



1. Game Design Overview

Viele Jahre in der Zukunft sind große Teile der Erde überflutet, da der Meeresspiegel durch den Klimawandel immer weiter angestiegen ist. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines der wenigen verbleibenden Menschens, der versucht zu überleben. Dabei erfährt, dass es ganz in der Nähe noch mehr Überlebende gibt. Auf dem Weg dahin liegen allerdings einige Hindernisse, die nur mit spezieller Ausrüstung überwunden werden können. Um solch eine Ausrüstung zu erlangen, muss nach Materialien gesucht werden, die dann weiterverarbeitet werden können.

Genre: Survival Game

Zielgruppe:

- Jugendliche/ junge Erwachsene (14 - 25 Jahre)
- PC-Spieler
- Spielertyp: Entdecker

2. Technical Design Document

- a. 3D Welt
- b. Third Person View
- c. Bewegen und Interagieren mit Maus/Tastatur

3. Detailed Design Document

Space: Aussenbereich der teilweise überschwemmten Stadt

Fortbewegung: Laufen

Spielmechaniken:

- Grundmaterialien (Holz, Stein,...) abbauen
- Herumliegende Objekte (z.B. Müll, Nahrung) einsammeln
- Bauen von Unterschlupf, Feuer etc.
- Craften von Gegenständen um weitere Gebiete zu erkunden
- NPC erklärt Spielmechaniken und leitet durch die Story

Bedürfnisse des Charakters:

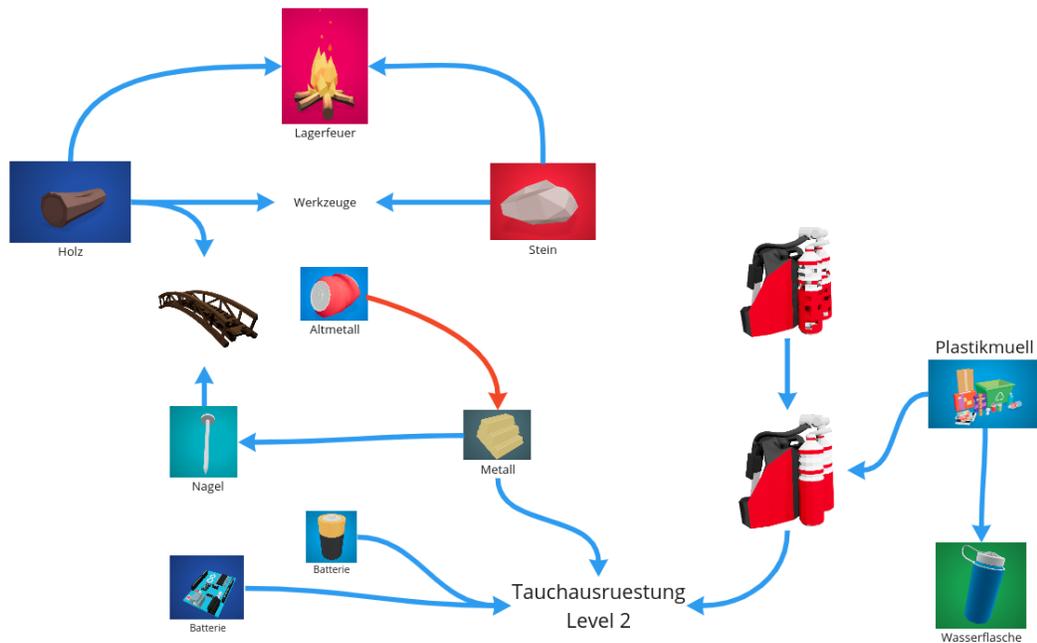
- Lebenspunkte
- Ausdauer

Benötigt Skills

- Grundlegender Umgang mit Maus und Tastatur
- evtl. Orientierung im 3D Raum

Chance

- Spawn von Elementen, Nahrung etc.



Karte/Story



Backstory

Der Spieler segelt den Fluss entlang, verliert jedoch die Kontrolle über sein Boot. Dadurch sinkt das Schiff kurz vor der Pöppelmannbrücke. Der Spieler wacht am Ufer auf und entdeckt einen noch funktionierenden Parkautomat. Dieser stellte sich als HIPA vor und erklärt, dass es eine künstliche Intelligenz ist, die früher einmal die Nutzer des Parkplatzes betreut hat. HIPA unterstützt den Spieler fortan beim Überleben.

Startgebiet:

Im Startgebiet findet der Spieler vor allem die Basisressourcen Holz, Stein und Plastikmüll. Das erste Ziel für den Spieler ist das Überleben. Dafür muss eine kleine Basis mit Unterschlupf

und Feuerstelle gebaut werden. Ist das geschafft, erfährt der Spieler von einem NPC, dass es im Süden noch mehr überlebende Menschen geben soll. Um dorthin zu gelangen, muss der Spieler allerdings einige Hindernisse überwinden. Um die beschädigte Brücke zu reparieren, benötigt der Spieler Metall. Dieses soll es in Meteoritenkratern im Süden des Startgebiets geben. Da die Vegetation den Weg in den Süden etwas erschwert, muss der Spieler durch einen verlassenen Minenschacht tauchen, um in Gebiet 2 zu kommen. Die dafür benötigte Tauchausrüstung findet der Spieler in einem versunkenen Schiff nahe des Flussufers am Start.

Gebiet 2:

Nachdem der Spieler durch den Minenschacht getaucht ist, findet er sich in einem grossen Meteoritenkrater wieder. Aus diesem heraus führt eine hölzerne Treppe in einen Wald. Der Pfad durch diesen Wald bringt den Spieler zu einem weiteren Krater. Am Rande des Kraters angekommen, bekommt der Spieler zum ersten Mal einen guten Blick auf die Gattersburg, das Gebäude in dem sich die anderen Überlebenden befinden (was die Spieler zu diesem Zeitpunkt allerdings nur erahnen soll). Am Boden des Kraters befinden sich noch Bruchstücke von Meteoriten, die der Spieler abbauen kann, um an Metall zu kommen.

Gebiet 3 - Stadt:

In den Gebäuden der verlassenen und teilweise überfluteten Stadt Grimma findet der Spieler nun final den Aufenthaltsort der Überlebenden: Das Hotel Gattersburg ganz im Süden der Karte, in der Nähe der eingestürzten Hängebrücke. Den Weg dorthin blockieren überschwemmte Bauwerke, durch die getaucht werden muss. Die primitive Tauchausrüstung bietet dafür nicht lange genug Sauerstoff, weshalb diese einige Upgrades benötigt werden. Die Teile dafür finden sich innerhalb des Stadtgebietes. In der Stadt findet der Spieler noch weitere Parkautomaten ähnlich zu HIPA, die ihm allerdings nicht ganz so freundlich gestimmt sind. Nach

und nach erfährt der Spieler hier, dass die Menschen nicht nur wegen des steigenden Wasserspiegels, sondern auch wegen der ausser Kontrolle geratenen künstlichen Intelligenz, an einen anderen Ort geflüchtet sind.

Gebiet 4 - Endgame:

Im letzten Bereich findet der Spieler nun endlich weitere Menschen und lebt mit diesen glücklich und zufrieden bis an sein Lebensende.

4. Ästhetik

- a. 3D - LowPoly Modelle
- b. Farbenfrohe Spielwelt Unterwasser um diese Umgebung als "Fantasie" zu kennzeichnen (da dort die realen Höhendaten für das angepasst wurden)
- c. Unschärfe im Hintergrund/ starker Nebel um die Neugier des Spielers zu wecken

