Gamedesign Document

„Der Erzähler“ (AT)

**Zusammenfassung**

„Der Erzähler“ (AT) ist ein interaktives Hörspiel, bei dem der Spieler Entscheidungen über den Verlauf der Geschichte treffen kann. Hierbei wird ihm die Handlung durch die Verbindung von Hörspiel und dazu passenden, gezeichneten Bildern präsentiert. Die Geschichte spielt sich auf zwei Ebenen ab: zum einen spielt sie in einer Fantasy Welt, in der eine Heldenstory erzählt wird. Gleichzeitig wird diese Heldenstory aber von zwei konkurrierenden Erzählern vorgetragen, die der Geschichte ihren Verlauf aufzwingen wollen. Hierbei fällt also dem Spieler die Rolle zu, sich zu entscheiden welchem der beiden Erzähler er folgen will, bzw. welchen Weg der Protagonist der Heldenstory letztendlich einschlägt.

**Ziel**

Ziel dieses Projekts soll eine ca. die Häflte der Geschichte (10 Seiten in Skript) sein. Die angestrebte Zeit für ein Playthrough beträgt ca. 10-15 Minuten, wobei die kumulierte Laufzeit aller Wege an diesem Punkt schwer einzuschätzen ist. Zusätzlich begegnet der Spieler bis zu 6 Minispielen. Alles an Hörspiel und Bilder, das im Spiel landet, soll tatsächlich fertig sein (keine Skizzen / Platzhalter / etc.).

Der Fokus soll generell auf einem harmonischen Wechsel zwischen Interaktivem und Zuhören liegen. Eine optimale Textlänge wird sich durch ein „trial and error“-Verfahren alsbald ermitteln lassen.

Das fertige Spiel soll sowohl auf PC und Mac, als auch auf mobilen Endgeräten (Android und iOS) spielbar sein.

**Elementare Elemente**

* Entscheidungsfreiheit / Story-Baum: Der Spieler sollte bei jeder Entscheidung das Gefühl haben, dass sie tatsächlich den Verlauf der Story beeinflusst. Aus Gründen der Realisierbarkeit soll die Geschichte sich von Beginn an an Storyknoten bis zum Ende bewegen. Hierbei sollen allerdings immer wieder einzelne Entscheidungen zum abrupten Ende der Geschichte führen, sodass in gewissem Maße replay value und eine tatsächlich verzweigte Geschichte entsteht.
* Entscheidungswahl: Der Spieler hat meist die Möglichkeit über mehrere Buttons, die sich in einem eigenen Panel befinden, eine der vom Spiel vorgegebenen Entscheidungsmöglichkeiten auszuwählen
  + Max. 3-4 Entscheidungen gleichzeitig
  + Regelmäßige Abstände der Entscheidungen (auch im Verhältnis zu Ton und Bild
* Dialoge:
  + Sollen überspringbar sein
  + Sollen pausierbar sein
* Sounds:
  + Atmos: Laufen permanent während sich die Story in jeweiligen Settings befindet
  + Vertonte Handlung: Wird jeweils zu den passenden Dialogen geschnitten
* Musik:
  + Jeweils in den Menüs
  + An den richtigen Stellen in der Story (entsprechend dem Skript)
* Speichern:
  + Manueller Save zu beliebigen Zeitpunkten
  + Autosave an Storyknoten
* Menüs: Sollen alle im Sinne des Fantasy-Themas gestaltet werden
  + Startmenü (Starten, Einstellungen, Laden, Mitwirkende, Ende)
  + Pausenmenü (Speicher, Laden, Beenden, Einstellungen)
* Minispiele:
  + Wald: Labyrinth
  + Vor der Mauer: Wache wecken (vgl. Angry Birds)
  + Taverne: Lauschen
  + Albtraum: Endlos Runner
  + Vor den Katakomben: Schloss knacken
  + Schatzkammer: Gegenstände aus dem Bild schieben oder Wimmelbild

**Weiterführende Elemente (fest eingeplant)**

* Entscheidungswahl:
  + Treffen von Entscheidungen über Gegenstände im Bild anstatt separates Panel
  + Entscheidungen, die unter Zeitdruck getroffen werden

**Weiterführende Elemente (optional / nice to have)**

* Minispiel:
  + Marktplatz: Kinder wegschlagen
* Inventar (🡪 Held findet im Laufe der Geschichte einen Beutel den er dann als Inventar nutzt)
  + Für Story relevante Gegenstände einsammeln und optisch repräsentieren
  + Für Entscheidungen relevante Gegenstände optisch abheben
* Meta-Gameplay (vgl. Psycho Mantis) 🡪 Spielgrenze überschreiten
  + Lautstärke als Gameplay Mechanismus