

“Spark” Proof of Concept.

Storytelling in games:

Für unser Projekt wollen wir eine Geschichte mit Hilfe eines Spiels erzählen. Unser Geschichtenkonzept soll sich mit mehreren Themen im Bereich Mental Health auseinandersetzen.

Unser Spielkonzept ist ein Platformer Adventure game in der Unity Engine, für unseren ersten vertikalen Rapid Prototype haben wir ein Level mit placeholder Assets angefertigt, welches zeigt, dass wir in der Lage sind die allgemeine Spielidee umzusetzen.

Für die Umsetzung der Story werden wir mit Dialog-Skripten arbeiten, welche mit illustrierten Sprites verbunden sind.

Hierfür haben wir ein Dialogsystem angefertigt, welches illustrierte Sprites zusammen mit einer Textbox auf dem Bildschirm zeigt.

Auf diesem Weg wird unsere Narration dem Spieler vermittelt.

Zielsetzung der Narration ist auf Sachverhalte mentaler Gesundheit aufmerksam zu machen und bei der De-Stigmatisierung zu helfen.

Handlung:

Unsere Handlung dreht sich um eine Hauptfigur, die dem Spieler als eine Nebenfigur vorgestellt wird, welche sich plötzlich in einer ungewohnten Umgebung befindet, was dazu führt, dass sie sich mit ihren inneren Problemen auseinandersetzen muss.

Die zwei Hauptfiguren haben beide mysteriöse Hintergründe, die dem Spieler erst nach und nach klar werden.

Der Ton des Spiels soll hierbei eine Balance zwischen melancholisch und humorös treffen, dieser Kontrast soll darstellen, wie „gutes“ und „schlechtes“ im Leben hand in hand geht und sich die Umstände, in denen du bist, immer ändern können.

Die Beziehung zwischen den beiden Charakteren trägt auch zum Übermitteln der Geschichte bei.

Tsubaki, die unter Depressionen und Selbsthass leidet, braucht Spark, um die Motivation zu finden, weiter zu machen, und Spark, der keine Erinnerungen und niemanden sonst hat, braucht Tsubaki.

Spark symbolisiert Tsubakis innere Hoffnung und ihre Sehnsucht nach menschlichem Kontakt. Spark ist der Grund, dass Tsubaki nicht aufgibt, aber es liegt an Tsubaki, dafür zu sorgen, dass Spark stark bleibt.

Tsubaki spielt daher im Combat-System eine eher passive Rolle und hätte daher Heil-Fähigkeiten.

Proof-of-Concept Kriterien:

Für unser Proof Of Concept wollen wir feststellen ob wir innerhalb eines bestimmten Zeitfensters eine Spielumgebung und ein Dialogsystem für unser Vorhaben fertigstellen können.

Exit Kriterien:

- Der Spieler ist in der Lage eine Spielfigur in einem mock-up Level zu kontrollieren.
- Der Spieler kann mit Elementen im Level interagieren (Collectables aufheben)
- Eine Dialog-Sequenz kann durchgeführt werden.

Fail Kriterien:

- Der Spieler ist nicht in der Lage die Spielfigur zu kontrollieren
 - Die Figur bewegt sich nicht wie gewünscht
 - Die Figur bewegt sich gar nicht
 - Die Interaktion der Figur mit dem Umfeld funktioniert nicht wie gewünscht
- Es kommt keine Dialog-Sequenz zustande.
 - Die Dialoge erscheinen nicht wie gescripted
 - Das Choice-System funktioniert nicht

Fallbacks:

- Das Spiel wird zu einem Visual Novel umgewandelt um die Geschichte in diesem Medium zu erzählen.
- Der Dialog wird "hard gecodet"
- Zeitplan wird neu festgelegt

Durchführung:

Wir haben mit Hilfe von placeholder assets eine Testumgebung mit einer spielbaren Figur kreiert, deren Bewegungen vom Spieler werden können und welche mit Spielelementen interagieren kann. In unserem Beispiel haben wir Collectables in der Umgebung verteilt, welche vom Spieler aufgesammelt werden können.

Wir haben mit Hilfe des opensource Programms "Inky" ein Dialogsystem erstellt, welches uns erlaubt Dialog Sequenzen mitsamt Spieler Interaktion dynamisch zu erstellen und einzufügen.

Damit sind unsere Exit kriterien erfüllt.

Die Durchführung ist zwar noch nicht perfekt, jedoch für den Zweck unseres POCs ausreichend. Nun können die einzelnen Elemente noch skaliert und ausgebessert werden bis zur Deadline unseres Projektes.