Szenen – Beschreibung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Strang | Skizze | Einstellungsgröße / -dauer / Bildinhalt / Kamerabewegung / Ton / Dialog … |
| 1 | Startseite |  | Hier wird man zum Spiel willkommen geheissen und kann die Spiel-Optionen über einen Button starten. Im Hintergrund ist eine Landschaft mit einem Haus zu sehen.  Ton: Einladendes Vogelgezwitscher, Natur Töne  Dauer: warten bis Interaktion kommt  Kamera: Frontansicht |
| 2 | Optionen 1 |  | Der Spieler kann den Namen und das Geschlecht des zu spielenden Charakters wählen. Hat er dies getan, kommt er durch klicken eines Buttons weiter.  Ton: Einladendes Vogelgezwitscher, Natur Töne  Dauer: warten bis Interaktion kommt  Kamera: Frontansicht |
| 3 | Optionen 2 |  | Der Spieler kann sich die Farbe seines Charakters auswählen und die Spiel-Einführung durch einen Button starten.  Ton: Einladendes Vogelgezwitscher, Natur Töne  Dauer: warten bis Interaktion kommt  Kamera: Frontansicht |
| 4 | Einführung |  | Die Geschichte Wird erklärt.  Es wird in das Haus im Hintergrund hineingezoomt. Ein Textfeld mit der Spielerklärung wird eingeblendet. Folgender Text wird angezeigt:  „Du, (Name des Spielers), bist mit deinem/r Ehepartner/in zuhause und siehst ihm/ihr beim Kochen zu. Dir werden fortlaufend Interaktionen vorgeschlagen, von welchen du eine auswählen musst. Je nach dem, was für eine Interaktion du wählst, ändert sich die Geschichte und deren Ende.“  Ton: Leise Melodie  Dauer: warten bis Interaktion kommt  Kamera: Frontansicht, ins Haus zoomen |
| 5 | 1 |  | Du siehst deinem Ehepartner beim Kochen zu. Zwei Interaktionsvorschläge:   1. Du hilfst mit kochen. 2. Fragen, wenn das Essen fertig ist und in das Wohnzimmer gehen   Ton: kochendes Essen, Lärm in der Küche  Dauer: 20s + Interaktion  Kamera: Frontansicht ins Haus |
| 6 | 1 > 1 |  | Du hilfst mit kochen, jedoch beginnt sich das Essen nach einiger Zeit in der Pfanne zu entflammen. Dein Ehepartner holt den Gartenschlauch und versucht das Feuer erfolgslos zu löschen. Beide flüchten aus dem Haus, während dieses abbrennt und in sich einstürzt. Zwei Interaktionsvorschläge:   1. Du gibst deinem Ehepartner die Schuld, da er Wasser über die Pfanne geschüttet hat. 2. Du reservierst ein naheliegendes Hotel.   Ton: Lärm, Flammen, Wasserstrahl, Einsturz eines Gebäudes  Dauer: 30s  Kamera: Frontansicht ins Haus |
| 7 | 1 > 2 |  | Du fragst wenn das Essen fertig ist. Jedoch bekommst du statt einer Antwort einen unfreundlichen Blick zugeworfen. Du begibst dich ins Wohnzimmer und schaust fern. Kurze Zeit später kommt eine Pfanne geflogen, die dich am Kopf erwischt. Zwei Interaktionsmöglichkeiten:   1. Du beschimpfst dein Ehepartner. 2. Du holst einen Gartenschlauch.   Ton: Laufender Fernseher im Hintergrund, Fliegender Gegenstand, Aufprall eines metallischen Gegenstands  Dauer: 30s  Kamera: Frontansicht ins Haus |
| 8 | 1 > 1 > 1 |  | Dein Ehepartner ist zu tiefst enttäuscht und ihr beginnt euch zu schubsen. Zwei Interaktionsmöglichkeiten:   1. Du gehst den Streit ein 2. Du entschuldigst dich   Ton: zornige Menschen  Dauer: 20s  Kamera: Frontansicht draussen |
| 9 | 1 > 1 > 2 |  | Ihr geht zur nächsten Bus-Haltestelle um ins Zentrum der Stadt zu gelangen. Jedoch habt ihr vergessen ein gültiges Billett zu lösen. Ihr müsst bei der 7. Station raus, jedoch wird das Billett an der 4. Station kontrolliert. Zwei Interaktionsvorschläge:   1. Ihr geht vor der Kontrolle aus dem Bus 2. Ihr bleibt im Bus   Ton: Laufen, Fahrzeug, innen in einem Fahrzeug, panische Melodie  Dauer: 30s  Kamera: Sicht auf die 2 laufenden Personen, Sicht im Bus auf die 2 Personen |
| 10 | 1 > 2 > 1 |  | Du beschimpfst ihn/sie und sie dich zurück. Ihr geht beide nach draussen.  Weiter bei 1 > 1 > 1 > 1 |
| 11 | 1 > 2 > 2 |  | Du holst einen Gartenschlauch und zielst auf deinen Partner. Dieser wirkt schockiert und duckt sich. Als du ihn anschalten willst, kommt aber kein Wasser raus. Kurze Zeit später kommt ein Schöpflöffel geflogen und du fällst in Ohnmacht. **ENDE**  Ton: Fliegendes Objekt  Dauer: 30s  Kamera: Sicht von der spielenden Person aus |
| 12 | 1 > 1 > 1 > 1 |  | Du gehst den Streit ein und es gibt einen Kampf (Spiel). Sobald das Spiel zu Ende ist, wird der Gewinner gekürt. **ENDE**  Ton: Schläge  Dauer: Unterschiedlich  Kamera: Frontansicht |
| 13 | 1 > 1 > 1 > 2 |  | Nach einer kurzen Denkpause rennst du ihm/ihr hinterher und entschuldigst dich für das Gesagte. Dein Partner akzeptiert deine Entschuldigung.  Ihr holt Hilfe bei der Polizei, werdet dort aufgehoben und eine Zwischenlösung wird organisiert. **ENDE**  Ton: Friedliche Musik  Dauer: 45s  Kamera: Frontansicht |
| 14 | 1 > 1 > 2 > 1 |  | Ihr steigt panisch bei der 4. Station aus dem Bus. Da ihr die Aufmerksamkeit der Kontrolleure geweckt habt, rennt ihr davon und entkommt den Kontrolleuren. Ihr läuft in die Stadt. Ihr geht in das zuvor gewählte Hotel und verweilt dort. **ENDE**  Ton: spannende Musik, Menschenmenge, zum Schluss entspannende Musik  Dauer: 30s  Kamera: Frontansicht |
| 15 | 1 > 1 > 2 > 2 |  | Ihr werdet von den Kontrolleuren erwischt, jedoch haben die Kontrolleure Verständnis mit euch, jedoch müsst ihr hier aussteigen. Ihr geht zu Fuss zum Hotel und verweilt dort. **ENDE**  Ton: spannende Musik, Menschenmenge, zum Schluss entspannende Musik  Dauer: 30s  Kamera: Frontansicht |