

# Geschichten aus der Taverne

Du spielst den Besitzer einer gut besuchten Bar, in einer mittelalterlichen Fantasy Stadt. Während deines Tages, triffst du auf drei besondere Menschen, die scheinbar nichts miteinander zu tun haben. Doch zeigt sich bei Gesprächen immer mehr, dass hinter diesen Personen, doch mehr steckt als es scheint. Die Verlorene Abenteurerin Stella, fernab von daheim und auf der Suche nach neuem. Die Pestdoktorin, die sich hinter einer Maske versteckt und vor ihrer Vergangenheit davonläuft und der mürrische Krieger, der nicht mehr weiß, wo sein Platz auf dieser Welt ist.

## Game

### Setting:

-Mediäval Bar

-Storybasiert, Rätsel, dnd like fantasy Welt.

### Game Mechanics

-Eingabe Name (Textfeld)

Nächster Dialog/Skip Dialoge

Dialog Entscheidungen

Rätsel

### Einstellungen

-Speichern, Laden

## Environment

Die Bar

-Eine süße kleine Bar, in einem Fantasy Ort.

### Konzept:

Grundkonzept: Du spielst einen Bartender einer Bar und über Entscheidungen, hilfst du den Protagonisten dabei, ihren Weg zu bestreiten. Du selbst bist eine passive Rolle die, die Protagonisten nur lenkt.

- ➔ Die Idee des Novels, resultiert daher, dass uns oft gar nicht bewusst ist, wie viel Einfluss wir auf unsere Umgebung haben. Weshalb ich versucht habe ein Spiel zu bauen, in dem man nichts anderes Macht, als vermeintliche Aussagen zu treffen die zu großen Ereignissen Steuern können.

## Anfang:

```
{scene: firstStella, name: "Das komische Mädchen" },
{scene: firstAlessa, name: "Die mit den Krähen kommt"},

{id: "Einsamerberg", scene:secondStellaEinsamerberg, name:"Eine unerwartete reise", next: "Der unfreundlic
{id: "Meer", scene:secondStellaMeer, name:"Eine unerwartete reise", next: "Der unfreundliche Krieger"},
{id: "Kristalhöhle", scene:secondStellaKristalhöhle, name:"Eine unerwartete reise", next: "Der unfreundlic
{id: "Der unfreundliche Krieger", scene:firstElidibus, name: "Monsterjagd", next:"Der verlorene Mensch"},|
{scene: firstStella, name: "Das komische Mädchen" },
{scene: firstAlessa, name: "Die mit den Krähen kommt"},

{id: "Einsamerberg", scene:secondStellaEinsamerberg, name:"Eine unerwartete reise", next: "Der unfreundlic
{id: "Meer", scene:secondStellaMeer, name:"Eine unerwartete reise", next: "Der unfreundliche Krieger"},
{id: "Kristalhöhle", scene:secondStellaKristalhöhle, name:"Eine unerwartete reise", next: "Der unfreundlic
{id: "Der unfreundliche Krieger", scene:firstElidibus, name: "Monsterjagd", next:"Der verlorene Mensch"},|
```

-> Kennenlernen der Protagonisten und der Rätsel Mechanic von Alessa, wie bereitstellung von Hinweisen für weiteres verfahren

## Mitte

```
{id: "Der verlorene Mensch", scene:thirdStella, name: "Nachklang", next:"Hinter der Maske"},
{id: "Hinter der Maske", scene:secondAlessa, name: "Eine Krähe unter Menschen"},

{id: "HalloFremde", scene:fourthStellawithAlessa, name: "Wer bist du"},
{id:"Versprechen", scene:secondEllidibusDestiny, name: "Alter Zeiten Willen", next: "Ich kenne dich."},
{id: "AlterFreund", scene:secondElidibus, name: "lange nicht gesehen"},
```

Weiteres hinabtauchen in die Questline, wie Entscheidungen die das Ende bestimmen. 4 der 5 Enden sind in diesen Szenen beinhaltet.

## Ende

```
{id: "Ich kenne dich.", scene:fivedStella, name:"Melodie der Herzen"},

{id:"Alessa", scene:secretEnding, name:"Mit schwarzen Fügeln"},
```

Gutes Ende, falls die richtigen Entscheidungen Getroffen wurden.

**Thematik des Spiels:** „Ab und zu braucht es nur eine Entscheidung. Einen wichtigen Tag.

## Descision Tree Diagram:

Siehe PDF

## Charaktere

### Bartender: Hauptcharakter

Design: Nicht vorhanden

Narrativ Design:

Personalität: Weltoffen, Beschützer, Ratgeber

Background: Ein älterer Mensch, der einst selbst ein Abenteuer war, bis sich seine Gruppe aufgelöst hat und er sesshaft wurde. Er träumt von neuen Abenteuern, hat sich aber an sein schlichtes Leben gewöhnt.

### **Alessa die Pestdoktorin**

Design: Angelehnt an alte Pestdoktoren, aber mit Federn geschmückt.

Alter: 28.

Größe: 1.78

#### **Narrativ Design:**

Persönlichkeit: Spielsüchtig, ein wenig Makaber aber eigentlich im Herzen gut.

Backstory: Einst Mitglied einer Abenteuergruppe mit Elidibus, die sie dank ihres eigenen Neids verlor und deswegen eine Pestdoktorin wurde, um genug Leben zu retten, damit sie ihre eigene Schuld tilgen kann.

Motiv: Buße tun.

Rolle: Dient als Verbindungsmitglied und als Direkte Interesse für den Hauptcharakter. Person dessen Weg die Geschichte Bestimmung.

Beziehungen: Ex Verlobte von Elidibus

Archetyp: Der Betreuer, eigentlicher Hauptcharakter,

### **Elidibus der Mürrische Krieger**

Design: Ein starker Krieger, der mit einem Schwert kämpft und viele Narben, von seinen Abenteuern trägt.

Alter: 29

Größe 1.87

#### **Narrativ Design:**

Persönlichkeit: Zurückgezogen, pampig, schüchtern, kurzweilig

Backstory: Elidibus war der Anführer der Gruppe in der auch Alessa war. Recht schnell wurden sie zur Helden ihres Landes und bestritten viele Abenteuer. Schon immer hat er in sich drin eine Melodie gehört, die ihn hinausführte. Doch konnte er sie nie finden. Dank Alessa und einem Deal mit einem Zauberer, verlor er sie sogar fasst. Seitdem reist er alleine durchs Land und lebt, von Alkohol und Sex. Unfähig mit jemanden eine Verbindung einzugehen, oder jemanden zu vertrauen.

Motiv: Hat seine Beweggründe vor langer Zeit verloren, aber wünscht sich inständig wieder seinen alten Geist zurück.

Rolle: Rastlose Seele, der man helfen soll.

Beziehungen: Ex Verlobter von Alessa. Anderer Teil der Melodie für Stella

Archetyp: Der Herrscher -> lässt keinen an sich ran. Will Kontrolle über sein eigenes Leben und seine taten.

### **Stella die verlorene Abenteurerin**

Design: Ein farbenfrohes bekleidetes Mädchen, das aussieht wie Anfang 20 mit strahlend Orangenen Haaren und ständig am Lächeln.

Alter: 24 aber eigentlich 230.

Größe 1.68

#### **Narratives Design:**

Persönlichkeit: Weltoffen, lebensfroh, naiv, entdeckerrfreudig

Backstory: Eine ehemalige Fae, die ursprünglich aus einem anderen Land kommt. Dort war sie die Tochter einer Fae Königin und kurz davor Zwangsverheiratet zu werden. Für Stella die sich nach dem Lebenssehn war dies eine Furchtbare Zukunft. Weswegen sie einen Tag vor ihrer Verlobung einen Deal mit einem Göttlichen Wesen tat. Sie weiß bis heute nicht, was das Wesen von ihr genau will, aber dafür gab es ihr das Geschenk der Menschlichkeit und einen Weg in ihre Welt. In der Sekunde, in welcher Sie dieses annahm, begann sie eine Melodie zu hören. Diese war nicht vollständig, aber wie ein Ruf in die Freiheit. Einen den Sie seitdem her folgt.

Motiv: Die Welt erkunden und auf den anderen Teil der Melodie treffen.

Rolle: Eine Aufgeweckte Abenteurerin, der man hilft, ihr größtes zu bestreiten.

Beziehung: Hat keine zu Anfang des Spieles. Anderer Teil der Melodie für Elidibus.

Archetyp: Der Rebell, Die Liebende, der Entdecker.

### **Verweis auf selbstgemachtes:**

Die vollständige Musik

Charakter Zeichnungen von allen Charakteren

Special Art für Endszenen

Sounds

(Hintergrund ist von einer guten Bekannten, den ich mit Lightroom angepasst habe.)