Gameplay-Dokument

„Der Erzähler“ (AT)

* Mischung aus Storyknoten und verzweigter Story 🡪 soll immer den Eindruck über freie Entscheidungen haben, aber aufgrund der begrenzten Zeit Story-Knoten notwendig
  + Max. 3-4 Entscheidungen gleichzeitig
  + Regelmäßige Abstände der Entscheidungen (Spielcharakter!)
  + Alternative Enden entlang des Weges, die das Spiel beenden
* Auswahl-Mechanismen:
  + Offensichtliche Panels/Buttons
  + Auswahl über den Hintergrund (Gegenstände/Richtungen/etc.) 🡪 Teilweise versteckt
  + Zeitdruck Entscheidungen (🡪 Akustische Ankündigung!)
* Dialoge:
  + Alle sollen überspringbar sein
  + Jeweils Texte, die die zu treffende Entscheidungen anzeigen
* Minispiele:
  + Labyrinth
  + Wimmelbild
  + Kugel unter Bechern
  + Autos-Ausweichen
  + Gegenstände aus dem Bild schieben
* Ingame Tod:
  + Manuelles Speichern
  + Autosave an Story-Knoten
* 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