

Gruppe 12

Tutor: Jonas Werner

WIRST DU ÜBERLEBEN?

CORONA- PHOBIA

Benedikt Nothhelfer
Jaime De la Cal
Tamer Bouz El-Jedi

Christopher Seewald
Müfide Güleken
Vincent Rottmar

22.01.2021

Inhaltsverzeichnis

Änderungsliste	3
Spielkonzept	3
Zusammenfassung des Spieles	3
Zentrale Spielmechanik	4
Benutzeroberfläche	4
Spieler-Interface	4
Menü-Struktur	6
Technische Merkmale	7
Verwendete Technologien	7
Mindestvoraussetzungen	7
Spiellogik	8
Optionen und Aktionen	8
Spielobjekte	12
Spielstruktur	15
Statistiken	15
Achievements	15
Screenplay	18
Konzeptzeichnungen und Storyboards	19

ÄNDERUNGSLISTE

Folgende Features haben sich seit der Abgabe des Beta-GDDs verändert:

- Einkaufsliste ist ein- und ausklappbar (zuvor: stand permanent auf der linken Seite des Bildschirms)
- Selektion der Gegner, dann anklicken des Minispiel-Knopfes, um ein Minispiel zu starten (zuvor: nur Selektion)
- Gegner haben die Oberklasse Shopper und Störenfriede (und Kinder) (zuvor: nur Leugner oder nur gewöhnliche Menschen)
- "Einkaufswagen/Einkaufskorb verbessern" gestrichen.
- choose Hero Untermenü. (zuvor: Bildschirm, bei dem man den spielbaren Charakter auswählt und entscheidet, ob man das Level mit einem Einkaufskorb oder einem Einkaufswagen betreten möchte)
- Statistiken-Untermenü aus dem Startmenü entfernt und dafür ins Pausenmenü getan

SPIELKONZEPT

In diesem Kapitel beschreiben wir das Spielkonzept, indem wir das Spiel zusammenfassen und die zentrale Spielmechanik erklären.

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELES

Wir schreiben das Jahr 2020. Die Welt, so wie wir sie kennen, ist komplett aus den Fugen geraten. Überall herrscht Krieg, Wälder brennen ab, Demokratien werden von autokratischen Mächten untergraben, doch das interessiert uns alles nicht.

Die Welt befindet sich im festen Griff des Coronavirus. Keine Angst! Wir erwarten auch nicht, dass du dieses Problem löst. Deine einzige Aufgabe ist es, einzukaufen.

Da wir uns aber in einer weltweiten Pandemie befinden, ist das natürlich nicht so einfach. Das Virus verbreitet sich insbesondere über Tröpfchen, also beim Sprechen, Niesen und Husten, was von wenig Abstand nochmal begünstigt wird und da du nicht nur einkaufen sollst, sondern auch idealerweise den Einkauf überleben solltest, halte dich an die Abstandsregeln, wasche dir die Hände und trage eine Maske!

Auch die globale Spielecommunity ist begeistert:

„Das Spiel ist so spannend, da habe ich direkt aufgehört fremde Frauen ohne ihre Erlaubnis zu fotografieren!“ - MontanaBlack

„Besser als Fortnite!“ - Ninja

„Wir wünschten, wir wären auf diese Spielidee gekommen!“ - EA

ZENTRALE SPIELMECHANIK

Mechaniken, denen der Spieler folgt:

- Der Spieler muss zum Regal laufen, um zu sehen, ob das Produkt noch verfügbar ist
- Wenn es das Produkt nicht mehr gibt, kann er einen Gegner selektieren, den Minispiel-Knopf drücken und das Produkt erspielen
- Der Spieler legt Produkte in den Einkaufskorb, indem er sie im Pop Up Menü auswählt
- Wenn der Spieler keinen Abstand zu den Gegnern einhält, verliert er HP
- Wenn er keine HP mehr hat, verliert er das Level
- Wenn der Spieler über das „Goldene Maske“ Power Up läuft, kann er für kurze Zeit keine HP verlieren
- Wenn der Spieler über das „Geld“ Power Up läuft, bekommt er Geld
- Wenn der Spieler nicht genug Geld hat, um die Produkte zu kaufen, verliert er das Level
- Wenn der Spieler über das „Desinfektionsmittel“ Power Up läuft, bekommt er einen Teil der verlorenen HP zurück
- Um die Produkte zu kaufen, muss er zur Kasse laufen und dort bezahlen

Mechaniken, denen das Spiel folgt:

- Ein Level wird freigeschaltet, wenn der Spieler das vorherige Level abschließt
- Spielfiguren werden freigeschaltet, wenn der Spieler ein Level erreicht
- Das Geld ist nicht persistent, sondern wird von Level zu Level weiter getragen

Mechaniken, denen die Minispiele folgen:

1. Minispiel: Mit einem springender Ball muss man Blöcke zerstören, um Produkte zu erhalten. Drei Mal darf der Ball aus dem Spiel fallen, ansonsten hat man verloren
2. Minispiel: Pong. Wenn das Spiel gewonnen wird, bekommt man Produkte
3. Minispiel: Klicke so schnell wie möglich. Wenn das Spiel gewonnen wird, bekommt man Produkte

BENUTZEROBERFLÄCHE

In diesem Kapitel erläutern wir das Spieler-Interface genauer und beschreiben die Navigation durch die Menüstruktur.

SPIELER-INTERFACE

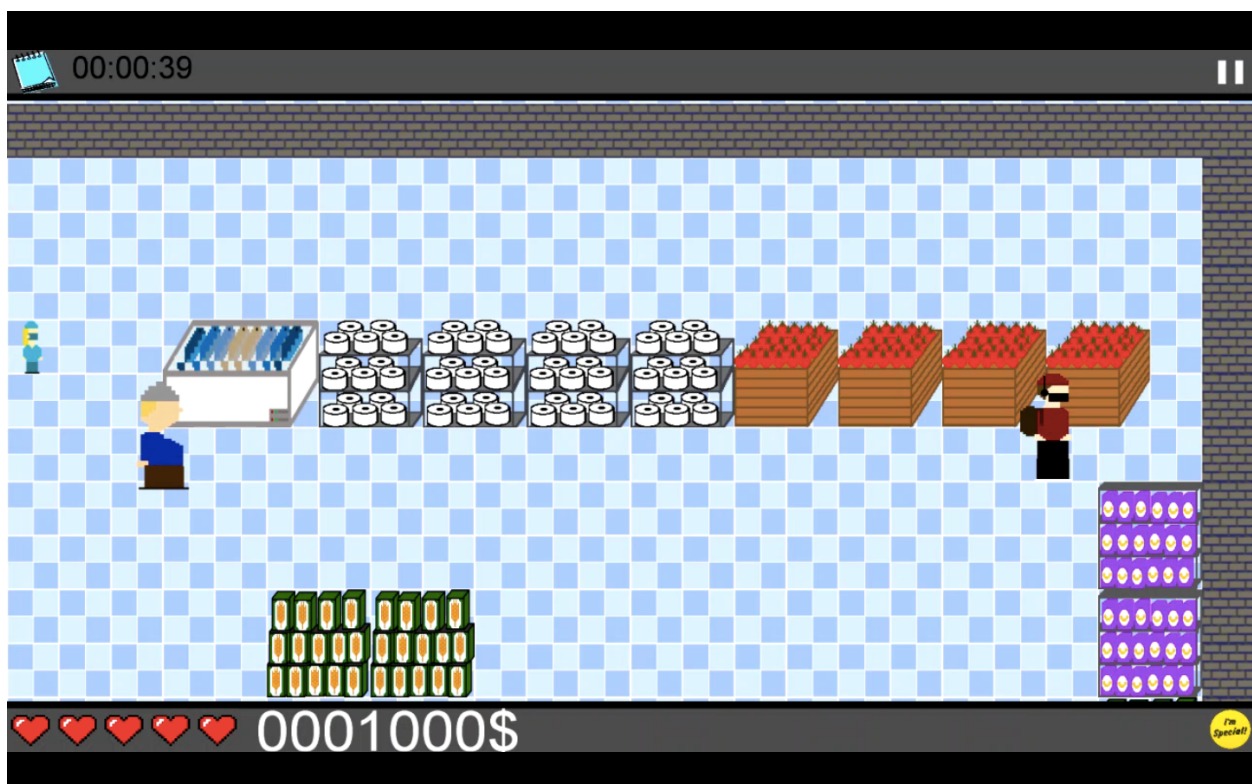
Der Spielbildschirm ist wie folgt aufgebaut: Die Spielwelt ist zweidimensional und in 16 Bit Darstellung gehalten. Dabei ist der Spielbildschirm dreigeteilt.

In der oberen Leiste befindet sich auf der linken Seite ein Knopf, der wie eine Einkaufsliste aussieht und wenn man ihn anklickt, erscheint die Einkaufsliste (Abb. 2) mit den Waren,

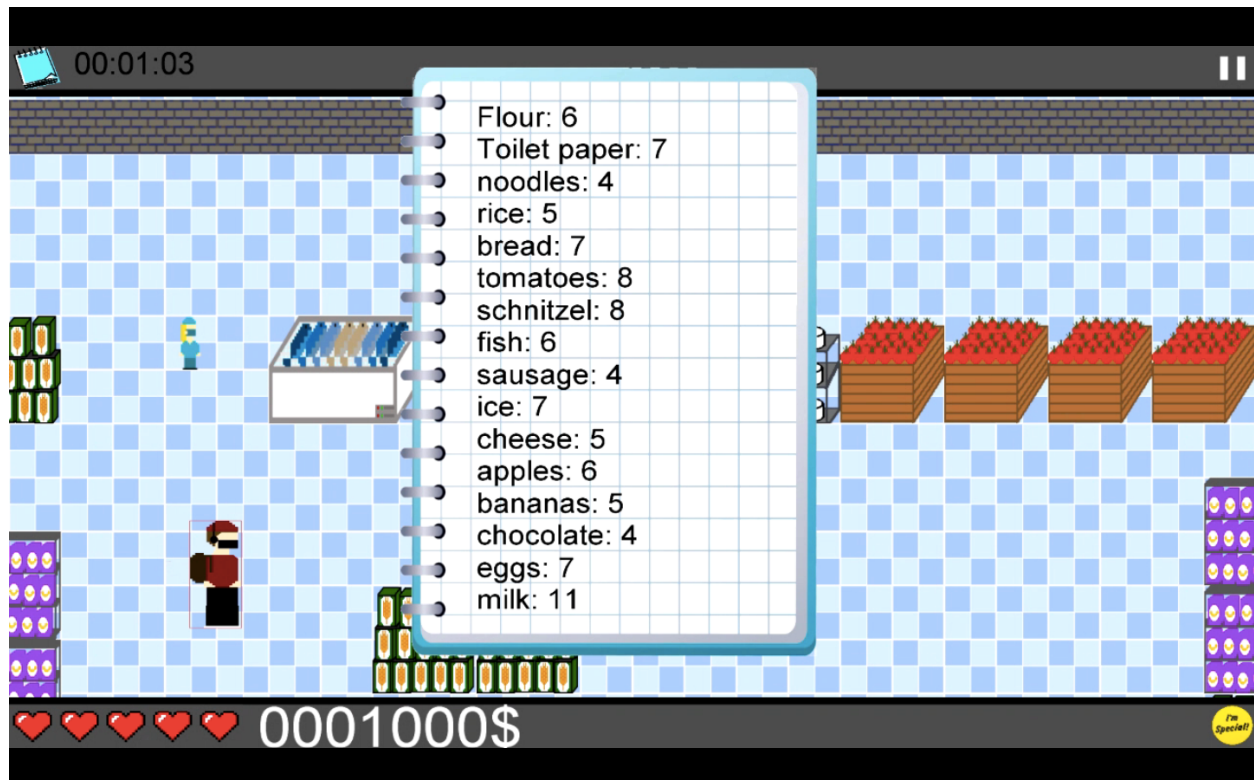
die eingekauft werden müssen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Knopf (Pausensymbol oder „P“-Taste) mit dem man ins Zwischenmenü kommt. In dem Moment, wenn der Knopf gedrückt wird, wird das Spiel pausiert und man bekommt die Möglichkeit, das Spiel komplett zu beenden und das Spiel zu speichern, in das Hauptmenü zurückzukehren oder das Spiel fortzusetzen. Außerdem kann man die Statistiken und die Achievements, die man erreicht hat, einsehen. In dieser oberen Leiste befindet sich zudem eine Zeitanzeige, wie lange das Level schon läuft.

In der Mitte der Leiste sieht man das Level, auf das man in der top down Perspektive blickt. Das Level enthält mehrere Gänge, die die Waren enthalten. Dabei ist am rechten Ende die Kasse, bei der das Level beendet werden kann mit einem Linksklick. In den Gängen befinden sich die Gegenspieler.

In der unteren Leiste erhält der Spieler auf der linken Seite einen Überblick über die Health Points (HP), die er hat und über das Geld, das ihm zur Verfügung steht. Am rechten Rand sieht man den Spezialangriff, den der Charakter ausführen kann und wie lange es noch dauert, bis man den Spezialangriff wieder durchführen kann. Der Spezialangriff des Charakters kann durch Anklicken des Spezialangriffssymbol mit Linksklick oder die „A“-Taste ausgelöst werden. Der Spieler steuert seinen Charakter, indem er mit der Maus den Ort anklickt, Linksklick, zudem er hingehen möchte. Hier ist auch schon die fertige Umsetzung:



1: Spielinterface



2: Einkaufsliste

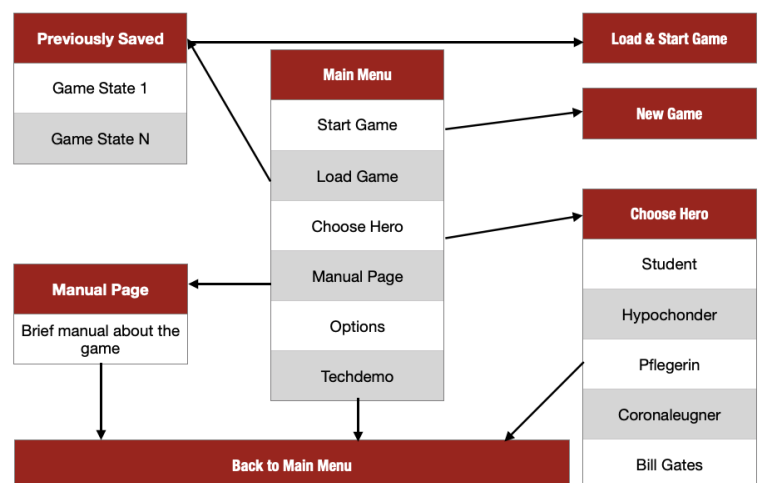
MENÜ-STRUKTUR

Vom Startmenü aus kann man folgende Untermenüs erreichen:

- Start Game: Starte ein neues Spiel
- Load Game: Lade ein zuvor gespeichertes Spiel und starte es
- Choose Hero: Suche dir einen der freigeschalten Charakter aus
- Manual Page: Mache dich mit der Spielmechanik vertraut
- Options: Lautstärke der Hintergrundmusik und die der Gesprächslautstärke ändern

Vom Pausenmenü kann man folgende Untermenüs erreichen:

- Safe Game: Speichere den aktuellen Spielstand
- Load Game: Lade und starte einen anderen Spielstand
- Achievements & Statistics: Sieh dir deinen Fortschritt und Statistiken an

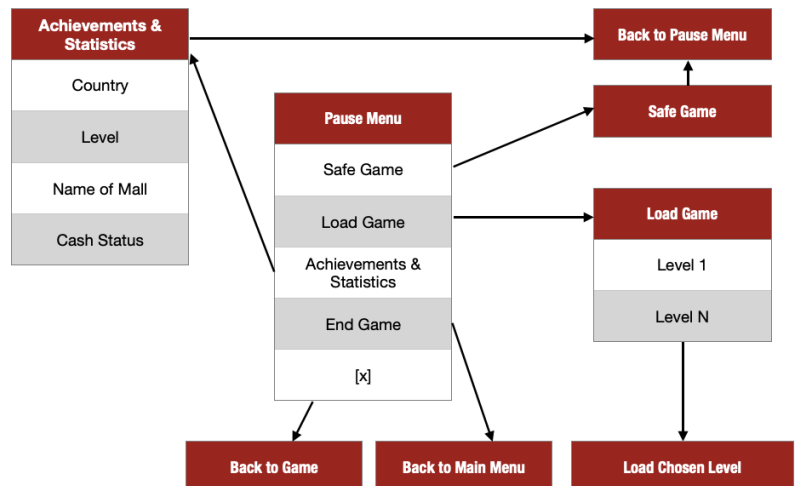


3: Schematische Zeichnung des Hauptmenüs

- End Game: Beende das Spiel und kehre zum Hauptmenü zurück

- [x] schließe das Pausenmenü und fahre mit dem Spiel fort

In beiden Menüs gibt es jeweils die Option die Musik beziehungsweise die Hintergrundmusik auszuschalten, indem man auf den jeweiligen Knopf oben links drückt.



4: Schematische Zeichnung des Pausenmenüs.

TECHNISCHE MERKMALE

In diesem Kapitel beschreiben wir die verwendeten Technologien und listen die Mindestvoraussetzungen auf.

VERWENDETE TECHNOLOGIEN

- Microsoft C#
- MonoGame 4.0
- Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2020.2.4
- Microsoft Paint
- Adobe Photoshop
- Gimp
- Audacity
- .NET Framework Version 4.8.04084
- Piskel App

MINDESTVORAUSSETZUNGEN

- Windows
- NET Framework 4.7
- Dual-core Processor (Intel Dual Core i5-7200 CPU @ 2.50 GHz) (typisch für XNA 2D Spiele)
- 1 GB RAM
- 500 MB Festplattenspeicher
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0 und DirectX 9.0c.

SPIELLOGIK

Die Spiellogik wird in diesem Kapitel erklärt, indem die möglichen Optionen und Aktionen genauer beschrieben werden, die Spielobjekte genauer beschrieben werden, die Spielstruktur und die Statistiken erläutert werden und die Achievements genannt werden.

OPTIONEN UND AKTIONEN

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bedingung	Abschl. Bedingung
ID01: Laufen	Spieler	1. Linke Maustaste wird gedrückt. 2. Spielfigur bewegt sich zu der Position des Cursor	Cursor zeigt auf eine freie Stelle	Die Spielfigur hat sich zur Position des Cursor bewegt
ID02: Spezialangriff (Student)	Spieler	1. Linksklick auf Spezialangriffssymbol 2. Sound(Geplapper), Gegner in einem gewissen Umfeld können sich für 7sec nicht bewegen, Sterne kreisen für 7s über den Köpfen der betroffenen Gegner 3. Cooldown wird gesetzt	Kein Cooldown	Der Sound(Geplapper) wurde gespielt. Betroffene Gegner hatten für 7s Sterne über den Köpfen und konnten sich in der Zeit nicht bewegen. Cooldown wurde gesetzt.

ID03: Spezialangriff (Hypochonder)	Spieler	1. Linksklick auf Spezialangriffssymbol 2. Für 10s erscheint um den Spieler eine Aura und Schaden den er bekommt wird vermindert 3. Cooldown wird gesetzt	Kein Cooldown	Für 10s ist eine Aura um den Spieler erschienen und Schaden den er bekommen hat wurde vermindert. Cooldown wurde gesetzt
ID04: Spezialangriff (Krankenpfleger)	Spieler	1. Linksklick auf Spezialangriffssymbol 2. Für 10s ertönt immer wieder ein Sound(Applaus) und Gegner achten darauf, dass sie Abstand von dem Spieler halten. 3. Cooldown wird gesetzt	Kein Cooldown	Für 10s ist der Sound(Applaus) erschienen und Gegner achten darauf dass sie Abstand vom Spieler halten. Cooldown wurde gesetzt.
ID05: Spezialangriff (Corona Leugner)	Spieler	1. Linksklick auf Spezialangriffssymbol 2. Sound(Geschrei) ertönt und alle Gegner in einem gewissen Umkreis, um den Spieler, werden aus diesem geschoben. 3. Cooldown wird gesetzt	Kein Cooldown	Sound(Geschrei) ist ertönt und alle Gegner wurden aus dem Umkreis des Spieler geschoben. Cooldown wurde gesetzt.

ID06: Spezialangriff (Bill Gates)	Spieler	1. Linksklick auf Spezialangriffssymbol 2. An der Stelle des unteren Fenster erscheint ein Zwischenfenster mit Auswahlmöglichkeit was gechippte Gegner(Gegner im Umkreis des Spieler) machen sollen(Abstand halten, Alle Produkte aus dessen Einkaufswagen geben, Ein gewisses Produkt für den Spieler besorgen) 3. Cooldown wird gesetzt	Kein Cooldown	Zwischen fenster mit Auswahlmöglichkeiten ist für 7s erschienen. Cooldown wurde gesetzt.
ID07: Produkt in Einkaufswagen packen	Spieler	1. Der Spieler läuft zu einem Regal mit einem Produkt. 2. Es erscheint ein Pop up Menü, bei dem der Spieler über die Anzahl des Produktes informiert wird. 3. Der Spieler klickt das Piktogramm des Produktes im Pop up Menü an und legt es damit in seinen Einkaufswagen.	Der Spieler ist in der Nähe eine Regals mit einem Produkt.	Das Produkt befindet sich im Einkaufswagen.

ID08: Bezahlen	Spieler	1. Der Spieler läuft zu der Kasse und klickt sie mit linker Maustaste an 2. Der Spieler bezahlt und schließt damit das Level ab.	Der Spieler hat alle Produkte seiner Einkaufsliste im Wagen und genug Geld um sie zu bezahlen.	Dem Spieler wird Geld abgezogen, das Level ist damit abgeschlossen und das nächste kann gestartet werden.
ID09: Zwischenmenü öffnen	Spieler	1. Der Spieler klickt auf den Menübutton oder drückt die Taste P.	Man befindet sich im Spiel.	Das Spielmenü ist geöffnet.
ID10: Gegner Produkt klauen durch Minispiel	Spieler	1. Der Spieler klickt durch einen Rechtsklick auf den Gegner. 2. Der Spieler drückt auf den Minispielknopf 3. Ein Minispiel startet dass man gewinnen muss.	Gegner hat ein Produkt von unserer Einkaufsliste im Einkaufswagen und ist in Reichweite.	Minispiel ist geöffnet.
ID11: PowerUps verwenden	Spieler	1. Der Spieler läuft über ein Powerup und bekommt Leben, Geld oder Schutz. 2. Das PowerUp auf dem Boden verschwindet.	Es liegt ein Powerup auf dem Boden.	Das PowerUp wurde verwendet und das Leben/ Geld erhöht oder man ist für kurze Zeit geschützt.
ID12: Shopperverhalten	KI (Shopper)	1. Die KI bewegt sich zu einem Regal, das für sie erreichbar ist.	Die KI ist in einem Status in dem sie sich bewegen kann.	Die KI befindet sich am Regal und nimmt Produkte aus dem Regal

ID13: Störenfriedverhalten	KI (Störenfried)	1. Die KI bewegt sich zum Spieler und hält keinen Abstand ein, sodass der Spieler HP verliert	Die KI ist in einem Status in dem sie sich bewegen kann.	Die KI befindet sich in der Nähe des Spielers, der Spieler verliert HP.
ID14: Kind kann Sachen aus dem Einkaufswagen klauen	KI	1. Kind nähert sich dem Spieler 2. Wenn es in Reichweite kommt klaut es etwas.	Man hat etwas im Einkaufswagen und ein Kind befindet sich in Reichweite.	Ein zufälliges Produkt aus dem Einkaufswagen ist verschwunden.
ID15: Bezos kauft regal leer	KI	1. Bezos kann ein Regal in Reichweite leer kaufen.	Bezos ist in der Nähe eines Regals, in dem Produkte vorhanden sind.	Das Regal ist leer.
ID16: Attacke Husten	KI	1. Die KI muss stehen bleiben. 2. Die KI muss husten.	Die KI bleibt stehen.	Die KI hustet und wenn der Spieler in Reichweite ist verliert er HP.

SPIELOBJEKTE

Im Spiel gibt es verschiedene Einheiten:

- Spielbare Charaktere:
 - Auswählbar ab Level 1: **Student** wenig Geld, viele HP, Spezialangriff: Laberattacke kann einen zweisekündigen Vortrag halten, sodass Gegner für sieben Sekunden gelähmt sind. Wiederverwendbar in 14 Sekunden
 - Auswählbar ab Level 2: **Hypochonder (Person mit extremer Angst vor Bakterien/Viren)** normal Geld, viele HP, Beim Missachten der AHA-Regeln kriegen sie größeren HP-Schaden. Spezialangriff: Schutzschild, Dauer: 10 Sekunden. Wiederverwendbar in 20 Sekunden
 - Auswählbar ab Level 3: **Krankenpfleger** wenig Geld, wenig HP, Resistenter gegen Missachtung der AHA-Regeln, läuft etwas langsamer, da resigniert, da von Politik und Gesellschaft vergessen. Spezialangriff: Klatschen. Kann die Menge der Ge-

genspieler für 10 Sekunden teilen, da diese zur Seite gehen und klatschen. Wiederverwendbar in 20 Sekunden

- Auswählbar ab Level 5: **Coronaleugner** normal Geld, normal HP. Masken-Power Ups zeigen keine Wirkung. Keine Änderung in der HP-Bar sichtbar. Spezialangriff: Geschrei. Druckwelle verschiebt die anderen Einkaufenden um ein paar Einheiten. Wiederverwendbar in 7 Sekunden.
- Auswählbar ab Level 6: **Bill Gates** sehr viel Geld, normal HP. Coronaleugner reagieren noch hitziger auf ihn. Spezialangriff: Chippen. Gechippter Gegner kann für 7 Sekunden angesteuert werden. Wiederverwendbar in 10 Sekunden.

Zudem bekommt der Spieler die Möglichkeit, mit seinen Freunden einkaufen zu gehen. Das bedeutet, dass er ein Level auch mit mehreren Helden bestreiten kann. Er kann sie somit im Level ansteuern und ihre Spezialattacken (etc.) nutzen.

- **Gegner:** Die Charaktere, die nicht von echten Spielern gespielt werden, werden von der spielinternen künstlichen Intelligenz gesteuert. Dabei kommt es auf die Rolle des Charakters an, wie gut die Corona-Regeln eingehalten werden. Alle virtuellen Charaktere haben, wie die realen Spieler, eine Einkaufsliste mit Artikeln, die abgehakt werden. Das heißt, die Charakter gehen von Artikel zu Artikel und verhalten sich auf dem Weg entsprechend.

Es gibt folgende Gegnerarten:

- **Störenfriede:** Laufen rum und stören den Spieler aktiv beim Einkaufen, indem sie den Abstand missachten, was für Schaden beim Spieler sorgt. Wird wellenweise auf den Spieler gehetzt, spricht er stört den Spieler eine Zeit lang, dann wieder nicht, dann wieder doch, etc.

Zu dieser Kategorie gehören:

- Coronaleugner: Hohen Schaden, blockieren den Gang. Beispiel für das Aussehen eines Leugner bei Abbildung 4.
- Kinder: Klauen Gegenstände aus dem Einkaufswagen
- Shopper: Stören den Spieler, indem sie Güter weg kaufen, so dass der Spieler möglicherweise die Einkaufsliste nicht vervollständigen kann. Sind die ganze Zeit aktiv.

Zu dieser Kategorie gehören:

- Gewöhnliche Menschen: Verursachen wenig Schaden, halten den Abstand hauptsächlich ein
- Jeff Bezos: Kauft das ganze Regal leer, hält sich an die Abstandsregeln
- Infizierte: Hohen Schaden, hält Abstand zu Spieler und anderen Gegner hauptsächlich ein

- **Verbesserbare Utensilien:**

- Maske - 3 Stufen, wenig Schutz, mittlerer Schutz, viel Schutz



5: Störenfried (Art: Leugner)

- **Power-Ups:**

- Goldene Maske: Schützt für kurze Zeit vor HP Schäden
- Desinfektionsmittel: Bringt wieder HP
- Geld: Mehr Geld

- **Level:**

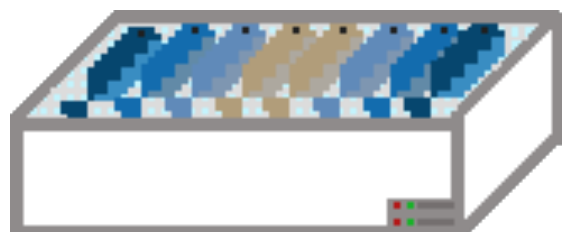
- 1. Level: Deutschland. Zeichnet sich dadurch aus, dass der Laden kleiner ist und man 6 Sachen einkaufen muss, weniger Menschen einkaufen und unter den Einkaufenden weniger Störenfriede sind
- 2. Level: Deutschland. Zeichnet sich durch mehr Shopper aus.
- 3. Level: Deutschland. Erstmal volles Sortiment, hat mehr Störenfriede.
- 4. Level: Großbritannien. Höherer Schaden und unvollständiges Sortiment.
- 5. Level: Malediven. Mehr Kinder.
- 6. Level: USA. Enthält Jeff, mehr Störenfriede und mehr Infizierte.

- **Güter, die eingekauft werden können:**

- Toilettenpapier
- Mehl
- Nudeln
- Reis
- Brot
- Tomaten
- Schnitzel
- Fisch
- Wurst
- Eis
- Käse
- Apfel
- Banane
- Schokolade
- Eier
- Milch

- **Gegenstände, die sich im Einkaufsladen befinden:**

- Eistruhe
- Tomatenkiste
- Regal mit Toilettenpapier
- Regal mit Nudeln
- Regal mit Mehl
- Fischtruhe (siehe rechts)
- Kasse



6: Fischtruhe

- Einkaufswagen
- Einkaufskorb

SPIELSTRUKTUR

Das erste Spiel beginnt damit, dass man das Spiel startet und das erste Level spielen kann. Im choose hero Untermenü des Hauptmenüs kann der Spieler den Helden aussuchen, mit dem er das Level bestreiten möchte. Dann beginnt das Level, wobei die Spielmechanik erklärt werden soll. Das Tutorial kann der Spieler auch überspringen.

Wenn der Spieler nun weiß, was seine Aufgabe ist, kann er anfangen, die Einkaufsliste zu vervollständigen, indem er zu den jeweiligen Gängen und zu dem jeweiligen Regal navigiert und dabei versucht, die Abstandsregeln so gut es geht einzuhalten, das bedeutet, wenn er anderen Einkaufenden zu nah kommt, kann es sein, dass sie ihn mit dem Virus anstecken, was zu einer Verminderung der HP führt, aber auch, dass ihm Gegenstände aus dem Einkaufswagen/Einkaufskorb geklaut werden können. Wenn der Spieler HP verliert, hört man das Husten der Gegner, denen er zu nahe gekommen ist. Der Spieler sollte dabei das Level so schnell wie möglich absolvieren, da sowohl Güter knapp werden, die nur bis zu einer gewissen Zeit in Minispielen gewonnen werden können, aber auch, da der Spieler Belohnungen in Form von Geld bekommt, wenn er das Level in gewisser Zeit abschließt. Das Geld spielt in dem Spiel eine besondere Rolle, da es neben der Gesundheit eine weitere Variable ist, die über den Spielverlauf entscheiden können, wenn der Spieler seinen Einkauf nicht bezahlen kann und er somit das Level nicht bestehen kann.

STATISTIKEN

Die Statistiken, die während dem Spiel gesammelt werden, sind folgende: Highscores, Geld, das bisher ausgegeben wurde, gespielte Zeit und Anzahl der ausgeführten Spezialangriffe für jede einzelne Art der Spieler (Student, Hypochonder, etc.).

ACHIEVEMENTS

Die erreichten achievements werden abgespeichert und können somit einmal pro Spieler erreicht werden.

- *Erster Einkauf!:*
"Kaufe zum ersten Mal ein" (Voraussetzung: Anzahl der Einkäufe = 1, Belohnung:1€)
- *Wochenendeinkäufer!:*
"Tätige 5 Einkäufe"(Voraussetzung: Anzahl der Einkäufe = 5, Belohnung:5€)
- *Aktiver Einkäufer!:*
"Tätige 20 Einkäufe"(Voraussetzung: Anzahl der Einkäufe = 20, Belohnung:10€)
- *Stammkunde!:*
"Tätige 60 Einkäufe"(Voraussetzung: Anzahl der Einkäufe = 60, Belohnung:25€)

- *Kleiner Einkauf!:*
"Kaufe für unter 5€ ein"(Voraussetzung: Einkaufssumme <5, Belohnung:1€)
- *Hauseinkauf!:*
"Kaufe für 30-40€ ein"(Voraussetzung: 30<Einkaufssumme <40, Belohnung:5€)
- *Großeinkauf!:*
"Kaufe für über 100 Euro ein" (Voraussetzung: Einkaufssumme >100, Belohnung:10€)
- *Fleischesser!:*
"Kaufe nur Fleischwaren ein und unterstütze so das Schlachten von Tieren"
(Voraussetzung: nur Produkt der Klasse Fleischware<Tierprodukt, Belohnung: überall +5€, außer im Bioladen dort -5€)
- *Omnivore!:*
"Kaufe jedes einzelne Produkt im Laden in einem Einkauf!"
(Voraussetzung: jedes Produkt aus dem Sortiment im Warenkorb, Belohnung: 5€)
- *Veggie!:*
"Kaufe ausschließlich vegetarisch ein"(Voraussetzung:Keine Produkte der Klasse Fleischware < Tierprodukt, Belohnung: 5€, im Bioladen 7€)
- *Veganer!!!:*
"Kaufe ausschließlich vegan ein!"(Voraussetzung: Keine Produkte der Klasse Tierprodukt, Belohnung: 7€)
- *Heimscheißer!!!:*
"Kaufe das gesamte Klopapier Regal leer"(Voraussetzungen: Kaufe so viel Klopapier sodass das Klopapier Regal leer ist, Belohnung: 2€)
- *Mehlmann!!:*
"Kaufe das gesamte Mehl im Supermarkt!!"(Voraussetzungen: Kaufe so viel Mehl, dass das MehlRegal leer ist, Belohnung:2€)
- *Gönnung :P:*
"Kauf dir ein Stück feinsten Schokolade und leckerstes Eis!"(Voraussetzungen: Schokolade und Eis im Einkauf, Belohnung:5€)
- *Anquatschen:*
"Führe den Spezialangriff des Studenten insgesamt einmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Student) = 1, Belohnung: 1€)
- *Laberattackee!:*
"Führe den Spezialangriff des Studenten insgesamt fünfmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Student) = 5, Belohnung: 5€)
- *PlapperPlapperPlapper!!:*
"Führe den Spezialangriff des Studenten insgesamt 20mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Student) = 20, Belohnung: 20€)

- *Endloses Geplapper!!!:*
"Führe den Spezialangriff des Studenten insgesamt 60mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Student) = 60, Belohnung: 60€)
- *Schutzschild!:*
"Führe den Spezialangriff des Hypochonder insgesamt einmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Hypochonder) = 1, Belohnung: 1€)
- *Halt Stop!!:*
"Führe den Spezialangriff des Hypochonder insgesamt fünfmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Hypochonder) = 5, Belohnung: 5€)
- *Abstand halten!!:*
"Führe den Spezialangriff des Hypochonder insgesamt 20mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Hypochonder) = 20, Belohnung: 20€)
- *Haltet euch fern!!!:*
"Führe den Spezialangriff des Hypochonder insgesamt 60mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Hypochonder) = 60, Belohnung: 60€).
- *Klatschen!:*
"Führe den Spezialangriff des Krankenpfleger mindestens einmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Krankenpfleger) = 1, Belohnung: 1€)
- *Applaus Applaus!:*
"Führe den Spezialangriff des Krankenpfleger mindestens fünfmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Krankenpfleger) = 5, Belohnung: 5€)
- *Held in der Not!:*
"Führe den Spezialangriff des Krankenpfleger mindestens 20mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Krankenpfleger) = 20, Belohnung: 20€)
- *Held in der Krisen!:*
"Führe den Spezialangriff des Krankenpfleger mindestens 60mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Krankenpfleger) = 60, Belohnung: 60€)
- *Lügenpresse!:*
"Führe den Spezialangriff des Coronaleugner mindestens einmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Coronaleugner) = 1, Belohnung: 1€)
- *Alles Unsinn!!!:*
"Führe den Spezialangriff des Coronaleugner mindestens fünfmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Coronaleugner) = 5, Belohnung: 5€)
- *Diktatur Deutschland!:*
"Führe den Spezialangriff des Coronaleugner mindestens 20mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Coronaleugner) = 20, Belohnung: 20€)

- *Runter mit der Maske!:*
"Führe den Spezialangriff des Coronaleugner mindestens 60mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Coronaleugner) = 60, Belohnung: 60€)
- *Chippen!:*
"Führe den Spezialangriff des Bill Gates mindestens einmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Bill Gates) = 1, Belohnung: 1€)
- *Just Chipping!:*
"Führe den Spezialangriff des Bill Gates mindestens fünfmal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Bill Gates) = 5, Belohnung: 5€)
- *Unter Kontrolle!!:*
"Führe den Spezialangriff des Bill Gates mindestens 20mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Bill Gates) = 20, Belohnung: 20€)
- *Die Welt ist mein!!!:*
"Führe den Spezialangriff des Bill Gates mindestens 60mal aus"(Voraussetzungen: Getätigte Spezialangriffe(Bill Gates) = 60, Belohnung: 60€)

SCREENPLAY

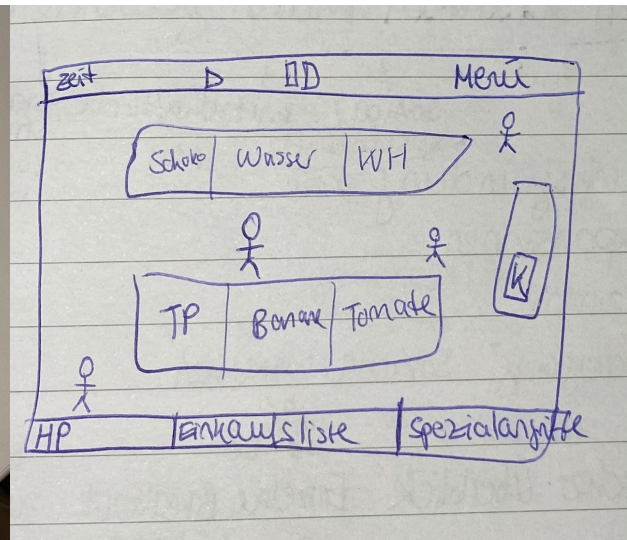
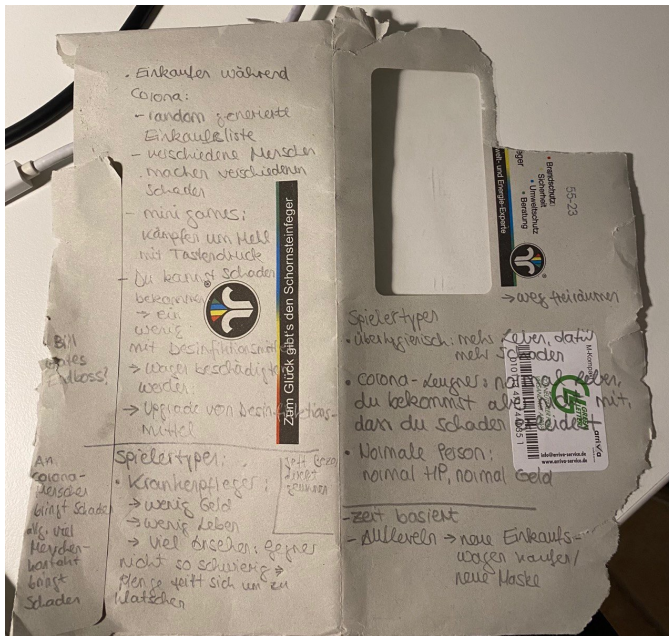
Die Hintergrundgeschichte des Spiels ist sehr stark von der aktuell herrschenden Pandemie inspiriert. Insbesondere Charaktere, die ständig auf positiver oder negativer Weise auffallen beziehungsweise aufgefallen sind und jegliche Tagesthemen dominiert haben, wollten wir mit diesem Spiel behandeln. Sei es, indem man mit einer unterbezahlten, für selbstverständlich gehaltenen Pflegekraft spielt, für die wir am Anfang des Jahres fleißig geklatscht haben. Als sie dann in den Tarifverhandlungen mehr Lohn gefordert haben, befand die Gesellschaft die Forderung für unangemessen.

Oder einem Coronaleugner, der die Gesamtsituation für eine große Verschwörung hält, die man geschaffen hat, damit man ihn chippen, kontrollieren und in seiner Meinungsfreiheit beschneiden kann. Dennoch hat er sehr oft von seiner Meinungsfreiheit und seinem Demonstrationsrecht Gebrauch gemacht. Selbstverständlich darf auch unsere Perspektive als Studierende nicht fehlen und auch der sagemumwobene Bill Gates, der uns alle kontrollieren und beherrschen will.

Da diese Situation für keinen von uns leicht ist, wollten wir einen humorvollen (und zugegeben etwas zynischen) Umgang mit ihr finden. Der Virus verschwindet zwar nicht, macht das Überstehen aber vielleicht ein wenig einfacher :)

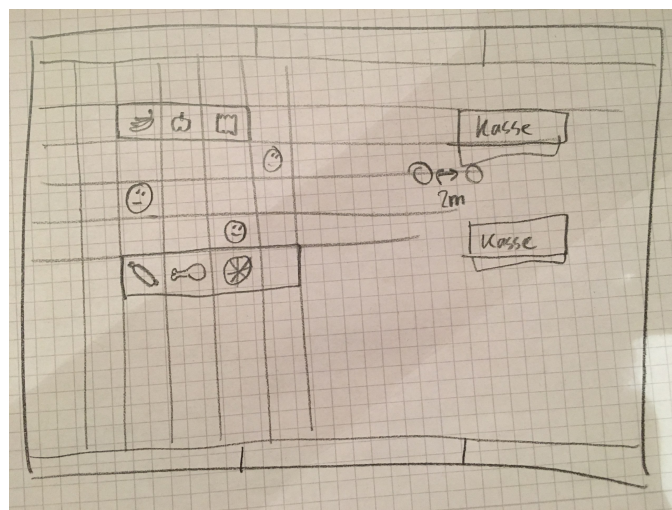
KONZEPTZEICHNUNGEN UND STORYBOARDS

Wir haben keine großen Storyboards angelegt, weshalb wir ein paar Skizzen und Inspirationen hinzugefügt haben:



8: Erste Konzeptzeichnung des Spielerinterface

7: Allererste Idee



9: Konzeptzeichnung der Map