

Trash Wars – A new hope

Jede Handlung hat ihre Konsequenz. Überlege gut, was du machst!

Game Goals

Den Spielern das richtige Verhalten im Umgang mit der Umwelt näher zu bringen und ihnen mit Humor und Übertreibung die Konsequenzen ihrer Handlungen aufzuzeigen.

Game Information

Genre:	Adventure
Plattform:	Flash (Browserspiel)
Zielgruppe:	Jugendliche (14-20 Jahre)

Features

- Wandelbare Umwelt
- Umweltdenken spielerisch vermitteln

Game Concept

Sie spielen einen jungen Menschen und begleiten ihn durch seinen Alltag. Überall gibt es Entscheidungen zu treffen, welche die Umwelt betreffen. Falsche Entscheidungen wirken sich direkt auf die Spielwelt aus, die entweder sauber und schön ist, oder im schlimmsten Fall durch Umweltsünden untergehen wird.

Story

Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen jungen Studenten, der zum ersten Mal in eine WG eingezogen ist. Das Spiel beginnt am Morgen früh in der Wohnung des Studenten, in der dieser die ersten Entscheidungen zu treffen hat, ob er sich duschen soll oder doch lieber ein Bad nimmt, wie lange er das Wasser beim Zähneputzen an lassen soll und so weiter... Mit dem Student wird man sich danach auf die Reise zu seiner Schule machen und mit ihm den Tag durchleben.

Durch das richtige oder falsche Handeln des Spielers wird direkt die Umwelt beeinflusst. Bei falschen Entscheidungen wird die Welt um den Studenten immer verreckter, die Luft stickiger, die Leute reagieren immer zorniger und deprimierter, was soweit gehen kann, dass es zu einer Umweltkatastrophe kommt und das Spiel vorzeitig endet.

Basic Design Concept

Das Spiel wird in einer Comicgrafik gehalten sein. Die Welt wird am Anfang bunt und schön sein, sich aber bei falschen Entscheidungen schrittweise in eine Post-Apokalyptische Welt verwandeln, eine dreckige, düstere Welt, welche kurz vor ihrem Zusammenbruch steht.

Gameplay / Goal

Das Spiel soll sich wie ein stark vereinfachtes Adventure spielen. Der Spieler wird also den Charakter per Mausclick navigieren können, muss aber auch mit der Umwelt interagieren, also zum Beispiel beim Zähneputzen den Wasserhahn aufdrehen und auch wieder zudrehen, was auch durch ein simplen Klick auf den Wasserhahn erreicht werden kann.

Das Ende ist erreicht, wenn der Tag um ist, der Charakter sich also wieder schlafen legt, oder der Spieler so viele Fehler gemacht hat, dass die Welt unter geht.

Game Structure

Das Spiel wird sich auf einige Orte beschränken, man kann daher den Charakter nicht wirklich auf Schritt und Tritt verfolgen. So startet man am Anfang in der Wohnung des Charakters und wird dann zu einem kleinen Aussenlevel übergehen. Danach findet sich der Spieler in der Schule des Studenten wieder, wo es ein Schulzimmer, ein Aufenthaltsraum und eine Cafeteria gibt.

Contact

David Lüscher

Games Academy

GD I 2009

david.luescher@games-academy.de

+49 / (0)123456789