

Campus & Barriere

- Teamleiter: Denis Stier
- Teammitglieder:
 1. Niklas Goby
 2. Diana Hille
 3. Guido Solbach
 4. Malte Ahl
 5. Phillip Stahl

Spielkonzept

Kurzbeschreibung & Key Features

Bei 'Campus & Barriere' (C&B) handelt es sich im Wesentlichen um ein Rennspiel, das in der Innenstadt Freiburgs stattfindet. Allerdings steht die Realitätsnähe, im Gegensatz zu Titeln wie "Need for speed" oder der "Grand Prix Series", deutlich stärker im Hintergrund. Viel eher wird C&B an den Stil der ersten beiden Teile von GTA angelegt sein. So wird es nicht darum gehen, auf einer festgelgten Rennstrecke möglichst vor seinen Konkurrenten über die Ziellinie zu fahren, sondern viel eher darum, sich innerhalb eines vorgegeben Zeitlimits seinen Weg durch das Spielfeld selbst zu suchen. Das Ziel des Weges wird hierbei in Form von Missionen vorgegeben sein, welche sich aus der Storyline ergeben. Ebenfalls in Anlehnung an GTA wird die Schwierigkeit für den Spieler vorallem aus dem Ausweichen von Hindernissen wie Passanten und Autos und dem Umgehen von Polizisten bestehen.



Screenshot aus GTA3¹. C&B wird sich stark an dessen Stil und Gameplay angleichen.

¹ <http://loot-ninja.com/2008/02/15/rumor-mill-gta-1-2-street-fighter-alpha-coming-to-psn/>

Trotzdem wird sich das Spiel aber klar von den bisher genannten und ähnlichen Titeln Abgrenzen, was im Folgenden deutlich wird. Der auffälligste Unterschied ist hierbei, dass der Spieler sich ausschließlich auf dem Fahrrad bewegt. Es wird also keinen Wechsel der Fahrzeuge, wie bei GTA üblich, geben. Im Gegenzug wird das Rad selbst nicht zerstörbar sein, auch wenn der Spieler unter bestimmten Umständen [sterben](#) kann.

Weiterhin wird das Spiel im Comicstil dargestellt, wodurch sich C&B noch weiter von dem bereits genannten Vorbild entfernt.

Eine weitere klare Abgrenzung liegt in der Form des Itemerwerbs. Es werden keine Gegenstände (mit Ausnahme von Geldstücken) auf der Karte aufzusammeln sein, sondern der Spieler muss sich die gewünschten [Powerups](#) in den passenden Shops bzw. bei bestimmten Personen aktiv kaufen. Hierfür steht ihm Geld zur Verfügung, dass er nach jeder Mission, ohne weiteres zutun seinerseits, zur Verfügung gestellt bekommt. In kleinen Mengen kann es auch auf der Straße gefunden werden. Powerups und sonstige Items werden in Form von grafischen Repräsentationen im Spielerinterface eingeblendet und über festgelegte Tasten erreichbar sein.

Zusätzlich zum oben Genannten wird es möglich, sein den Charakter individuell zu gestalten. Vorbild hierbei sind klassische PC-Rollenspiele wie "Sacred" oder "Diablo". Allerdings wird lediglich die Grundidee von Attributen und deren Steigerung durch Erfahrungspunkte übernommen. So stehen die Attribute nicht, wie sonst üblich, ausschließlich für körperliche Eigenschaften. Viel mehr beschreiben sie Wesenszüge, wie beispielsweise [Verhandlungsgeschick](#). Die Erfahrungspunkte errechnen sich direkt aus der Zeit, die dem Spieler nach Beenden Mission noch übrig bleibt und sollen ihn so dazu animieren möglichst schnell zu fahren. Die Möglichkeit, gewonnene Erfahrung für Attributssteigerungen zu verwenden, bekommt man allerdings nur jeweils zwischen zwei Missionen, da das Spielgeschehen nicht unnötig unterbrochen werden soll.

Um seinem Stil treu zu bleiben, wird es in C&B keinerlei Waffen geben.

Das eigentliche Spielziel ergibt sich letztendlich, neben persönlichen Zielen wie der Charakterentwicklung, durch die Storyline. D.h. die Aufgabe besteht darin, sämtliche Missionen nacheinander zu bestehen. Die Missionsziele sind je nach Mission unterschiedlich und werden dem Spieler in Form von Zwischensequenzen erklärt. In den meisten Fällen werden diese innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zu erledigen sein. Weiterhin bekommt der Spieler während des Spiels die Möglichkeit, eine Kurzfassung der Ziele nachzulesen. Die Missionen sind im Einzelnen im [Storyboard](#) beschrieben. Erst wenn alle Missionen erfolgreich abgeschlossen sind, gilt das Spiel als gewonnen.

Abschließend sei noch erwähnt, dass sich das Spiel im Wesentlichen in zwei Phasen aufgliedert.

1. Kennenlernphase: Der Spieler bekommt kleine, nicht allzu schwere

Aufgaben zugeteilt, die ihm vor allem ermöglichen sollen die Innenstadt Freiburgs kennenzulernen. Hierbei werden dem Spieler grundlegende Spielmechanismen wie die Steuerung des Fahrrads oder die Verwendung von Powerups näher gebracht. Dazu wird zu Beginn nicht die gesamte Karte als Gebiet zur Verfügung stehen, sondern durch strategisch platzierte Objekte eingegrenzt sein. Am Ende der ersten Phase wird das gesamte Gebiet freigespielt sein.

2. Hauptphase: Das eigentliche Spiel beginnt. Eine Zwischensequenz wird den Spieler in das Setting einführen und ihm einen ersten Auftrag erteilen. Alle Funktionen stehen zur Verfügung.

Um dem Spieler einen Anreiz zu geben, das Spiel nach dem ersten Durchspielen nicht beiseite zu legen wird außerdem noch eine [Highscoreliste](#) angeboten.

Desweiteren werden die Gestaltungsmöglichkeiten des Charakters durch die Individualisierung der Attribute wesentlich zum Langzeitspielspass beitragen.

Spielerinterface

Das Hauptmenü wird folgendermaßen gegliedert sein:

- Neues Spiel starten
 - Charakterauswahl: Hier bekommt der Spieler die Möglichkeit, seinen Charakter zu individualisieren. Es müssen die Fakultät und das Geschlecht ausgewählt, sowie ein Name eingegeben werden.
 - Starten
 - Abbrechen

- Spielstand laden
 - Spielstand auswählen: Ein Dateidialog gibt eine Übersicht über alle gespeicherten Spielstände, aus denen der Spieler einen auswählen kann.
 - Starten
 - Abbrechen
- Optionen: Dieses Untermenü bietet Einstellungsmöglichkeiten wie Auflösung und Lautstärke.
 - Einstellungen speichern
 - Abbrechen
- Highscore : Zeigt die Highscoreliste an
 - Abbrechen
- Spiel beenden: Beendet das Programm.

Der Spieler steuert das Fahrrad ausschließlich über die Tastatur aus einer 'Third-Person-Camera'-Sicht. Kameraführung und Steuerung werden dabei bewusst einfach gehalten, um dem Spieler die Konzentration auf das Spielgeschehen zu erleichtern. Die benutzten Tasten sind im Folgenden kurz erklärt:

- W,A,S,D : Steuerung des Fahrrads.
- +,- :Rein- und Rauszoomen.
- F1,F2,F3,F4 : Benutzung des jeweiligen Itemslots.
- ESC : Unterbrechung des Spiels und Öffnung des Menüs.
- Q : Abrufen der aktuellen Missionsziele.

Die Kamera wird stets auf den Spieler zentriert sein und sich mit ihm mitbewegen. Zusätzlich kann der Spieler den Blickwinkel der Kamera anpassen, was verhindert, dass dem Spieler die Sicht auf einen bestimmten Punkt der Karte durch Gebäude o.ä. versperrt bleibt.

Die Benutzeroberfläche wird es dem Spieler erlauben, sich stets auf einen Blick über die spielrelevanten Informationen zu informieren. Permanent eingeblendet bleiben hierbei: Müdigkeit des Charakters, Anzahl der Items, verfügbares Geld und selbstverständlich die verbleibende Zeit.

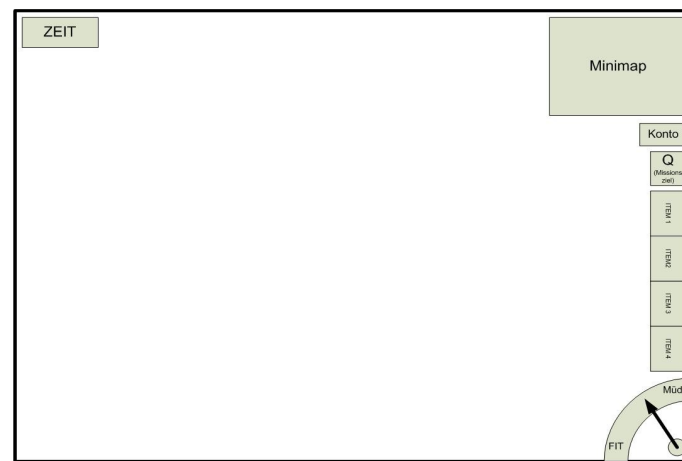
Desweiteren steht zur Orientierung eine Minimap zur Verfügung, auf der unter anderem die jeweiligen Missionsziele deutlich gekennzeichnet sind.

Gespräche mit NPC's kommen in zwei Formen vor:

1. Einkaufen: Sucht der Spieler einen Shop oder Drogendealer auf, werden alle Dialoge im Userinterface innerhalb einer Textbox eingeblendet. Zusätzlich wird ein Bild des NPC sichtbar, damit der Spieler sich immer im Klaren darüber ist, mit wem er sich gerade unterhält.
2. SMS: Im Rahmen der Missionen kommt es vor, dass der Spieler von einem NPC per SMS kontaktiert wird. Diese Nachricht wird, genau wie die Dialoge, in einer Textbox eingeblendet.

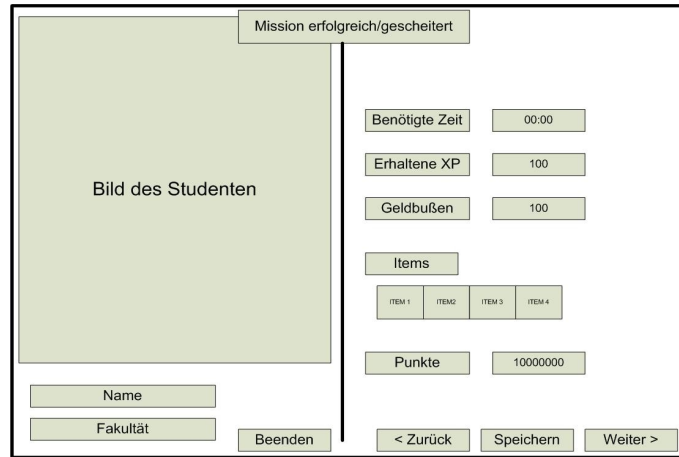
Ein permanent eingeblendetes Questicon auf der rechten Seite der GUI weist den Spieler stets auf die Bedeutung der Taste 'Q' hin.

Die Menüs sowie die Benutzeroberfläche werden entsprechend der Spielgrafik im Comicstil gehalten.



Userinterface während einer Mission

Unabhängig davon, ob der Spieler eine Mission erfolgreich beendet oder nicht, wird er bei Missionsende zu einer Serie von Zwischenscreens weitergeleitet. Diese geben ihm zuerst einen Überblick über die aktuelle Mission, wobei er hier Informationen wie benötigte Zeit oder erhaltene Erfahrungspunkte einsehen kann.



Mission erfolgreich/gescheitert

Bild des Studenten

Name

Fakultät

Benötigte Zeit 00:00

Erhaltene XP 100

Geldbußen 100

Items

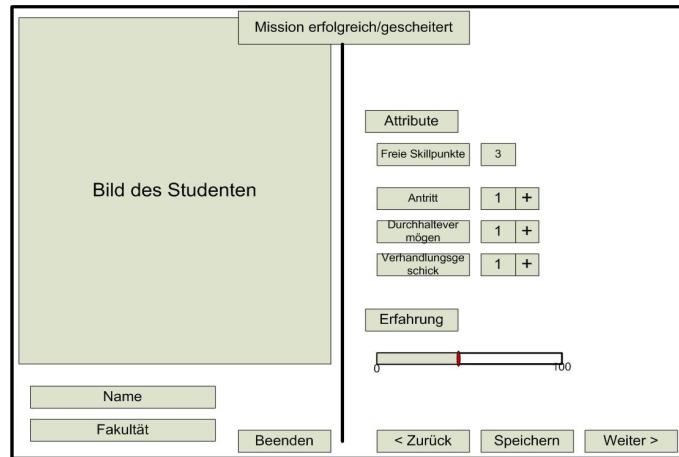
ITEM 1 ITEM 2 ITEM 3 ITEM 4

Punkte 10000000

Beenden < Zurück Speichern Weiter >

Missionstatistiken

Über den angebotenen “Weiter”-Button kommt man zur Übersicht über die aktuellen Charaktereigenschaften. Hier hat man auch die Möglichkeit, eventuelle Erfahrungspunkte in die Steigerung der Attribute zu investieren.



Mission erfolgreich/gescheitert

Bild des Studenten

Name

Fakultät

Attribute

Freie Skillpunkte 3

Antritt 1 +

Durchhaltevermögen 1 +

Verhandlungsgeschick 1 +

Erfahrung

0 100

Beenden < Zurück Speichern Weiter >

Attributssteigerung

Ebenfalls über den “Weiter”-Button gelangt man von hier zu einer Übersicht über die aktuelle Finanzlage des Spielers. Hier werden Verdienste durch den Nebenjob aufgeführt, sowie gesammeltes Kleingeld. Zusätzlich sind hier die jeweiligen Ausgaben für Studiengebühren oder auch während der Mission gekaufte Gegenstände einsichtig.

Mission erfolgreich/gescheitert

Bild des Studenten

Name

Fakultät

Beenden

Einnahmen		Ausgaben
150		100
100		1222
7611		2333
		500
		3456
7661	-	7611

Kontostand 250

< Zurück Speichern Nächste Mission

Übersicht über die Finanzlage

Von hier aus lässt sich schließlich die nächste Mission starten. Allgemein hat man von jedem der eben genannten Zwischenscreens die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern.

Technische Spezifikationen

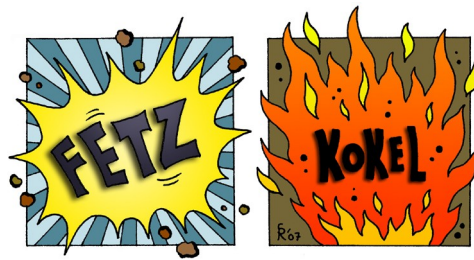
Campus & Barriere wird ausschließlich für den PC auf Windows Plattformen entwickelt. Hierbei wird auf das XNA2.0 Framework, mit C# als Programmiersprache zurückgegriffen. Auf den Zielrechnern muss mindestens die .NET Umgebung in der Version 2.0 sowie die XNA2.0 Runtime installiert sein.

Eine Unterstützung der X-Box360 ist nicht vorgesehen.

Eine Netzwerk- bzw. Multiplayerunterstützung ist ebenfalls nicht vorgesehen, auf eine Netzwerkverbindung kann also verzichtet werden.

Eine DirectX9-kompatible Grafikkarte mit Shaderunterstützung ist zwingend erforderlich.

Die Spielgrafik wird vollständig dreidimensional sein. Aus dem Comic-Stil werden jedoch die entsprechenden Effekte wie Sprechblasen oder Explosionswolken, sogenannte Onomatopöien, übernommen werden.



Typische Onomatopöien.²

² <http://de.wikipedia.org/wiki/Onomatopoesie>

Optionen und Aktionen

Wie unter '[Spielerinterface](#)' bereits beschrieben, hat der Spieler jeweils zwischen den einzelnen Missionen die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand aktiv zu speichern. Hierbei wird einerseits der Fortschritt in der Storyline als auch andererseits sämtliche charaktergebundenen Informationen gesichert, im Detail also :

- Stand in der Storyline,
- Erfahrungspunkte<[linkTo:statistiken,erfahrungspunkte](#)>,
- [Charakterattribute](#)
- Vermögen,
- [Gegenstände](#),
- Statistiken (Gesamtspielzeit, [Gesamtbußgeld](#))

Es ist ausdrücklich nicht vorgesehen, während einer laufenden Mission die Möglichkeit zum Speichern anzubieten.

Spezielle Aktionen:

Während einer Mission kann über die Tasten F1 – F4 der jeweilige Itemslot aktiviert werden. Bei Aktivierung werden die darin enthaltenen Items verwendet. Bei diesen Gegenständen handelt es sich um [Powerups](#), welche bei Konsum unterschiedliche Wirkungen und häufig auch unerwünschte Nebeneffekte haben.

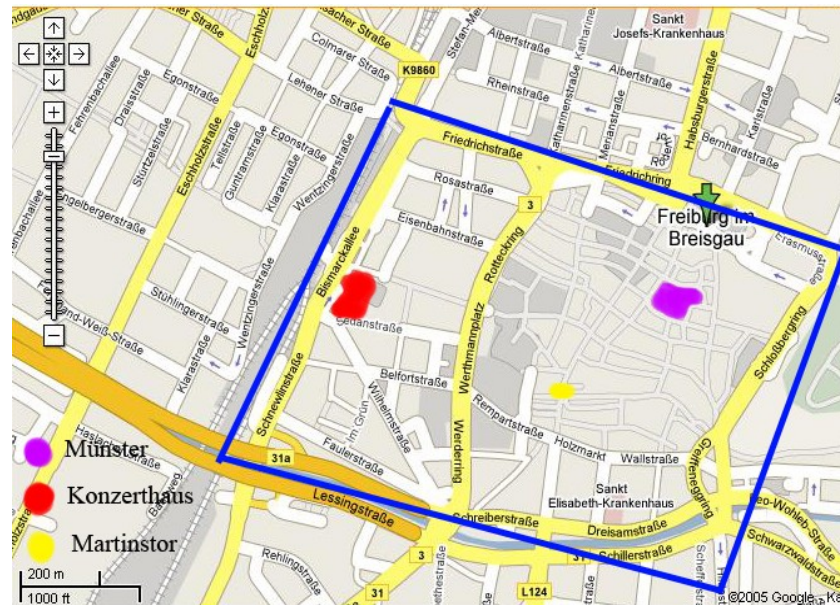
Missionsspezifische Aktionen, wie beispielsweise das Aufhängen von Plakaten, werden automatisch durch das Erreichen einer gekennzeichneten "Zielzone" ausgelöst. Eine weitere Aktion des Spielers ist nicht nötig.

Der Zusammenstoß mit Passanten oder stationären Hindernissen sorgt dafür, dass der Spieler schlagartig stoppt. Hierauf wird der Spieler mit der unter "Technische Spezifikationen" beschriebenen zweidimensionalen Explosionswolke aufmerksam gemacht. Der Vorgang nimmt einige Zeit in Anspruch, so dass der Spieler es tunlichst vermeiden sollte in Unfälle verwickelt zu werden. Der positive Aspekt allerdings ist, dass der Charakter durch den Adrenalinschub schlagartig hellwach ist.

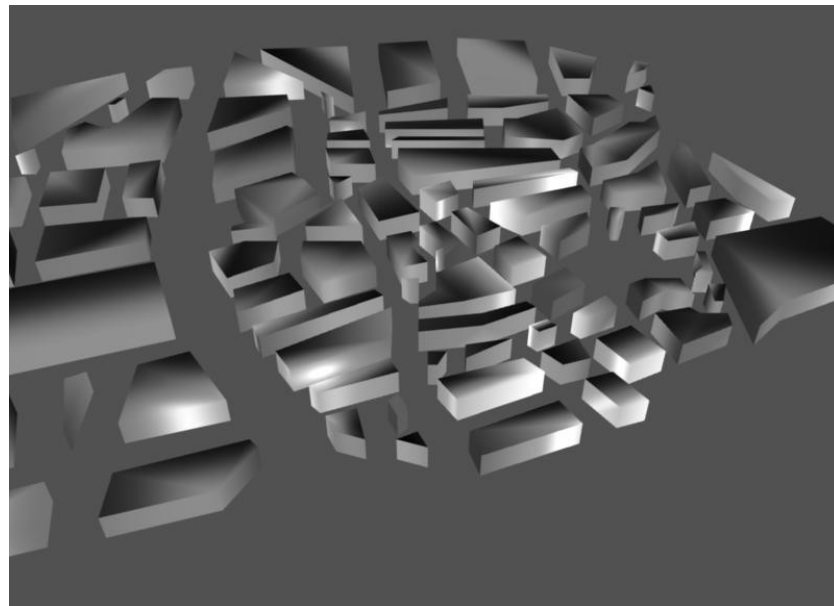
Spielstruktur

Insgesamt gibt es drei Kapitel mit jeweils unterschiedlichen Missionen. Am Anfang eines Kapitels wird stets ein übergeordnetes Ziel genannt, welches durch das Bestehen der einzelnen Missionen schrittweise erreicht wird.

Die Umgebung wird in allen drei Kapiteln an die Freiburger Innenstadtkarte angelehnt sein.



Der Ungefähre Bereich an den das Spielfeld angelehnt ist.



Die Abbildung zeigt die Modellierung des oben gezeigten Innenstadtbereiches.

Diese ist jedoch im ersten Kapitel nicht frei befahrbar, sondern muss erst im

Laufe der [Kennenlernphase](#) freigespielt werden. Ab dem zweiten Kapitel ist diese Beschränkung jedoch aufgehoben und wird nur im Rahmen einzelner Missionen zu Gunsten der Story durch 'natürliche' Hindernisse wie Autos oder Polizisten eingeschränkt sein.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Missionen nacheinander erfolgreich abgeschlossen und somit alle drei Kapitel durchgespielt wurden.

Statistiken

Zu unterscheiden ist zwischen Informationen, welche eine spielrelevante Bedeutung haben und solchen die lediglich statistische Relevanz bieten. Über letztere wird nur für die Highscoreliste Buch geführt. Eine genauere Beschreibung der Highscores findet sich am Ende dieses Abschnittes.

Spielrelevante Daten:

Während einer laufenden Mission werden, wie aus den Konzeptzeichnungen zum [Userinterface](#) ersichtlich, die wichtigsten Informationen permanent eingeblendet bleiben. Hierunter zählen:

- Die Müdigkeit: Wie jeder gute Student muss der Spielercharakter mit chronischem Schlafmangel kämpfen. Dies äußert sich durch die kontinuierlich steigende Müdigkeit, wobei die Geschwindigkeit mit der sie zunimmt, direkt proportional zur Zeit ist, die der Spieler auf seinem Fahrrad verbringt. Überschreitet die Müdigkeit das kritische Niveau, schläft der Charakter auf dem Fahrrad ein und fährt solange geradeaus, bis er einen [Unfall baut](#). Durch das freigewordene Adrenalin ist er im Anschluss wieder hellwach.

Das einziges Gegenmittel in diesem Zusammenhang ist der Kaffee, der in den Bäckereien und Kioske der Freiburger Innenstadt [verkauft wird](#). Hierbei ist zu beachten, dass die Wirkung davon abhängt wie der Spieler seine [Attribute](#) gesteigert hat.

- Das Vermögen: Der Spielercharakter wird mit einem Hiwi-Job starten, der ihm in regelmäßigen Abständen Geld einbringt, ohne dass der Spieler selbst etwas dafür tun muss. Die möglichen Jobs unterscheiden sich lediglich im Namen, bringen also alle gleich viel Geld ein. Der verdiente Betrag ändert sich zwar im Laufe des Spiels, allerdings nur um vorher festgelegte Werte, auf die der Spieler jedoch keinen Einfluss hat.
- Die Items: Siehe [Powerups/down](#)
- Die Zeit: Neben der Müdigkeit der zweite Gegner des Spielers. Sie gilt es zu schlagen. Je erfolgreicher der Spieler dabei ist, umso höher fallen die gewonnenen Erfahrungspunkte aus. Desweiteren gilt eine Mission als gescheitert, wenn der Spieler es nicht schafft die Missionsziele innerhalb des gegebenen Zeitlimits zu erreichen, was das Wiederholen der Mission zur Konsequenz hat.

Weitere spielrelevante Daten, die nicht permanent eingesehen werden können:

- Erfahrungspunkte: Die Erfahrungspunkte, kurz XP, dienen zur Steigerung der Attribute und können durch besonders schnelles Fahren verdient werden. Die Anzahl der verdienten Punkte hängt davon ab, wieviel Zeit bei Missionsende noch bis zum Ablauf des Zeitlimits vorhanden ist. Ist also noch X% der Zeit übrig, bekommt der Charakter X% der insg. möglichen XP dieser Mission. Die Gesamtzahl ist direkt proportional zum Zeitlimit in Sekunden.
- Attribute: Siehe [Charaktere](#).

Daten mit rein statistischem Wert:

- Gesamtspielzeit: Zeit, die der Spieler insgesamt benötigt hat, fließt in die Highscores mit ein.
- Gesamtbußgeld: Ebenfalls nur für die Highscores relevant. Gibt an, wie viel Bußgeld der Spieler im Laufe der Zeit bezahlen musste.

Die angebotene Highscoreliste soll einen Anreiz bieten das Spiel mehrfach durchzuspielen, um sich entweder selbst zu übertreffen oder sich mit anderen Spielern zu messen. Mit in die Berechnung einfließen werden: Gesamtbußgeld, Gesamtspielzeit, verdiente Erfahrungspunkte und das gesammelte und ausgegebene Geld.

Spielobjekte

Charaktere

Als Spielercharaktere werden verschiedene Studierende aus den unten aufgeführten Fakultäten angeboten, wobei es je einen weiblichen und einen männlichen Charakter gibt. Der Spieler muss sich zu Beginn für einen dieser Charaktere entscheiden und spielt dann mit diesem das gesamte Spiel. Die Wahl der Fakultät beeinflusst dabei die Startattribute und soll so die gängigen Klischees des Studiengangs bedienen.

- Der Informatiker: Wer hauptsächlich in der Nacht aktiv ist, wenn die Sonne nicht mehr so grell scheint und das unerträgliche Geschrei der Vögel verstummt ist, muss sich irgendwie wachhalten. Zu diesem Zweck hat der Informatiker eine natürliche Affinität zum Kaffee entwickelt, die es ihm erlaubt dessen Wirkung effizienter zu nutzen als andere. Er startet daher mit einem Bonus auf das Attribut "Durchhaltevermögen".
- Der Sportler: Durchtrainiert und, abgesehen vielleicht von der Leber, körperlich im Topzustand. Wer allerdings 5x mal pro Woche seinen sportlichen Ambitionen frönt, vernachlässigt selbstverständlich andere Gebiete und die viele frische Luft sorgt für einen gesunden Schlaf. Schwingt er sich jedoch auf den Drahtesel, fährt er jedem davon. Der Sportler startet mit einem Bonus auf das Attribut "Antritt".
- Der Jurist: "The pen is mightier than the sword", ist wohl immer noch das Credo dieser Spezies. Daher wundert es nicht, dass im Rahmen des Jurastudiums mehr Zeit damit verbracht wurde, erhitzte Diskussionen zu führen als den eigenen Körper in Form zu halten. Wer aber einem Hund einen Fleischlaster ausreden kann, schafft es auch den Freiburger Stadtpolizisten dazu zu bringen das Bußgeld zu mindern oder gar ganz fallen zu lassen. Der Jurist startet mit einem Bonus auf das Attribut "Verhandlungsgeschick".

Das Geschlecht des Charakters hat keine Auswirkungen auf das Spiel.



Zu sehen sind Skizzen einer weiblichen Informatikerin (links) und eines männlichen Informatikers (rechts).

Im Folgenden sind die einzelnen Attribute kurz beschrieben:

- **Antritt:** Legt fest wie schnell ein Charakter beschleunigen kann und wie hoch seine Maximalgeschwindigkeit ist.
- **Durchhaltevermögen:** Beschreibt wie stark ein Charakter auf Kaffee anspringt. Je höher das Attribut umso wacher wird er beim Konsum.
- **Verhandlungsgeschick:** Beschreibt die Fähigkeit des Charakters, einen Polizisten zu beeinflussen, um so das Bußgeld zu mindern.

Es ist möglich, dass der Charakter stirbt, wenn er mit einem Auto oder einer Straßenbahn zusammenstößt. Die aktuelle Mission gilt dann als gescheitert und muss wiederholt werden. Der Charakter bleibt allerdings mitsamt seiner Attribute und Gegenstände erhalten, die er zu Beginn der Mission bereits hatte.

Die Nichtspielercharaktere(NPC) sind unterteilt in solche, mit denen der Spieler interagieren kann und solchen, die lediglich bewegliche Hindernisse darstellen.

Zu den aktiven NPC gehören die Polizisten, Drogenverkäufer und speziellen Charakteren, die nur im Rahmen der Story Bedeutung haben.

Die Polizisten werden überall auf dem Spielfeld zu finden sein. Entdecken sie den Spieler auf seinem Fahrrad durch die Innenstadt fahrend, versuchen sie ihn aufzuhalten. Der Spieler hat in diesem Moment die Möglichkeit den Polizisten davonzufahren, wobei diese ihn einige Zeit verfolgen. Gelingt ihm das nicht,

muss er ein festgelegtes Bußgeld zahlen. Passiert dies zum 3. mal oder kann der Spieler nicht bezahlen, wird er verhaftet und die aktuelle Mission gilt als gescheitert. Sie muss also vom Spieler wiederholt werden.

Drogenverkäufer werden an festgelegten Punkten auf der Karte zu finden sein. Hier hat der Spieler die Möglichkeit die unter [Powerups](#) beschriebenen Gegenstände zu kaufen.

Spezielle Charaktere werden nur im Rahmen der Story auftauchen und der Spieler wird in einigen Missionen das Ziel haben, diese zu erreichen.

Zu den nicht-aktiven NPC gehören Passanten, die überall auf der Karte zu finden sind und sich auch auf ihr bewegen können. Der Spieler muss ihnen ausweichen oder einen [Unfall riskieren](#).

Besondere Objekte

Die Straßen selbst werden durch die umstehenden Häuser begrenzt, können jedoch auch mit Leitplanken, Bauzäunen etc. abgesperrt sein, um die aktuelle Strecke festzulegen.

Die Innenstadtkarte ist von vier Schnellstraßen begrenzt. Versucht der Spieler diese zu überqueren, wird er [überfahren](#).

Shops:

Einige der Gebäude auf der Karte werden gesondert gekennzeichnet sein. Hier hat der Spieler die Möglichkeit, Kaffee einzukaufen. Dazu muss er lediglich mit dem Fahrrad vor das Gebäude fahren und kann anschließend über die Tastatur wählen, wie viele Becher Kaffee er kaufen möchte. Das Geld dafür wird dem Spieler sofort abgezogen, erscheint aber auch in der Übersicht am Ende der Mission.

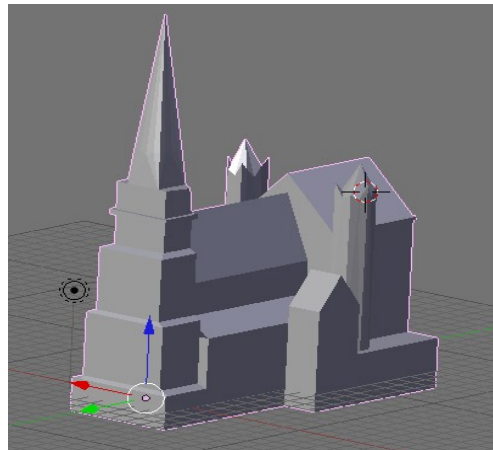
Fahrzeuge:

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Passanten muss der Spieler auch darauf achten nicht mit Straßenbahnen oder Autos zu kollidieren, da dies den sofortigen Tod des Charakters zur Folge hat. Die Straßenbahnen werden hierbei auf festgelegten Routen durch die Innenstadt fahren. Autos werden sich ebenfalls auf festen Routen bewegen, allerdings nicht durch die Innenstadt, sondern auf den

begrenzenden Schnellstraßen.

Besondere Gebäude:

Einige Gebäude werden für den Spieler im Rahmen der Story eine besondere Bedeutung haben. Diese werden entsprechend gekennzeichnet sein und sind in der Regel Missionsziele, die es zu erreichen gilt.



Modell des Freiburger Münster

Powerups/downs:

Der wohl wichtigste Gegenstand im Spiel ist der Kaffee. Mit ihm ist es möglich, die ständig steigende Müdigkeit zu bekämpfen. Beeinflusst wird die Wirkung des Kaffees durch das Attribut "Durchhaltevermögen".

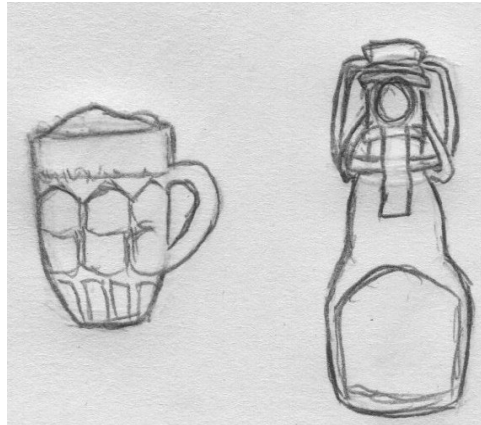


Konzeptzeichnung: Kaffee

Neben Kaffee wird es noch weitere Drogen geben, die einen temporären Einfluss auf die Fahreigenschaften bzw. den Zustand des Charakters haben. Allerdings ist zu beachten, dass alle Drogen negative Nebeneffekte mitbringen. Der Spieler muss also stets abwägen, ob das Risiko einen Einsatz rechtfertigt.

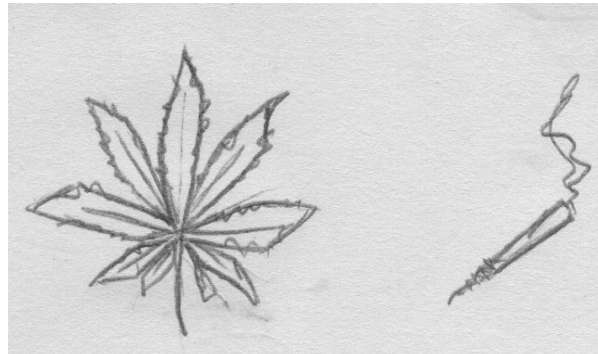
- Alkohol: Der Spielercharakter wird zunächst mutiger, was es ihm erlaubt einen Polizisten von sich zu stoßen, wenn dieser ihn gerade anhalten will.

Jedoch wird die Sicht für die Dauer der Wirkung verschwommen sein, so dass es schwieriger wird den Überblick zu behalten.



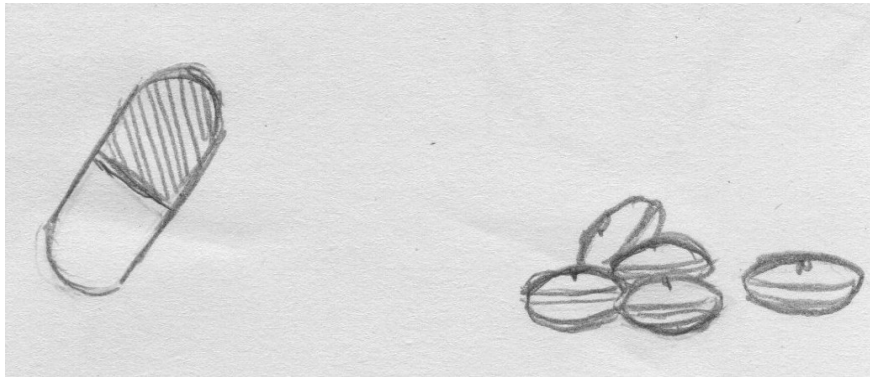
Konzeptzeichnung: Alkohol

- **Gras:** Die positive Auswirkung ist, dass die Uhr, bei gleichbleibender Geschwindigkeit des Spielers, langsamer läuft. Gleichzeitig tritt jedoch eine Paranoia ein und dem Spieler erscheint jeder dritte Passant als Polizist. Es ist ihm nur anhand des unterschiedlichen Verhaltens möglich, echte Polizisten von den Passanten zu unterscheiden.



Konzeptzeichnung: Gras

- **Amphetamine:** Ermöglichen dem Spieler für eine kurze Zeit deutlich schneller zu fahren. Ist die Wirkungsdauer abgelaufen, wird der Spieler hingegen verlangsamt.
- **Halluzinogene:** Durch die Einnahme von Halluzinogenen wird es dem Spieler unmöglich irgendetwas zu tun, da das gesamte Spielfeld von den verschiedensten Farben überdeckt wird. An welchem Ort der Spieler wieder "aufwacht" wird zufällig entschieden. Er kann somit sowohl näher an seinem Ursprünglichen Ziel landen oder aber weiter entfernt als zuvor. Eine kurze Zwischensequenz wird den Spieler darüber informieren, ob es zu seinen Gunsten ausging.



Konzeptzeichnung: Amphetamine und Hallozinogene

Screenplay

Einleitung der Geschichte

Das Intro zur Einleitung der Story wird wie auch die Charakterprofile durch handgezeichnete Comics dargestellt.

Über den Fortgang der Story wird der Spieler in Form von Zwischensequenzen unterrichtet, ebenfalls durch gezeichnete Comics.

Storyboard

Einleitung:

Campus & Barriere ist zeitlich in der Gegenwart angesiedelt. Es beschreibt die Erfahrungen eines durchschnittlichen Studenten, der gerade erst in seinem neuen Studienort angekommen ist.

Viel Zeit, sich umzusehen, bleibt ihm dabei allerdings nicht, denn kaum angekommen, wird er schon mit den völlig absurden, finanziellen Vorstellungen der Universität konfrontiert.

Sehr früh im Spiel kommt der Spieler mit anderen Studenten in Kontakt, die sich die Tyrannei des Rektorats nicht länger bieten lassen. Zu diesem Zweck haben sie sich von der politisch entmachteten Studentenvertretung abgespalten und organisieren nun Aufstände, Boykotte und Rektoratsbesetzungen.

Die Polizei als Handlanger des Rektors ist auch immer vertreten und böse Zungen behaupten, dass von diesem auch das Fahrradverbot in der Innenstadt ausgehe.

Mitten in Demonstrationen und Machtkämpfen, muss der frisch gebackene Student sich seinen Weg bahnen und das auch noch völlig Pleite. Wenn es nur

einen Weg gäbe diese verfluchten Studiengebühren nicht bezahlen zu müssen...

Kurzbeschreibung des Missionsfortschrittes:

1. Der Spielercharakter kommt frisch in die neue Stadt und ist, wie jeder Student, erstmal pleite. Er wird darüber aufgeklärt, dass es ein Rockkonzert in der Stadt geben wird. Es wird weiterhin klargestellt, dass er Geld brauchen wird, um den Eintritt zu bezahlen. Es wird ihm an dieser Stelle auch erklärt, dass er welches in den Straßen der Stadt finden kann. Seine Aufgabe ist nun einerseits genug Geld zu sammeln als auch das Konzert zu erreichen.
2. Der Spieler wird über die politische Situation der Studenten und ihren Kampf gegen den Rektor in der Stadt aufgeklärt. Die Untergrundorganisation "Uasta" wird eingeführt. Seine Aufgabe ist nun den Uasta zu finden, um sich dem politischen Kampf anzuschließen. Hierzu bekommt er ausreichend Informationen zur Verfügung gestellt.
3. Der Uasta nimmt den Spieler in seinen Reihen auf und er bekommt ab sofort Aufträge von ihnen zugeteilt. Im Laufe dieser Missionen wird der IQ-Test erklärt, der es Studenten ermöglicht die Studiengebühren nicht bezahlen zu müssen. Es wird klar, dass es vorgefertigte Lösungen für diesen gibt, die aber verloren gingen. Der Uasta plant diese Lösungen allen Studenten zur Verfügung zu stellen.
4. Der Spieler bekommt noch weitere Aufträge des Uasta zugeteilt, im Laufe derer er stückchenweise Antworten zu den Fragen des IQ-Test finden wird.
5. Hat der Spieler alle Antworten gefunden, stellt sich heraus, dass der IQ-Test so gestellt ist, dass er, ohne die Antworten zu kennen, nicht lösbar ist.
6. Der Spieler hat nun zwei Möglichkeiten das Spiel zu beenden:
 - Anmelden zum IQ-Test und mit den bekannten Antworten bestehen.
 - Die Antworten an den Uasta weiterleiten und sie somit allen Studenten zugänglich machen.

Liste optionaler Features:

Nachfolgend sind noch einige Features aufgelistet, die in der ersten Version aus Zeitmangel mit hoher Wahrscheinlichkeit noch nicht umgesetzt werden können.

Priorität 1:

- verschiedene Schwierigkeitsstufen: Um den Spieler stärker zu fordern, werden einige Aspekte des Spiels abgeändert. Hier sind beispielsweise höhere Kosten für Powerups oder kürzere Zeitlimits in den Missionen geplant. Insgesamt sind zwei Schwierigkeitsstufen vorgesehen: "Normal" und "Schwer".

Zusätzlich ist geplant, dem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich bei der Charaktererschaffung zu entscheiden, ob dieser beim Tod gelöscht werden soll oder nicht, um eine höhere Herausforderung zu bieten.

- Speichern der Charaktere: Eine Loslösung der Charaktere vom gespeicherten Spielstand. Dies ermöglicht z.B. die Wiederverwendung des Charakters in der höheren Schwierigkeitsstufe. Hierdurch wird ein weiterer Anreiz geschaffen das Spiel mehrfach durchzuspielen.

Priorität 2:

- Zufällige Missionen: Sobald die Storyline das erstemal durchgespielt ist, wird dem Spieler angeboten zufällige generierte Missionen zu bestehen. Das Spielfeld ist hierbei nicht eingeschränkt.
- Fahrrad-Tuning: Dem Spieler wird die Möglichkeit gegeben, in speziellen Shops verbesserte Teile für sein Fahrrad zu kaufen. Diese können beispielsweise die Bremswirkung verstärken.
- Mehrere Karten: Es wird nicht nur die an Freiburg angelehnte Karte als Spielfeld angeboten, sondern zusätzlich noch die Karten anderer Städte.
- Schaltung: Der Spieler bekommt die Möglichkeit zwischen verschiedenen Gängen des Fahrrads hin und her zu schalten. Dies hat Einfluss auf die Geschwindigkeit und die Müdigkeit.

Priorität 3:

- Gegenspieler: Andere von der CPU kontrollierte Studenten treten gegen den Spieler an. Dieser muss versuchen, vor den Gegenspielern einen bestimmten Punkt zu erreichen.