

# DACKEL IN TROUBLE

GAME DESIGN / KONZEPT

# **DACKEL IN TROUBLE - GAME DESIGN / KONZEPT**

- Rundenbasiertes oder Echtzeit-Strategiespiel
- Die Spieler\*innen spielen den Dackel, der seine gesammelte Kunst vor dem Regime beschützen muss
- Es kann strategisch in folgende Fähigkeiten investiert werden, um handlungsfähig zu sein:  
sichere Aufbewahrung, Netzwerk aufbauen,  
Ablenkungsmanöver, Tricks und Stärke

# **DACKEL IN TROUBLE - GAME DESIGN / KONZEPT**

- Lakaien des Regimes dringen in das Haus ein, und wollen die Kunst stehlen
- Es gibt verschiedene Lösungsstrategien, um die Zeit der Repression zu überleben
- Ziel ist, die Kunst über die Zeit zu retten
- Wenn alle Kunstwerke gefunden oder zerstört wurden, ist das Spiel verloren

# **DACKEL IN TROUBLE - GAME DESIGN / KONZEPT**

- Das Settings des 3. Reichs ist der Ausgangspunkt, das erste Level
- Im weiteren Verlauf des Spiels kommen immer neue Krisen im Lauf der Zeit, dabei geht es immer um Situationen, bei denen Kunstsammlungen gefährdet sind
- Themen: Regime, Terrorismus, Naturkatastrophen, Datenverlust, ...

# DA CKEL IN TROUBLE

CODING DA VINCI OST3  
2022

CODING DA  
VINCI OST3  
2022

# DACKEL IN TROUBLE

SOPHIA GRAZDANOW

ADA SCHMIDT

JONAS KLÖBER

MARTIN WISNIOWSKI

LOTTA ROMMESWINKEL