

## 1. Idee (Exposé)

Spielercharakter befindet sich in seinem Dorf. Er erlebt drei Zeiten, in denen er die Geschenke für seine Freundin besorgen will. In der ersten Epoche will er Ohrringe schenken, in der zweiten sammelt er Material für eine Kette und in der letzten Epoche sammelt er Materialien für einen Verlobungsring.

Er erkundet die Umgebung des Startpunktes und muss mit den NPCs sprechen (oder Bücher lesen usw.) für Hinweise. Diesen geht er dann nach und findet die benötigten Materialien, eins nach dem anderen. Je seltener das Material, desto schwerer die Rätsel/das Entziffern der Hinweise. Dies ist auch zeitlich an die Größe des Geschenks gekoppelt. Mit dem zeitlichen Fortschritt bzw. der Größe der Geschenke werden die Rätsel schwerer und die Materialien schwerer zu sammeln.

Wiederspielwert wird mit der Jahresblume erreicht, falls der Spieler dies nicht im ersten Durchgang bereits macht. Diese muss in jeder Zeitepoche gepflegt werden.

## 2. Produktbeschreibung

RPG, Low-Poly-Style (auf kleines Gebiet beschränkt)

FSK 12

Zielgruppe: Casual Gamer, welche eine Minispielwelt kennenlernen möchten

Zielplattform: PC/Laptop, Eingabe mit Tastatur und Maus

Der Spieler hat 3 Zeitepochen, in denen er Materialien für ein Geschenk suchen muss.

## 3. Story

Der Spielercharakter durchlebt mit dem Spieler drei wichtige Zeiten in seinem und dem Leben der Spielercharakter Freundin. Nachdem sich die beiden kennengelernt haben, möchte der Spielercharakter ihr ein paar Ohrringe schenken. Dafür geht er zum Dorfjuwelier, welcher ihm die Quest zum Material sammeln gibt. Sobald der Spieler die Ohrringe hat, kommt der erste Zeitsprung. Hier möchte der Spielercharakter der Freundin diesmal eine Kette schenken. Wieder geht er zum Dorfjuwelier und erhält eine andere Liste von Materialien. Der dritte Zeitsprung verläuft nach dem gleichen Schema, jedoch mit dem Ziel eines Verlobungsringes

Anfangs des Spieles kann der Spieler das Dorf erkunden. Dadurch kommt der Spielercharakter auf die Idee, seiner Freundin ein paar Ohrringe zu schenken und das Spiel geht los. Freunde und Familie des Spielercharakters geben ihm Hinweise, wo er die vom Dorfjuwelier benötigten Materialien finden kann. In der zweiten Zeitepoche werden die Hinweise etwas weniger, aber immer noch ausreichend. In der dritten und letzten Zeitepoche findet der Spieler dann Hinweise in alten Büchern, die z.B. beim Dorfältesten in der Bibliothek zu finden sind.

## 4. Inhaltliche Planung

### 4.1 Charaktere eines Spiels

#### **Spielercharakter**

Will seiner Freundin besondere Geschenke machen. Zeitlich gesehen fängt er mit Ohrringen an. Anschließend folgt eine Kette und zum Abschluss ein Verlobungsring.

#### **NPC**

##### Freundin des Spielercharakters

Sie durchlebt mit dem Spieler die verschiedenen Zeitepochen. Sie freut sich jedes mal, doch wundert Sie sich auch, warum der Spielercharakter immer wieder öfters unterwegs ist. Ob er etwas zu verstecken hat?

##### Einfache Dorfbewohner

- generische Textantworten, halten sich größtenteils aus dem Event raus.

##### Ältere Dorfbewohner

- haben Quest Hinweise für Spielercharakter
- Manche haben Bücher, die der Spielercharakter für Hinweise lesen darf
- Eine handvoll Dorfbewohner bieten Mini SideQuest, wie verloren Brillen, die dann z.B. im Blumenkasten am Fenster zu finden sind. Hinweise wie „Seitdem ich die Blumen gemacht habe, fehlt meine Brille“ zeigen dem Spieler die Lösung. Dadurch erhält der Spieler weitere Materialien oder Hinweise zum vorankommen.

##### Dorfjuwelier

- Soll dem Spielercharakter pro Zeitepoche ein Item erstellen (Ohrringe, Kette, Verlobungsring)
- Schickt Spielercharakter los um die Materialien zu holen

##### Ladenbesitzer

- Wenn Spielercharakter genug Geld hat, kann er hier die einfacheren Questgegenstände kaufen. Besitzer gibt zu den Items kleine Hinweise, z.B. „Die Blumen habe ich an der Wildblumenwiese im Osten gepflückt“ o.ä.

##### Verwandte und Freunde des Spielercharakters

- Nach abgeschlossener Quest ändert sich Textantworten auf das Vorhaben des Spielers, trotzdem wage
- Sie geben dem Spielercharakter Hinweise, das sich seine Freundin ein Geschenk wünscht und welches dieses sein könnte.

## 4.2 Level

### Erste Zeitepoche

In der ersten Zeitepoche kann der Spieler erst einmal das Dorf erkunden und mit den Bewohnern sprechen. Diese geben dem Spieler dann nach und nach Hinweise, was sich die Freundin des Spielercharakters wünschen könnte. Daraufhin macht sich der Spielercharakter auf den Weg zum Dorfjuwelier und beginnt dort die Suche nach den Materialien für Ohringe. Hinweise kann der Spieler bei den Dorfbewohnern bekommen.

Der Spieler bekommt hier sein erstes Werkzeug/Waffe: die Gartenkreuzhacke. Der Spieler kann in diesem Zeitabschnitt ein kleines Beet bestellen (kein muss) um in der letzten Zeitepoche die Jahresblume zum letzten Geschenk dazu zu bekommen. Wenn der Spieler dies nicht macht, meint die Freundin in der letzten Zeitepoche so etwas wie „nur die Jahresblume würde diesen Moment noch vollkommener machen“.

Am Ende der Zeitepoche kurzer Übergang durch Gespräch mit der Freundin und Geschenkübergabe. Spielercharakter Freundin freut sich und Spieler bekommt Übergang in zweite Zeitepoche.

### Zweite Zeitepoche

Es ist ein bisschen Zeit vergangen (ca. 1 Jahr?) und der Spielercharakter möchte erneut seiner Freundin ein Geschenk machen. Diesmal denkt er an eine Kette. Wieder geht der Spielercharakter zum Dorfjuwelier, bekommt seine Quest für die Materialien und der Spieler kann übernehmen. Diesmal sind die Dorfbewohner nicht mehr ganz so direkt mit den Hinweisen. Der Spieler muss dementsprechend Hinweisen nachgehen, die ein altes Buch erwähnen. Das Buch kann er beim Dorfältesten dann lesen und dort Hinweise auf den Fundort der Materialien finden. Wenn der Spieler wieder die benötigten Materialien hat, geht er zurück zum Dorfjuwelier und fertigt die Kette an.

In dieser Zeitepoche bekommt der Spieler ein Messer um die benötigten Blumen (zum färben) zu schneiden.

Wenn der Spieler die Jahresblume in der ersten Zeitepoche eingepflanzt hat, muss er sich in dieser Epoche darum kümmern. Dazu verwendet er die Gartenkreuzhacke um Unkraut zu entfernen.

Der Spielercharakter übergibt wieder sein Geschenk, die Spielercharakter Freundin reagiert wieder kurz darauf und Übergang zur dritten Zeitepoche.

### Dritte Zeitepoche

Nach erneut ca. einem Jahr möchte der Spielercharakter seiner Freundin das bisher größte Geschenk machen: einen Verlobungsring. Das Dorf unterstützt ihn bei dem Vorhaben und verraten der Freundin nichts. Der Spielercharakter geht wieder zum Dorfjuwelier und bekommt dort die Quest für die Materialien. Diesmal sind die Dorfbewohner nicht wirklich hilfreich mit Hinweisen. Der Spieler redet erneut mit allen - jedoch hat ihm keiner direkt einen Hinweis. Die Dorfbewohner geben ihm auch ein paar Miniquests wie z.B. die verlorene Brille und dementsprechend wird der Spieler durchs Dorf geschickt. Am Ende findet er einen Hinweis bei einem der unauffälligsten Dorfbewohner, der bisher keine Hilfe war aber dieses eine besondere Buch hat. In diesem findet der Spieler ein Rätsel, welches ihn auf den richtigen Weg bringt, die Materialien zu finden.

Die Waffe in diesem Level ist die Spitzhacke. Damit kann der Spieler auch die benötigten Gemstones für den Ring abbauen.

Wenn der Spieler die Jahresblume angepflanzt und gepflegt hat, pflückt er diese auf dem Weg zur Freundin. Hat sich der Spieler jedoch nicht um die Pflanze gekümmert, ist diese vertrocknet.

Sobald der Spieler die Materialien beim Dorfjuwelier abgibt, fertigt dieser den Verlobungsring an. Bei der Übergabe des Geschenks reagiert die Freundin nicht nur auf das Geschenk, sondern auch auf die Jahresblume.

## Questitems

### Erste Zeitepoche

- kleine Gems in Steinen (10 Stück)
- besondere Gems in Steinen (2 Stück)
- Samen Jahresblume
- Ohrringe
- Gartenkreuzhacke

### Zweite Zeitepoche

- kleine Gems in Steinen (15 Stück)
- besondere Gems in Steinen (5 Stück)
- blaue Blume (10 Stück)
- weiße Blume (2 Stück)
- Kette
- Messer

### Dritte Zeitepoche

- besondere Gems in Steinen (5 Stück)
- weiße Blume (4 Stück)
- Gemstone Bergbau (5 Stück)
- Verlobungsring
- Spitzhacke

## 4.3 Gegenstände und Inventar

### **Karte**

- Zeigen, wo Spieler war mit Namen, ggf. Schnellreisepunkte wenn schon besucht?

### **Status Anzeige**

- Health
- Item sammel Anzeige

### **Geräte**

- Gartenkreuzhacke
- Messer zum Blumen schneiden
- Spitzhacke

### **Jahresblume**

- Erste Epoche
  - Samen
  - kleines Beet für die Blume
- Zweite Epoche
  - Beet mit Jahresblume und Unkraut
  - Beet mit Jahresblume ohne Unkraut
- Dritte Epoche
  - Beet mit Jahresblume vertrocknet
  - Beet mit Jahresblume blühend

## **Geschenk für die Spielercharakter Freundin**

- Ohrringen
- Kette
- Verlobungsring

## **Sammelitems**

- kleine Steine Ausgraben (Ohringe)
- Blumen fürs Färben
- Gemstones

## **Questgegenstände SideQuest**

- Brille
- Buch
- Blumenkasten

## **Dorf**

- Pilzhäuser
- NPCs fürs Dorfs
- Dorfjuwelier plus Haus
- Ladenbesitzer plus Haus
- Spielercharakter Haus
- Dorfältester plus Haus
- Brillen Quest NPC plus Haus
- Buch Quest NPC plus Haus
- Blumenkasten NPC plus Haus

## **Figuren**

- Spielercharakter
- Freundin des Spielercharakters
- NPC und Läden (siehe Dorf)

## **HUD**

- Healthbar
- Sammel Icon
- Mana

## **4.4 Waffen und Magie**

### **Waffen**

- Gartenkreuzhacke (eine Seite ähnlich Gartengabel zum auflockern der Erde, andere Seite breitere Stück wie Spachtel um riefen zu ziehen) Anfang von der Hauptquest zum besondere Blume anpflanzen, da die je nach Quest Fortschritt wächst und Unkraut gejätet werden muss?
- Messer (z.B. fürs Blumenschneiden)
- Spitzhacke (z.B. Abbau von Erz)

### **Mana**

- Mana Anzeige
- Pflanze zum einsammeln um Mana zu erhöhen

### **Health**

- Pflanze zum einsammeln um Health wieder herzustellen

## 5. Spielmechaniken (u.a. Steuerung)

Steuerung mit Tastatur und Maus (ggf. Erweiterung auf Controller möglich, wenn Zeit es zulässt)

Aufsammeln von Items

Quest annehmen und abgeben

Waffen sammeln, ausrüsten und benutzen

Level-Ups sammeln und benutzen

div. Items sammeln und benutzen

## 6. Bedienoberfläche

### Menüführungen

#### **Startbildschirm**

Neues Spiel

Laden

Programm beenden

#### **Im Spiel (Menü)**

Speichern

Laden

Letzter manueller Spielstand

(letzte Automatische Spielstand)

Einstellungen

Lautstärke

Anzeigen der Steuerung

Programm beenden

### Inventar

Karte (Gebiete werden erst mit Namen angezeigt, wenn Spieler dort war)

Items anzeigen

Items benutzen

Waffen

## 7. Art-Style

Low-Poly-Style

kleines Dorf mit etwas Umgebung

Pilze als Häuser

## 9. Glossar

<b>Spielercharakter</b>	Will Freundin was schenken
<b>Freundin</b>	die Freundin des Spielercharakters
<b>Dorfjuwelier</b>	Soll Spielercharakter Items herstellen. Gibt Spielercharakter die Quest
<b>Ladenbesitzer</b>	Wenn Spielercharakter genug Geld besitzt, kann er dort questitems überteuert kaufen. Dient eher als Hinweisgeber, wo Spieler die Sachen selbst farmen kann usw.
<b>Dorfälteste</b>	Mini- und Side- Quests für Spieler gegen kleinere Belohnungen oder Hinweise für Hauptquest
<b>Verwandte und Freunde</b>	Geben in der ersten Zeitepoche Hinweise, in der zweiten Epoche nur noch grobe Hinweise und in der dritten kommentieren Sie nur noch
<b>Ohrringe</b>	Erste Geschenk an die Freundin, erste Zeitepoche
<b>Kette</b>	Zweite Geschenk an die Freundin, zweite Zeitepoche
<b>Verlobungsring</b>	Dritte Geschenk an die Freundin, dritte Epoche