über den Horizont reicht. Um Emilie herum schweben Bruchstücke des Schlosses in der Luft, verbunden durch magische Brücken. In dieser Dimension führen verschiedene Portale in separate Rätselräume, die alle in einem surrealen, schwebenden Zustand existieren.

Ziel: Die Taschendimension und die Portale als zentralen Ort für die Rätselmechanik vorstellen.

Szene 3: Die Rätselräume und Schlüsselmechanik (0:35 - 0:55)

Die Kamera zeigt Emilie, wie sie durch ein Portal in einen der Rätselräume tritt. Der Raum hat einen tiefroten Untergrund, und die Wände sind mit magischen Symbolen und Mechanismen bedeckt. Emilie löst ein komplexes Puzzle, indem sie Kupferplatten dreht und magische Energien in die richtige Bahn lenkt. Sobald das Rätsel gelöst ist, öffnet sich eine Truhe, in der ein magischer Schlüssel liegt, der den Zugang zu weiteren Räumen freischaltet. Die Kamera zeigt Emilie, wie sie den Schlüssel aufnimmt, und ein weiteres Portal öffnet sich.

Ziel: Die zentrale Mechanik des Spiels, das Lösen von Rätseln, um Schlüssel zu erhalten, präsentieren.

Szene 4: Gefährliche Präsenz des Aethergeistes (0:55 - 1:10)

Zurück in der realen Welt zeigt der Trailer, wie der Bann des Aethergeistes schwächer wird. Schatten huschen über die Wände des Schlosses, und eine unheimliche Präsenz wird spürbar. Die Kamera wechselt zwischen der realen Welt und der Taschendimension hin und her, wo der Geist versucht, Emilie herauszufordern. Der Aethergeist flüstert: „Du wirst den Bann nicht halten können...“, während Emilie in immer schwierigeren Rätseln herausgefordert wird.

Ziel: Spannung aufbauen und die Bedrohung des Aethergeistes zeigen.

Szene 5: Finale Konfrontation in der Taschendimension (1:10 - 1:25)

Der Höhepunkt des Trailers zeigt Emilie in der finalen Konfrontation mit dem Aethergeist. In einem gewaltigen, magisch geladenen Raum schwebt der Geist über ihr, und sie muss ein besonders komplexes Rätsel lösen, um ihn endgültig zu bannen. Blitze durchzucken den violetten Himmel der Taschendimension, während Emilie in einem epischen Showdown das letzte Puzzle vervollständigt. Die Szene endet mit einem triumphalen Moment, als der Geist in einer Explosion aus magischer Energie gebannt wird.

Ziel: Den Showdown zwischen Emilie und dem Aethergeist darstellen und das finale Rätsel als Höhepunkt des Spiels inszenieren.

Making of

Da der Abgabetermin für Multimedia später liegt als der Abgabetermin für dieses Konzept, wird dieses Kapitel zusammen mit dem Making of Video und Trailer abgegeben.