

„Naui Ollin - Remains of the ancient gods“

Narration in Games Ausarbeitung

Prof. Beate Ehrmann

Gruppe C:
Böttcher, Daniel - 260381
Geyer, Fabian - 260603
Willbold, Lisa - 260604
Walther, Yasmin - 262146

Sommersemester 2021

Inhaltsverzeichnis

Logline der Spielidee	3
Genre	3
Zielpublikum	3
Plattform	3
Rolle des Spielers	4
Spielziel	4
„Gibt es das schon?“	4
Synopsis	5
Ästhetik der Virtuellen Welt	10
Virtuelle Welt	10
Ästhetik der virtuellen Welt	14
Vergangenheit für Ihre virtuelle Welt	14
Regeln in der virtuellen Welt	17
Beheimatete Figuren	18
Faktor “Bigger than Life”:	19
Figurenentwicklung	20
Main/Player Character	20
NPCs	21
Schwester	22
Chalchiuhtlicue	23
Großmutter	23
Jaguar-Wächter	24
Dorfälteste	24
Dialoge & Sounds	25
Dialoge	25
Benutzte Grundmedien	25
Narrativer Navigationsplan / Step-by-Step-Exposé	26
Ludologie	27
W-Fragen der Spielmechanik	27
Navigationsgestaltung & Interface	28
Ressourcen	28
Leveldesign	29
Sounddesign	29
Bedeutung des Spiels	30
Vermarktungsidee	30
Bilderquellen	31

Logline der Spielidee

Thema

In "Naui Ollin" verfolgen wir die Geschichte der jungen Fernanda Vieira auf der Suche nach ihrer verschollenen Schwester. Ihre Reise führt sie dabei zurück in ihr abgelegenes Heimatdorf mitten im südamerikanischen Urwald. Jedoch muss sie feststellen, dass dort nicht jeder der vorgibt ihr zu helfen, dabei den Erfolg ihrer Nachforschungen im Sinn hat. Den Hinweisen folgend, dabei unsicher wem sie vertrauen kann, findet Fernanda sich vor die Herausforderung gestellt, sich durch das Dickicht des Dschungels zu kämpfen. Auf ihrer Suche in alten Ruinen vergangener Zivilisationen stößt sie dabei nicht nur auf Hinweise zum Verbleib ihrer Schwester, sondern kommt auch einer magischen Legende auf die Spur.

Genre

Es handelt sich um ein mysteriöses Action-Adventure mit Rätselelementen.

Zielpublikum

Das Spiel soll das Interesse der Fans von Action-Adventure Spielen, wie Tomb Raider oder Uncharted, wecken. Es richtet sich allgemein an Fans des Abenteuer Genres in der Art von Indiana Jones und bedient zudem Begeisterte von den antiken Zivilisationen aus Süd- und Mesoamerika und deren Mythologien.

Plattform

Erscheinen soll das Spiel auf allen leistungsstarken Plattformen. Hier wird auf Konsolen wie die Nintendo Switch oder einen Smartphone Release verzichtet, da man dem Spieler eine möglichst detaillierte virtuelle Umgebung liefern möchte, welche auf diesen Plattformen nicht möglich wäre.



PC



XBox Series S/X



Playstation 5

Rolle des Spielers

Das Steuern der Spielheldin Fernanda.

Spielziel

Das Spielziel ist es, Fernanda dabei helfen, ihre Schwester zu finden und aufzuklären, was geschehen ist

„Gibt es das schon?“

Am ehesten vergleichen lässt sich die Spielidee mit den Abenteuern von Lara Croft aus Tomb Raider oder Nathan Drake aus der Uncharted Reihe.

Zentraler Unterschied der Erzählung ist die Unerfahrenheit unserer Protagonistin im Kontrast zu den Charakteren der anderen Spiele. Dadurch ergeben sich neue Blickwinkel für diese Art von Abenteuergeschichten und eine Heldin, mit welcher sich der durchschnittliche Spieler leichter identifizieren kann.

Synopsis

Die Reise des Helden für Games nach Joseph Campbell und Christopher Vogler.

Abschnitt 1 - Die Vorstellung des Helden:

Die erste Begegnung mit dem Hauptcharakter Fernanda findet in einer Introsequenz statt. Der Spieler hat erst einmal keine Interaktionsmöglichkeit und bekommt den Start in einen typischen Tag vorgestellt. Fernanda befindet sich in einem Bus auf dem Weg zur Arbeit, was in einem Telefonat mit ihrer Großmutter zur Sprache kommt. In diesem Dialog erfährt der Spieler mehr über ihre Arbeit und einen Teil ihrer Vergangenheit. Eine Schwester und ihr verschwinden, sowie die Suche nach ihr werden angesprochen. Ebenso lässt sich der Einfluss dessen auf den Alltag der Spielfigur heraushören.

Zusammenfassend wird im Intro festgehalten, dass die Umgebung eine scheinbar normale Stadt ist, welche bekannten Gesetzen folgt. Informationen bezüglich der Lebenssituation und des Familienverhältnisses der Spielfigur, sowie ein erster Grunkonflikt werden eingeführt.

Abschnitt 2 - Der Ruf:

Das erneute entfachen einer Aufgabe findet am Ende des Intros und in der Mitte des ersten Tutorials statt. Wie bereits aus der vorherigen Sequenz hervorgegangen, ist die Schwester der Hauptfigur seit längerer Zeit verschwunden, jedoch hat Fernanda die Suche nie komplett aufgegeben. Nach einer erfolgreich absolvierten Aufgabe innerhalb ihres Berufs, befindet sich ein Schlüsselgegenstand auf ihrem Schreibtisch. Dabei handelt es sich um das (magische) Amulett ihrer vermissten Schwester.

Die Aufgabe wird daraufhin klar. Es gibt nun einen Hinweis auf Fernandas Schwester, mit der logischen Folgerung, dass eine Suche mit diesem Hinweis zum bisher ausgebliebenen Erfolg führen könnte.

Abschnitt 3 - Eine mögliche Weigerung:

Nachdem Fernanda die Hoffnung nie aufgegeben hat, dass ihre Schwester noch am Leben sein und gefunden werden könnte, findet keine Weigerung statt. Das auf noch ungeklärte Weise aufgetauchte Amulett gibt ihr neue Kraft und Ansporn der Spur sofort zu folgen.

Abschnitt 4 - Das Auftreten von Problemen:

Das erste Problem, auf welches Fernanda zunächst stößt, ist die Tatsache, dass sie mit dem Hinweis (auf der Rückseite des Amulets) trotz Recherche nicht besonders weit kommen wird. Der Hinweis lässt darauf schließen, dass ihre Reise sie in den südamerikanischen Dschungel führen wird, jedoch besitzt sie aktuell keine Möglichkeit dorthin zu gelangen. Abhilfe schafft ein hier erstmals aktiv auftretender Charakter, der Arbeitgeber Fernandas, "Mr. Howard". Er nimmt hier die Rolle des ersten Mentors ein und schafft die Gelegenheit einer Reise in die Gegend ihres Ziels. Eine weitere Mentoren Rolle nimmt im weiteren Verlauf die

Großmutter Maria ein. Fernanda erzählt ihrer Großmutter vom neuen Hinweis, zeigt ihr das Amulett und berichtet von der bevorstehenden Expedition. Großmutter Maria warnt sie in ihrer Mentorenrolle vor dem Ziel ihrer Reise, gibt ihr aber Ratschläge und nennt ihr den Aufenthaltsort des Dorfes, aus dem die Familie ursprünglich stammt. Dieses Dorf befindet sich in der Region, deren Name auf der Rückseite des Amulets eingraviert ist. Weitere Unterstützung erhält Fernanda zusätzlich durch einen Fund im Zimmer ihrer Schwester. Am Ende dieses Spielabschnitts sind nun also zwei Mentoren eingeführt worden. Ebenso ist das entstandene Problem der ungewissen ersten Anlaufstelle, sowie des Weges dorthin, gelöst.

Abschnitt 5 - Die erste Schwelle überschreiten:

Nach dem Aufbruch der Expedition entlang des Flusses und der Ankunft am ersten Anlegerplatz, in der Nähe des markierten Punktes auf der gefundenen Karte. Die Schwelle die hier erstmals überschritten wird, ist das endgültige Verlassen der bisherigen vertrauten Umgebung hinein den unbekannten Dschungel Abschnitt. Es ist ebenso das komplette Eintreten in die Abenteuerwelt, welche im nächsten Abschnitt thematisiert wird.

Abschnitt 6 - Die Abenteuerwelt:

Das Betreten der Abenteuerwelt beginnt für Fernanda mit der Expedition. Zu Beginn stehen Fernanda erste augenscheinliche Verbündete an Bord des Schiffes zur Verfügung. Diese geben Ratschläge zum Verhalten in der Umgebung und Informationen zum Gebrauch von Ausrüstung, welche ebenso ab hier verfügbar wird. Ein wichtiger neuer Charakter/NPC ist Joaquin. Er zeigt erstaunliches Interesse an der Motivation Fernandas und gibt, je nach geführten Dialog, neue (historische) Informationen zu den Ruinen. Des Weiteren spricht er auch Warnungen aus, die im ersten Moment für Verunsicherung sorgen sollen. Je weiter Fernanda fortschreitet, desto drastischer werden die Warnungen. Joaquin vermittelt mehr und mehr den Eindruck, als ob er Fernanda von ihrer Suche abbringen wollen würde.

Durch Kommunikation mit den Mitgliedern der Expedition lernt Fernanda erste Regeln der Abenteuerwelt kennen. Beispielsweise, dass sich die Machete "besonders gut eignet, um Wurzeln zu zerteilen". Nach Betreten des Waldes können Symbole und Wegmarken gefunden werden, deren Wegweisungen ebenso zu den Regeln gezählt werden können.

An ihrem jeweiligen Ziel innerhalb des Waldgebietes angekommen, muss Fernanda sich unterschiedlichen Prüfungen stellen. Diese reichen von Rätseln mit der Beleuchtung der Umgebung bis hin zu Aufgaben, die das korrekte Bedienen von komplexeren Mechanismen beinhaltet. Die Rätsel, die es zu lösen gilt, werden von Mal zu Mal anspruchsvoller. Am Ende einer jeden Prüfung wird Fernanda mit einem weiteren Hinweis auf den Verbleib ihrer Schwester belohnt. Dies kann in Form einer neuen Aufzeichnung oder eines Hinweises sein, der in oder an einem Gegenstand angebracht wurde.

Eine weitere Belohnungsebene, welche zuerst nur dem Spieler und später erst der Spielfigur bewusst ist, ist die übernatürliche Ebene. Jedes Lösen eines Rätsels beinhaltet auch das Brechen eines Siegels, welches einen Körperteil Tecciztecatls und somit dessen Macht freigibt. Der Zauber des gebrochenen Siegels legt sich ebenso auf Fernanda und verbindet sich mit ihr. Ihre unbewussten Kräfte wachsen. Die bis dato ruhende Energie Chalchiuhltl-cues sammelt sich in ihr, was ihr in späteren Rätseln und Mechaniken, sowie im Finale der Geschichte zugute kommt.

Abschnitt 7 - Das Vordringen zur tiefsten Höhle:

In der hier vorgestellten Geschichte findet dieser Schritt ganz am Ende der Erzählung statt. Der Ort an dem der finale Kampf unserer Spielfigur gegen den Schatten stattfindet, ist auch der Ort, an dem die letzte Prüfung bzw. das letzte Siegel verborgen ist. Fernanda kennt also bis zum letzten Moment nicht das wahre Gesicht ihres Gegners.

Abschnitt 8 - (manchmal) Belohnung:

Es gibt zwei Formen der Belohnungen für das Lösen der Rätsel und Brechen der Siegel. Zum einen erhält Fernanda einen weiteren Hinweis für die Suche nach ihrer Schwester. Sie erhält Bestätigung auf dem richtigen Weg zu sein und ihrem Ziel näher zu kommen. Diese Erfolge geben auch dem Spieler ein Gefühl der Belohnung. Es wird das erfolgreiche absolvieren einer Hürde, durch den Erhalt eines neuen Gegenstandes, honoriert. Zum anderen wird eine neue Hilfsfähigkeit für die kommenden Prüfungen erlangt, die von Fernanda als Spielfigur nicht unbedingt als solche wahrgenommen wird.

Beispiele für Belohnungen sind zum Beispiel: neue Hinweise für die nächste Anlaufstelle, ein persönlicher Gegenstand der Schwester, eine Gabe oder Segnung. Letztere können in verschiedenen Formen in Erscheinung treten. Fernanda kann einen magischen sechsten Sinn erhalten oder Zugriff auf kleine übernatürliche Helfer in Geistform (z.B. transparente Motten).

Abschnitt 9 - (manchmal) Verweigerung zur Rückkehr:

Wäre eine Rückkehr für Fernanda möglich, so würde sie sich dieser sicherlich nicht verweigern. Durch den linearen Aufbau der Geschichte ist auch das Ende fest vorgesehen. Dieses Ende beinhaltet für Fernanda keine Rückkehr, derer sie sich verweigern bzw. die sie Hinauszögern könnte.

Abschnitt 10 - Das Verlassen der Abenteuerwelt:

Im Verlauf der Expedition wird die Hauptfigur Fernanda an mehreren Stellen und von verschiedenen Personen direkt oder indirekt zum Abbruch ihrer Suche oder gleich zur Rückkehr bewegt.

Die erste Instanz ist Joaquin, welcher sie immer mehr davon abbringen möchte die Suche fortzusetzen, je weiter Fernanda fortschreitet. Grund dafür ist seine wahre Identität als Jagu-

ar-Schutzgeist der Familie. Er möchte Fernanda keinen Schaden zufügen, sondern sie vor der Gefahr schützen, die ihr durch das Brechen der Siegel bevorsteht.

Eine weiter wichtige Instanz, die sich Fernanda entgegen stellt, entstammt aus ihrer entfernten Familie selbst. An einem Punkt der Geschichte findet der Spieler das als Hinweis erwähnte Dorf, aus dem die Familie ursprünglich entstammt. Die Älteste und gleichzeitig Hohepriesterin des Dorfes ist ebenfalls die Kontaktperson, an die sie von ihrer Großmutter für Hilfe verwiesen wurde. Als Priesterin und direkter Nachfahrin der alten Bewohner kennt sie die Legenden und somit die Gefahr, die der ganzen Welt droht, sollte Fernanda ihre Suche weiter fortsetzen. Sie spürt die Macht des gebannten Gottes, die Fernanda durch das Brechen der Siegel freigesetzt hat.

Ab dem Verlassen des Dorfes wird ein neuer äußerer Zwang zur Rückkehr als Spielelement eingeführt. In den nächsten Ruinen tauchen unbekannte, traditionell gekleidete Figuren/ NPCs auf. Sie versperren aktiv Wege und machen diese unzugänglich, oder bedrohen ein Voranschreiten sogar durch die potenzielle Gefangennahme von Fernanda.

Ein finaler Versuch Fernanda zur Rückkehr zu bewegen, findet vor dem Betreten des letzten verbliebenen Siegelrätsels statt. Die Hohepriesterin, Joaquin und die traditionellen Stammeskrieger treten in Erscheinung. Sie erklären ihre wahren Identitäten und Absichten mit dem Ziel Fernanda abzuhalten, das letzte Siegel und somit Tecciztecatl zu befreien.

Abschnitt 11 - Rückkehr/Endkampf:

Im letzten Abschnitt der gespielten Geschichte steht der Endkampf gegen den Schatten bevor. Fernanda hat das Rätsel gelöst und das letzte Siegel gebrochen. Der Moment ist gekommen, in dem Tecciztecatl sich und seine Absichten zu erkennen gibt. Bei sich hat er den scheinbar leblosen Körper ihrer Schwester Eloa. Fernanda realisiert, dass er die Schuld am Verschwinden ihrer Schwester trägt. Die Wut, die Fernanda empfindet, sowie die angesammelte Macht der Göttin, erwecken eine neue Kraft.

Um ihre Schwester aus der Gefangenschaft des Gottes zu befreien und diese zu retten, muss Fernanda ihr menschliches Dasein opfern. Die Macht der Göttin Chalchiuhlicue erweckt sie zu deren Avatar, wie es die Legenden des Dorfes prophezeit haben.

In einem finalen Kampf gelingt es Fernanda als Avatar der Göttin Tecciztecatl erneut zu verbannen und ihn ein für alle Mal zurück zum Mond zu schicken.

Wie es auch das Schicksal Chalchiuhlicues war, so bleibt Fernanda nur wenig Zeit sich über die Wiedervereinigung mit ihrer nun sichereren Schwester Eloa zu freuen.

Durch das Akzeptieren ihrer Rolle als Avatar für die Rettung ihrer Schwester und der restlichen Welt, hat sie das ultimative Opfer dafür gebracht - sich selbst. Ihre Essenz geht in Chalchiuhlicue über und Fernanda selbst hört auf zu existieren.

Abschnitt 12 - Die Alltagswelt:

Mit Hilfe von Joaquin und den dankbaren Bewohnern des Dorfes wird Eloa zurück ins Dorf gebracht, um sich zu erholen und zu erfahren, was ihr widerfahren ist. Joaquin begleitet sie nach dem Schock zurück zum Expeditionsteam, welches die beiden zurück nach Hause in die Stadt bringt. Sie erzählen Großmutter Maria, was sich ereignet hat. Diese ist übergewöhnlich Eloa wieder bei sich zu haben, aber auch unendlich traurig, Fernanda mit der Göttin gehen zu lassen.

Ästhetik der Virtuellen Welt

Virtuelle Welt

Architektur:

Die Bauweise und Architektur der vorgestellten Spielwelt gleicht im ersten Bereich der Geschichte einer südamerikanischen Stadt mit Einflüssen aus der Kolonialzeit. Neben dem belebten Stadtzentrum, in dem sich viele Geschäfte und Firmen befinden, existieren weitere ländliche Außenbezirke. Im Gegenzug zu den höheren, meist dezent gehaltenen Innenstadtgebäuden, bestehen die Außenbezirke aus flachen Gebäuden mit maximal zwei Stockwerken. Bunte Hausfassaden, gemischt mit natürlichen Steinfassaden sind dort viel häufiger anzutreffen als in der Stadt, wo viel mit modernen Materialien konstruiert wird. Die Stadt selbst ist durchzogen von Straßen. Diese Verkehrsanbindungen sind zentral vorhanden und werden nach Außen hin immer steiniger und schmäler, statt wie im Stadtinneren geteert oder gepflastert zu sein. Auch Straßenschilder oder Straßennamen werden nach außen hin weniger.

Die Reise des Hauptcharakters im zweiten Bereich der Geschichte führt in alte Bauwerke der vergangenen Azteken Kultur. Dazu gehören intakte Tempel, sowie teilweise oder ganz verfallene Ruinen. Diese Bauwerke sind aus grobem Stein mit reichen Verzierungen, Malereien und Statuen, insofern diese noch nicht von der Witterung zerstört wurden. In den meisten Fällen sind die Gebäude stark mit Moosen und anderer Flora überwachsen.

Ein kleiner Abschnitt inmitten des südamerikanischen Dschungels ist die abgeschottete Dorfgemeinde, aus der die Familie der die Hauptperson ursprünglich entstammt. Die Architektur des Dorfes ist geprägt von einfachen Hütten aus natürlichen Materialien, wie Holz, Stroh und Lehm bzw. einfachen Backsteinen.

Farbkonzept:

Die Stadt wird von grauen Farbtönen dominiert. Dazwischen finden sich Farbtupfer in Form von Straßenschildern, Dekorationen und Blumen. Die Außenbezirke besitzen eine weit größere Farbpalette mit intensiven Farbtönen. Diese sind nicht nur an den Hausfassaden, sondern auch in den Dekorationselementen zu finden.

Die Tempel und Ruinen sind in dunkleren Farbtönen, meist Grau, Grün und Braun gehalten. Insofern noch vorhanden, weisen Wandmalereien oder Statuen noch die ursprüngliche Farbpalette auf.

Das oben erwähnte traditionelle Heimatdorf, sowie der umliegende Urwald besitzen hauptsächlich natürliche Farben der Umgebung. Dazu zählen sehr viele verschiedene Grüntöne, verschiedene Brauntöne und vereinzelt bunte Dekoration der Bewohner.

Licht:

Hauptquelle des Lichts ist die Sonne. Sie erhellt die Stadt, und den umliegenden Waldbereich. Innerhalb der Häuser und bei Dunkelheit übernimmt die Straßenbeleuchtung diese Aufgabe.

In weiter entfernten Gebieten oder dem Heimatdorf im Wald werden auch Öllampen und Feuer genutzt, um Licht zu erzeugen.

Die späteren Zonen innerhalb von Ruinen und Tempelanlagen dicht im Wald, werden mittels Fackeln, Feuerschalen und der Taschenlampe, die zu den Ressourcen des Hauptcharakters gehört, mit ausgeleuchtet.

Wege:

In der Stadt existieren eher klassische Straßen und Wege. Diese sind breit und leicht zu betreten. Im Dschungel sind Wege eher als Trampelpfade oder kleine künstliche angelegte Wege zu finden, welche zum Teil erst gefunden oder mittels der Machete freigelegt werden müssen. Sie sind nicht immer eben und leicht zu verfolgen. In den Ruinen existieren die Überbleibsel gepflasterter Wege, welche zur Fortbewegung und Navigation dienen. Im Heimatdorf existieren hauptsächlich Pfade, welche durch die regelmäßige Nutzung der Bewohner entstanden sind.

Begrenzungen:

Begrenzungen können durch verschiedene Methoden und Elemente der Umgebung geschaffen werden. In den Stadtbezirken (Innenstadt und ländliche Gegend) sind dafür Gebäude, abgestellte Fahrzeuge, Container, Baustellen oder Zaunelemente vorgesehen. Ebenso können zum Beispiel Türen oder Schranken abgeschlossen vorgefunden werden.

Außerhalb der Stadt existieren "natürliche" Begrenzungen. Ein großes Element ist der Fluss, auf dem die Reise stattfindet. Er kann ohne das Boot nicht betreten oder überquert werden. In der Umgebung im Dschungel eignen sich Felsen, dichte Büsche und (umgefallene) Bäume oder künstlich erzeugte Mauern der Bauwerke als Begrenzungen. Diese Hindernisse können auch nicht außerplanmäßig mit Spielressourcen umgangen werden.

Eine solch abgegrenzte Spielwelt soll Erkundung erlauben, aber nicht auf dem Niveau eines Open World Spiels.

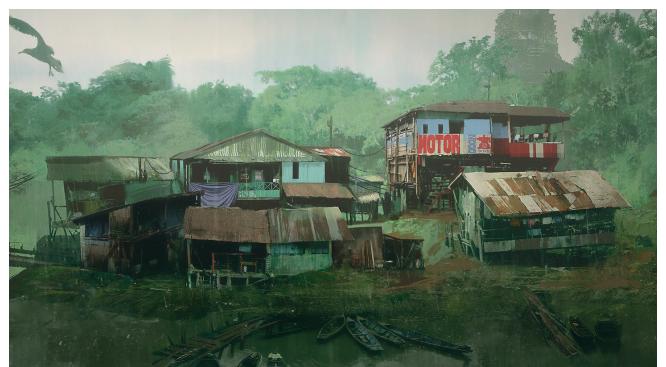
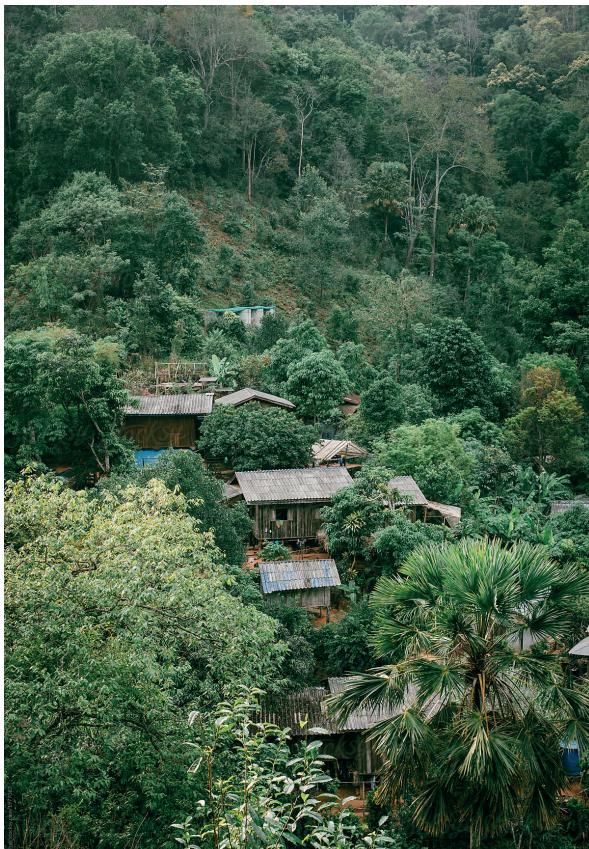
Zeit:

Die Zeitperiode in der die Geschichte der Konzeption angesiedelt ist, sind die frühen 90er Jahre.

Der Zeitraum, der vom Einstieg ins Spiel bis hin zum Ende der erzählten Geschichte vergeht, ist mit rund einer bis maximal zwei Wochen angesetzt.



Referenzbilder für die Stadt (oben) und für das Dorf (unten)

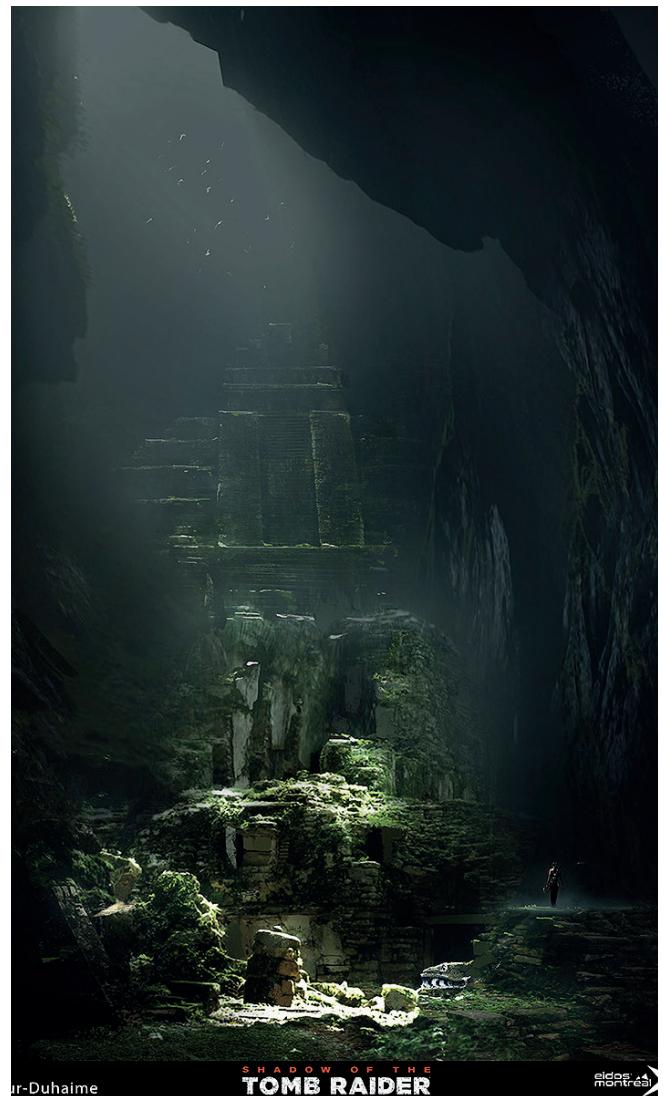




CONCEPT ARTIST
CHARLY CHIVE

SHADOW OF THE
TOMB RAIDER

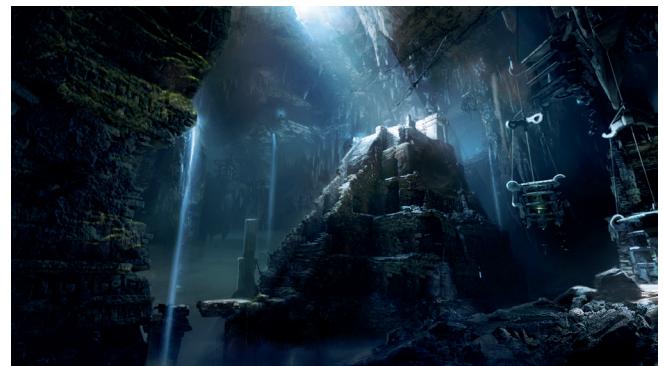
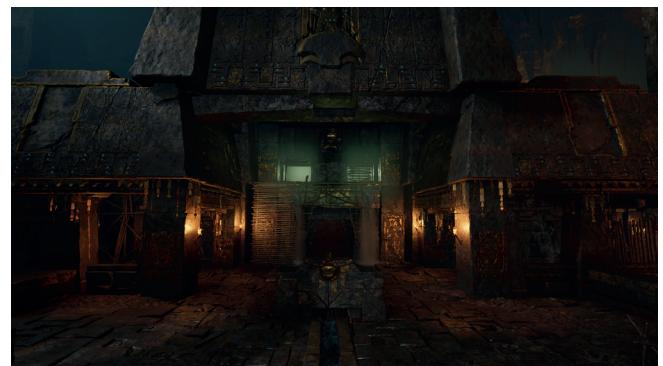
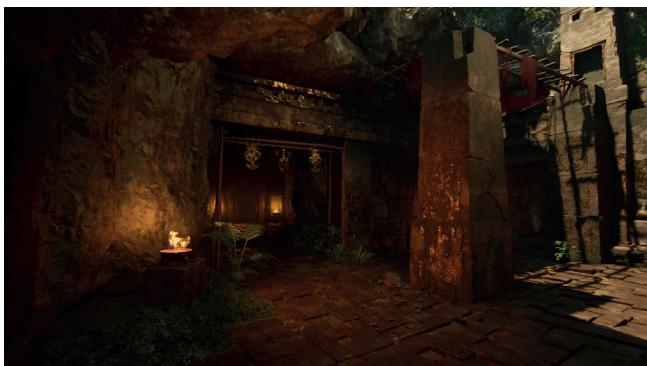
CRYSTAL
DYNAMICS



Charly Duhaime

SHADOW OF THE
TOMB RAIDER

eidos
montreal



Referenzbilder für Tempelruinen

Ästhetik der virtuellen Welt

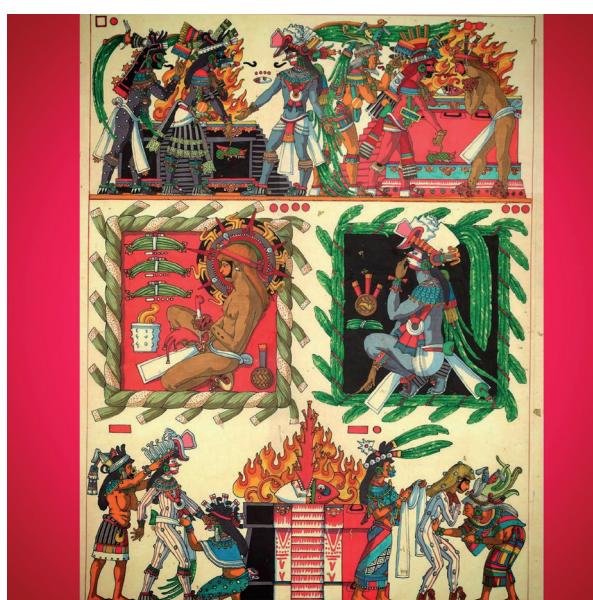
Die konzipierte Spielwelt soll in 3D dargestellt werden. Der grafische Anspruch soll so realitätsnah wie möglich sein. Dafür sollen unter anderem Techniken wie Raytracing der nächsten technischen Generation, sowie eine leistungsfähige Spiel Engine sorgen.

Vergangenheit für Ihre virtuelle Welt

Die Vergangenheit der virtuellen Welt basiert in Ansätzen auf der Schöpfungsgeschichte der aztekischen Mythologie. Genauer genommen der Entstehungsgeschichte der fünften Sonne "Naui Ollin" oder auch der Welt, wie wir sie heute kennen.

Nachdem bereits die Erde und die Menschen darauf erschaffen waren, trafen sich alle Götter in der heutigen Stadt Teotihuacán, um zu beraten, welcher von ihnen die Ehre erhalten sollte, zur neuen Sonne und Mond zu werden. Diese waren zu diesem Zeitpunkt zwar bereits kreiert, aber noch nicht aktiviert. Zur Aktivierung war es nötig, dass der auserwählte Gott sich in einem Scheiterhaufen selbst opferte.

Für die Opferung meldeten sich zuerst der arrogante Gott Tecciztecatl. Des Weiteren wurde der bescheidene Gott Nanahuatzin von den anderen Göttern auserwählt. Beiden wurde aufgetragen, sich für ihre Opferung vorzubereiten. Während beide zwar fasteten und Buße taten, trug Tecciztecatl nur die wertvollsten und besten Materialien und Güter an seine Opferstelle nieder, während die Opfergaben an Nanahuatzins einfach und bescheiden waren. Als die Zeit gekommen war, bekam der sonst so stolze Gott Tecciztecatl es mit der Angst zu tun. Seine Selbstsicherheit und sonst so großer Stolz bekam erste Risse. Trotz Zuspruch der anderen Götter scheiterte er an seiner Aufgabe. Es wurde klar, dass er nicht geeignet war, die Sonne zu verkörpern. In diesem Moment trat Nanahuatzin an die Opferstelle und warf sich ohne zu Zögern ins Feuer.



Tecciztecatl war entsetzt und in seiner Ehre verletzt, dennoch wollte er Nanahuatzin den Triumph nicht gönnen. Er sprang hinterher in die Opferstelle, um trotzdem noch die Rolle der Sonne einzunehmen, da er sich in dieser Position sah. Die anderen Götter sahen, wie nach einiger Zeit im Osten nicht eine, sondern zwei Sonnen aufgingen. Sie erste Sonne war Nanahuatzin, die zweite war Tecciztecatl, welcher ersteren verfolgte, um ihm seine Position doch noch abzunehmen.

Die anderen Götter befürchteten, dass die Erde dem Licht zweier Sonnen nicht stand halten könne. Ein mutiger Gott trat hervor und schleuderte ein Kaninchen in das Antlitz Tecciztecatls und nahm ihm mit diesem Treffer einen Großteil seiner Leuchtkraft. Dies machte ihn zum Mond.

Tecciztecatl war wütend. In seiner Ehre verletzt, war ihm egal, was mit der Erde passieren würde, wenn er sich nicht mit den neuen Rolle zufrieden geben könnte. Es war nur eine Frage der Zeit, bis er wieder versuchen würde Nanahuatzin, die neue Sonne zu stürzen, um selbst die Position zu erlangen. Dies war auch seiner Mutter, der Göttin Chalchiuhlticue bewusst.

Sie versuchte zuerst mit ihrem Sohn zu reden und ihn zu besänftigen, doch dies machte ihn nur noch wütender in seinem verletzten Stolz. In seiner Wut, wollte er schließlich erneut losziehen, um Nanahuatzin anzugreifen. Chalchiuhlticue kannte ihren Sohn und wusste, dass er nicht von dieser Plan ablassen würde. Sie stellte sich ihm in dem Weg. Was darauf folgte war ein unschöner Kampf der Götter, in dem letztendlich Chalchiuhlticue siegreich hervorging. Chalchiuhlticue zerteilte ihren Sohn in vier Stücke und versiegelte diese Einzelteile mit ihrer Magie an Orten, die er selbstständig weder finden noch zurückerlangen könnte. Seine Essenz schickte sie auf den Weg zurück zum Mond.

Nach dem Kampf waren all ihre Kraft aufgebraucht. Die erschöpfte Göttin legte sich zur Ruhe und fiel dort in einen tiefen Schlaf, wo die spätere Handlung der hier vorgestellten Konzeption stattfinden wird.

Was keiner der anderen Götter in ihrer Sorge um Chalchiuhlticue bemerkte, war ein Teil der Essenz Tecciztecatls, das auf dem Weg zum Mond unbemerkt entkommen konnte. Was von Tecciztecatl zu diesem Zeitpunkt noch übrig war, zog sich zurück und sinnt seither auf Rache. Um nie zu vergessen, was bei der Schöpfung der fünften Sonne vonstatten ging, wurde ein Stamm der Menschen als Hüter der Geschichte auserwählt. Dieser Stamm siedelte sich im Gebiet der Ruhestätte Chalchiuhlticues an, die an dieser Stelle zur schlafenden Schutzgöttin geworden war. Aus diesem Stamm der Menschen sollte viele Generationen später die Familie der Hauptfigur der Narration hervorgehen.

Ausgangssituation vor dem Beginn des eigentlichen Spiels:

Viele, viele Generationen werden einem jungen Ehepaar zwei Zwillingstöchter geboren. Der Name der älteren Tochter ist Eloa und die jüngere Tochter wird Fernanda, der Hauptcharakter unserer Narration, sein. Um ihren Töchtern eine freie Zukunft zu ermöglichen, als sie es selbst in der traditionellen Welt ihrer Vorfahren hatten, beschließen die Eltern aus dem Umfeld des Dorfes in die Stadt zu ziehen. Begleitet werden sie von der liebevollen Großmutter Maria, welche sehr vertraut mit den alten Geschichten ist.

Die Familie beginnt ihr neues Leben in der Stadt. Als die Zwillinge noch sehr jung sind, kommen die Eltern bei einem Unfall ums Leben. Großmutter Maria übernimmt die Aufgabe, die Kinder sicher großzuziehen.

Während die Kinder aufwachsen, kehrt auch ein alter Bekannter zurück: Tecciztecatl. Nach seinem Entkommen hatte er die Zeit wieder etwas Kraft in seinem Überbleibsel zu regenerieren. Diese Kraft, wenn auch nur ein Bruchteil seiner ursprünglichen Macht, hat er genutzt, um sich in menschlicher Verkleidung eine führende Position zu sichern. In der Position des Geschäftsführers eines großen Unternehmens sucht er noch immer nach Möglichkeiten, seine verlorenen Teile zurück zu bekommen und Rache zu nehmen. Jedoch hat er gelernt, dass es hierzu eine Person braucht, die eine spezielle Verbindung zu seiner Mutter Chalchiuhltlicue aufweist.

Als die Familie den Schutz des Heimatdorfes verlässt, um in die Stadt zu ziehen, spürt Teciztecatl die Verbindung und ihre Kraft in den Zwillingen. Er sieht seine Chance.

Sein erstes Ziel ist Eloa, die ältere Schwester. Anders als Fernanda zeigt sie großes Interesse und Begeisterung für die Geschichte ihrer Familie, recherchiert auf eigene Faust und begibt sich dabei auch an entlegene Orte außerhalb der Stadt. Tecciztecatl nutzt eine solche Erkundung und schlägt zu. Er entführt Eloa und versucht sie gewaltsam dazu zu bringen, ihm bei der Suche nach seinen Einzelteilen zum Erfolg zu verhelfen. Da sie die Geschichten kennt, weigert sie sich natürlich. Da er sie durch den Zauber seiner Mutter, welcher auf der Familie liegt, weder gewaltsam zwingen, noch töten kann, bringt er sie an einen geheimen Ort tief im inneren des Dschungels. Sein nächstes Ziel ist Fernanda.

Nach dem Verschwinden ihrer Schwester sind Großmutter Maria und Fernanda am verzweifeln. Sie wenden sich an Polizei und Behörden, doch die Suche geht ohne Erfolg aus. Es wird keine Spur, kein Hinweis und vor allem kein Anzeichen von Leben von Eloa entdeckt. Fernanda gibt die Hoffnung nicht auf, ihre Schwester zurück zu bekommen.

Sechs Monate nach dem plötzlichen Verschwinden ihrer Schwester Eloa ist Fernanda wieder ein Stück weit ins Leben zurückgekehrt. Zwar hat sie die Suche nicht aufgegeben, aber neue Aufgaben, wie ihre aktuelle Stelle in einer großen Firma, beschäftigen sie und lenken sie ein wenig ab.

Die gespielte Geschichte beginnt an einem für Fernanda normalen Tag, sechs Monate nach

dem Verschwinden. Wie jeden Tag macht sie sich auf den Weg zur Arbeit. Was sie nicht ahnen kann: nach all der Zeit ohne Hinweise, taucht an ihrem Arbeitsplatz plötzlich ein sehr persönlicher Gegenstand ihrer Schwester bei ihr auf...

Regeln in der virtuellen Welt

Die hier vorgestellte Welt agiert Grundsätzlich nach den uns bekannten physikalischen Gesetzen. Es gibt Schwerkraft, Fliehkraft, Widerstände, Strömungen, Wetter und Temperaturen, um nur einige Beispiele aufzuzählen. Die meisten Bewohner der Welt agieren nach diesen Gesetzen. Ausnahmen in einigen Bereichen bilden die göttlichen/übernatürlichen Figuren.

Eine spezielle Regel, die für den göttlichen Antagonisten Tecciztecatl besteht, ist die Tatsache, dass er die Siegel nicht selbständig auffinden und brechen kann, die seine Einzelteile/Macht unter Verschluss halten. Dies ist seiner Mutter Chalchiuhtlicue zu verdanken, die ihn im Kampf besiegte und verbannte.

Orientierung

Durch das Leveledesign bezüglich dem Aufbau der Umgebung und der Art der Erzählung durch Dialoge und Hinweise anderer Spielfiguren ist dem Spieler gut zu vermitteln, welche Wege er gehen muss um voran zu schreiten. In diversen Situationen wie zum Beispiel Rätseln oder versteckten Passagen wird davon abgewichen und der weitere Weg muss erst entdeckt werden, um die Herausforderung und/oder Spannung zu erhöhen.

Wegmarken

Wegmarken dienen der physikalischen Orientierung in der Umgebung durch optische Erkennungszeichen.

In der Stadt kommen dabei hauptsächlich Straßenschilder und Schriftzüge und Gebäudeeingänge zum Einsatz. Des Weiteren können architektonisch auffällige Gebäude bezüglich Form oder Höhe der Navigation dienen. Potenzielle Richtungen werden durch Absperrungen, wie zum Beispiel Baustellen, unzugänglich gemacht.

Nach dem Verlassen der Stadt dient zuallererst der Fluss bzw. die Fließrichtung des Wassers, sowie die Anlegestellen entlang der Route als Wegpunkte. Im Dschungel werden aufgemalte Pfeile, besondere Anordnung von Steininformationen und Totems in und um Bäume herum zur Orientierung eingesetzt. Vorgegebene Pfade durch das Unterholz sind ebenso auffindbar. In Tempeln und Ruinen kann mit Licht in Form von Fackeln und Sonnenstrahlen, sowie Wandmalereien, Hilfestellung zur Orientierung gegeben werden.

Ressourcen

Zu den Ressourcen, die die Hauptfigur der Spiels auf ihrer Expedition erhält, zählen das Notizbuch und die Halskette ihrer Schwester, sowie diverse weiter Ausrüstungsgegenstände. Alle Gegenstände sind fest in der Geschichte eingebaut und können nicht verpasst werden. Ressourcen werden situationsabhängig verwendet. Ist das Areal beispielsweise sehr dunkel, so kann eine Taschenlampe zum erleuchten genutzt werden. Gegebenenfalls dient sie auch als Waffe, um kleinere Lebewesen zu vertreiben. Ebenso erhält die Spielfigur eine Machete für das Eröffnen neuer Wege, die dann zum Einsatz kommt, wenn die Situation es verlangt.

Rätsel

Rätsel sind zur Beschreibung des Spieletitels als "Action-Adventure mit Rätselementen" eingeplant. Sie sind in den unterschiedlichen Abschnitten der Expedition vorhanden. Die Rätsel sind so aufgebaut, dass wahlweise eine der verfügbaren Ressourcen und/oder die Umgebung mit einbezogen werden soll. Ein Beispiel dafür können Orientierungs und Wegfindungs-Rätsel sein. Durch Hinweise auf die zuvor genannten Wegmarken werden neue Interaktionen präsentiert. "Richte die Pfote des Jaguars in Richtung der Spitze des Tempels aus, um das Tor zu öffnen (nicht fixer Beispieltextr)". Der Spieler muss nun also die Ressource Machete nutzen, da diese als einzige in der Lage ist, die besagte Jaguarstatue freizulegen, woraufhin eine Drehung eben dieser möglich wird. Drehmechanismen, Lichterrätsel und weitere Schaltersysteme dieser Art sind spezielle Mechaniken, die als festgelegte Regeln für Funktionen dieser Welt gelten.

Beheimatete Figuren

Menschen:

Der größte Teil, der in der Geschichte beheimateten Figuren, sind einfache Menschen. Zum einen die einheimische Stadtbevölkerung, welche unbehelligt von der magischen Ebene ihrem täglichen Geschäft nachgeht. Zum anderen existieren entfernte naturverbundene Dörfer und deren Einwohner in den Tiefen des umliegenden Regenwalds. Anders als die Stadtbevölkerung sind Legenden und Götter bei diesen Menschen durchaus ein fester Bestandteil ihres Alltags.

Tiere:

Im Bereich der Stadt sind klassische Haustiere, wie Katzen oder Hunde anzutreffen. Wie in jeder Stadt gibt es aber auch Nagetiere in der Kanalisation, Vögel auf den Dächern und kleinere Arten von Spinnen und vereinzelt Schlagen.

Interessanter ist die artenreiche Vielfalt an Tieren, je weiter der Spieler sich in den geheimnisvollen Dschungel Südamerikas begibt. Unmengen bunter Insekten an den Bäumen und im Gebüsch, sowie Reptilien und einheimische Wildvögel tragen optisch und akustisch zur Atmosphäre beim Erkunden bei. Aber auch größere Säugetiere, wie Tapire oder Menschen-

affen leben in der Umgebung, besondere Fischarten bis hin zu pinken Delfinen in den Flüssen. Auch Gefahren lauern während der Expedition: Jaguare, die einheimischen Raubkatzen Südamerikas, sowie giftige Spinnen sind keine Seltenheit.

Götter / übernatürliche Figuren:

In der Welt, in der die Geschichte des Konzepts angesiedelt ist, sind auch Götter und übernatürliche Helferfiguren anzutreffen. Sie entstammen einer Zeit, noch bevor die ersten Einheimischen ihre Legenden erzählen konnten. In der hier vorgestellten Welt sind sie maßgeblich für deren Erschaffung verantwortlich und treten zudem (zuerst) versteckt in Erscheinung. Dies geschieht entweder um die Hauptfigur zu unterstützen oder sie für die eigenen Zwecke zu manipulieren.

Faktor “Bigger than Life”:

Die hier vorgestellte Konzeptionsidee bietet dem durchschnittlichen Spieler unserer Zielgruppen die Möglichkeit, eine Welt zu betreten, in denen Götter und Magie feste, greifbare Elemente sind. Der Spieler kann durch den Hauptcharakter ein Teil der Geschichte werden und eine abenteuerliche Reise antreten, die weit über das hinausgeht, was eine Expedition normalerweise beinhaltet.

Figurenentwicklung

Main/Player Character

Name: Fernanda Vieira

Rasse: Mensch

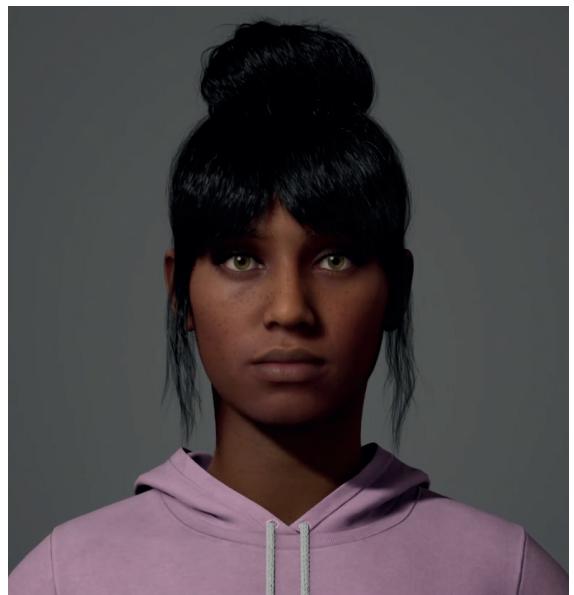
Geburt: Sie wurde in einem kleinen abgelegenen kleinen Dorf im Amazonas geboren. In ihrer frühen Kindheit zog sie mit ihrer Familie nach Manaus, wo sie bis heute lebt.

Alter: 21

Familie: Oma, Zwillingsschwester (verschwunden) Eltern (verstorbene bei einem Autounfall in ihrer Kindheit)

Beruf: Praktikantin bei großem Unternehmen

Rolle: Heldin



Physiologische Dimension:

Unsere Protagonistin ist eine junge Frau mittlerer Statur mit hellbrauner Hautfarbe und dunkelbraunen, mittellangen Haaren welche sie meist zusammengebunden als hohen Zopf trägt. Ihre Augenfarbe ist grün-blau. Auf ihrer linken Schulter hat sie, wie auch ihre Schwester, ein tropfenförmiges Muttermal. Ihr Kleidungsstil fällt in der Regel recht einfach aus und sie bevorzugt als Alltagskleidung eine Kombination aus Sneakers, Jeans und T-Shirts.

Psychologische Dimension:

Fernanda scheut nicht davor zurück sich neuen Herausforderungen zu stellen. Ihre Freunde und Familie beschreiben sie als besonders fleißig, wenn auch manchmal etwas übereifrig. Sie hat ambitionierte Lebensziele und möchte ihre verbleibende Familie unterstützen so gut sie kann. Aufgrund der Tod ihrer Eltern hat Fernanda schon früh mit Verlustängsten zu kämpfen, welche sich gelegentlich in Albträumen äußern. Dies wurde zudem durch das plötzliche Verschwinden ihrer Zwillingsschwester verschlimmert.

Fernanda hält im Gegensatz zu ihrer Schwester nichts von den mythologischen Erzählungen und hat auch kein Interesse an der Geschichte ihres Heimatdorfes. Sie versucht Ereignisse auf natürliche Ursachen zurückzuführen und glaubt nicht an übernatürliche Kräfte und verfolgt auch keine religiösen Glaubensrichtungen.

Soziologische Dimension:

Fernanda stammt aus einem kleinen Dorf in Brasilien. Ihre Eltern hatten nicht viel Geld, als sie in die Stadt gezogen sind, konnten ihren Töchtern aber ermöglichen eine Schule zu besuchen. Sie lebt gemeinsam mit ihrer Schwester und Großmutter in einem kleinen Apartment. Seit kurzem hat Fernanda eine Praktikumsstelle in einem großen internationalen Unternehmen bekommen. Zuvor hatte sie sich neben der Schule Geld durch verschiedene Nebenjobs verdient.

NPCs

Rachsüchtige Gottheit / CEO

Name: Tecciztecatl / Mr. Howard

Rasse: Gottheit / menschliche Gestalt

Alter: unbekannt, äußerlich Ende 30

Familie: Mutter (Chalchiuhlicue), Vater (Tlaloc)

Beruf: CEO

Status: verbannt / gebannt

Rolle: Schatten / Herold / Mentor



Physiologische Dimension:

Das menschliche Erscheinungsbild Tecciztecatl ist ein Mann mittleren Alters mit heller Hautfarbe und kurzen, braunen Haaren. Seine Augenfarbe ist braun-grün. Er trägt in der Regel maßgeschneiderte Anzüge in dunkelblau oder schwarz und trägt eine silberne Armbanduhr.

Psychologische Dimension:

Tecciztecatl galt schon vor seiner Verbannung als arrogant und überzeugt von seinem Recht zur Sonne zu werden. Hieran hält er auch nach dem Verlust seiner Kräfte fest und strebt danach seine Macht zurück zu erlangen.

Seine Verbannung und Aufspaltung seiner Kräfte durch seine Mutter, Chalchiuhlicue hat ihn zudem verbittern lassen. Er fühlt sich verraten und um sein Schicksal betrogen und sehnt sich danach, Rache an den anderen Göttern zu nehmen.

Tecciztecatl strebt danach nicht nur seine alte Kraft wiederzugewinnen, sondern diese auch auszuweiten und macht dabei vor nichts halt. Sein Hass geht soweit, dass er danach strebt zum alleinherrschenden Gott zu werden.

Um seine Ziele zu erreichen manipuliert er Menschen in seinem Umfeld, sodass diese ihm blind vertrauen und seinen Plänen meist unwissend in die Hände spielen.

Soziologische Dimension:

Er gehört zu den aztekischen Göttern, jedoch verachtet er diese und möchte sich von ihnen distanzieren.

Tecciztecatl ist aus seinem Status als Gottheit verbannt worden und besitzt nur noch geringfügige Kräfte. Er wird von seiner Umwelt als Mensch wahrgenommen, wenn auch als sehr erfolgreich und einflussreich, bedingt durch seine berufliche Position.

Er übernimmt die Rolle eines Geschäftsführers eines großen internationalen Konzerns und nutzt die ihm dadurch zur Verfügung stehenden Ressourcen, um seine Pläne zu verwirklichen.

Schwester

Name: Eloa Vieira

Rasse: Mensch

Geschlecht: weiblich

Geburt: Sie wurde in einem kleinen abgelegenen kleinen Dorf im Amazonas geboren. In ihrer frühen Kindheit zog sie mit ihrer Familie nach Manaus, wo sie bis heute lebt.

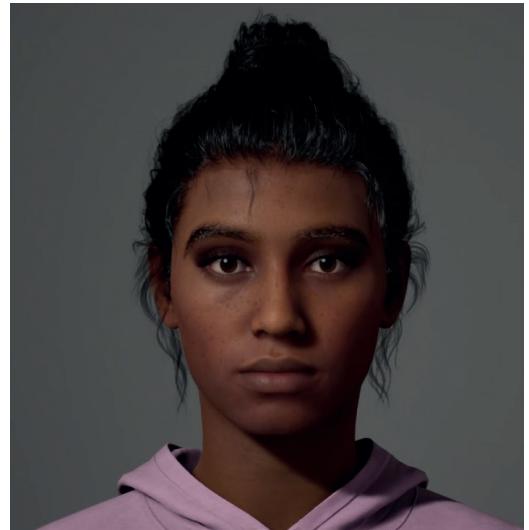
Alter: 21

Status: verschwunden (am Leben, entführt)

Familie: Oma, Zwillingsschwester

Eltern (verstorben bei einem Autounfall in ihrer Kindheit)

Rolle: Herold



Eloa ist die ältere Zwillingsschwester von Fernanda und wurde wie diese nach dem Unfall der Eltern von der gemeinsamen Großmutter Maria aufgezogen. Seit ihrer Kindheit begeistert sie sich für die Legenden und Mythen aus den Ursprüngen ihrer Familie. Um ihr Interesse zu stillen, begibt sie sich oftmals an entlegener Orte weit außerhalb der Stadt. Wie auch Fernanda besitzt Eloa eine starke schlafende Verbindung zur Schutzgöttin Chalchiuhltlicue. Dies macht sie zum Ziel des Gottes Tecciztecatl, welcher versucht diese Verbindung zu nutzen, um seine gebannten Körperteile zurück zu erlangen. Eloa weigert sich, da sie die Legende und folglich die Konsequenzen kennt. Da Tecciztecatl sie unmöglich gehen lassen kann, entführt er Eloa für sechs Monate.

Chalchiuhltlicue

Name: Chalchiuhltlicue

Rasse: Gottheit

Alter: unbekannt

Familie: Sohn (Tecciztecatl)

Beruf: Göttin der Flüsse und Gewässer / Schutzgöttin

Status: schlafend

Rolle: Held / Herold



Chalchiuhltlicue ist die Mutter des Gottes Tecciztecatl. Sie ist die aztekische Göttin der stehenden Gewässer und der Flüsse. Als ihr Sohn sich über den Verlust seiner Rolle als neue Sonne nicht zu Vernunft bringen lässt, bleibt ihre keine andere Wahl, als sich ihm im Kampf zu stellen. Sie geht siegreich aus diesem Kampf hervor, jedoch nicht ohne einen Preis zu zahlen. Chalchiuhltlicue versteckt und versiegelt die Einzelteile ihres Sohnes mit ihrer verbliebenen Macht und fällt anschließend in einen tiefen Schlaf, der bis heute andauert. Legenden besagen, dass ein Avatar erscheinen wird, der ihre Macht nutzen wird, um eine Rückkehr von Tecciztecatl zu verhindern.

Großmutter

Name: Maria Vieira

Rasse: Mensch

Geschlecht: weiblich

Geburt: Sie wurde in einem kleinen abgelegenen kleinen Dorf im Amazonas geboren und verbrachte dort den Großteil ihres Lebens, bevor sie mit dem Rest ihrer Familie in die Stadt gezogen ist.

Alter: 62

Status: lebendig

Familie: zwei Enkelkinder Fernanda & Eloa

Tochter (verstorbene bei einem Autounfall in ihrer Kindheit)

Rolle: Herold / Mentor



Maria ist die Großmutter von Eloa und Fernanda, welche die beiden nach dem Tod ihrer Eltern großgezogen hat. Sie hat Eloa die ersten Geschichten ihrer Familie und deren Herkunft erzählt. Maria war immer für Fernanda da, als sie das plötzliche Verschwinden ihrer Schwester aus dem Leben gerissen hat. Wie Fernanda hat sie die Hoffnung nie aufgegeben, ihre zweite Enkeltochter wieder in den Armen zu halten. Sie gibt Fernanda einen entscheidenden Hinweis zum Dorf, aus dem die Familie ursprünglich stammt, nachdem sie von der unmittelbar bevorstehenden Expedition erfährt.

Jaguar-Wächter

Name: Joaquin Yaguara

Rasse: Baalham (Jaguar-Ahnenwächter)

Geschlecht: männlich

Alter: unbekannt, äußerlich mitte 20

Status: lebendig

Familie: andere Jaguar-Wächter, Fernandas Familie

Rolle: Mentor / Schwellenhüter / Gestaltwandler



Joaquin ist der persönliche Jaguar-Wächter der Familie Vieira seit vielen Generationen. Unbemerkt von der Familie wacht er über sie in unterschiedlichen Gestalten. Als er Eloa nicht vor ihrem Verschwinden bewahren kann, begibt er sich in Fernandas Nähe. Zum ersten Mal tritt er als Mitglied der Expedition direkt mit Fernanda in Kontakt und versucht sie auf seine eigene Weise zu beschützen und gleichzeitig die Befreiung Tecciztecatls zu verhindern. Er steht in Kontakt mit der Dorfältesten Adriene.

Dorfälteste

Name: Adriene

Rasse: Mensch

Geschlecht: weiblich

Alter: 91

Status: lebendig

Familie: Dorfbewohner

Beruf: Hohepriesterin

Rolle: Mentor



© Dany Marique

Adriene ist die Dorfälteste und Hohepriesterin des Heimatdorfes, aus dem die Familie Vieira stammt. Als eine direkte Nachfahrin des ersten Stamms der Menschen in dieser Region, hat sie eine starke spirituelle Verbindung zu ihrer Umgebung und kennt die Legenden. Dazu gehört auch die Prophezeiung, dass die Rückkehr des Gottes Tecciztecatl eines Tages bevorsteht. Sie steht mit dem Jaguar-Wächter Joaquin in direkter Verbindung, da sie die Rolle der Schwestern in der Prophezeiung ahnen kann. Als Fernanda ihr erstmals gegenübersteht, ist sie hin und her gerissen. Es ist ihre Pflicht als Hohepriesterin die Rückkehr zu verhindern, weswegen sie versucht Fernandas von ihrer Reise abzuhalten. Dazu entsendet sie als letzte Instanz sogar die Krieger des Stammes, welche diese Aufgabe erfüllen sollen.

Dialoge & Sounds

Dialoge

Dialoge zwischen Charakteren sind in erste Linie in Zwischensequenzen geplant. Der Spieler hat hier keine Dialogfreiheit und kann nicht wählen, in welche Richtung das Gespräch geht. Dies macht aufgrund der linearen Geschichte Sinn.

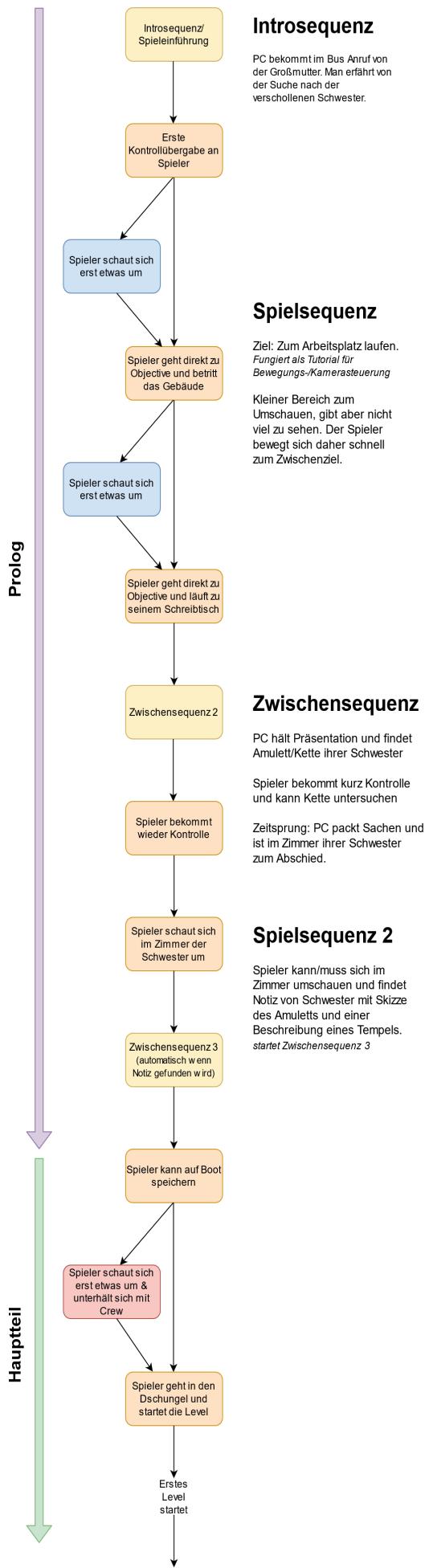
Zudem soll der Spielercharakter innere Monologe führen. So können dem Spieler beispielsweise nützliche Hinweise oder interessante Informationen zugespielt werden.

Benutzte Grundmedien

Als benutzte Grundmedien sind klassische Voice Over für die Dialoge und Monologe geplant. Hier ist eine Lokalisierung in den größten Märkten zwingend notwendig, so dass ein möglichst großer Teil der Zielgruppe erreicht werden kann.

Zudem sind cineastische Zwischensequenzen geplant.

Narrativer Navigationsplan / Step-by-Step-Exposé



Ludologie

W-Fragen der Spielmechanik

Welche Optik? Bestimmte Regeln?

Die Optik des Spiel soll so realitätsnah wie möglich erscheinen. Das heißt in 3D und mit sehr detaillierten Assets, die beeindrucken sollten.

Das Spiel folgt klassischen physikalischen Regeln, hat aber sonst keine besonderen Merkmale in diese Richtung.

Wie werden besondere Eigenschaften der virtuellen Welt vermittelt?

Die Regeln der Spielwelt ergeben sich durch Erfahrungswerte, denn viel vermittelt wird nicht. Auch die Rätsel werden erst zum richtigen Zeitpunkt erklärt, wobei auch hier die Hinweise auf einem Minimum gehalten werden sollen.

Welche Möglichkeiten die Welt zu entdecken gibt es? Narrativ geführt oder frei?

Mit dem Fokus auf der Geschichte ist das Spiel narrativ geführt und die Erkundung bzw. die Entdeckung der Welt findet im Rahmen der Story statt.

Wie findet Fortbewegung statt?

Fortbewegung findet zu größten Teilen zu Fuß statt, sei dies nun in Form von Laufen, Krabbeln, Klettern oder Hüpfen.

Zudem findet ein Teil der Fortbewegung mit einem Schiff statt - so gelangt der Spieler tiefer in den Dschungel. Selbst steuern kann er dies jedoch nicht.

Welche Geheimnisse birgt die Welt?

Die Welt bietet einige Geheimnisse: es gibt Götter, welche sich als Menschen tarnen, es gibt einige übernatürliche Rätsel und außerdem magische Gegenstände (das Amulett bspw.).

Welche Mittel stellt die virtuelle Welt zur Verfügung?

Als Spieler hat man nicht viele Mittel zur Verfügung. Man kann zwar Sprinten, allerdings nicht lange, da unser Hauptcharakter über wenig Ausdauer verfügt.

Zudem sammelt der Spieler Gegenstände in Rätseln.

Welche Konflikte/Hindernisse brechen aus der virtuellen Welt hervor?

Beispiele für Konflikte können umstürzende Säulen in Tempeln, Erdrutsche oder uralte Fallen sein.

Welche sicheren Orte gibt es?

Das Boot ist als Hub (zum Speichern oder für kleinere Gespräche) der sicherste Ort. Auch die Stadt zu Beginn und das Eingeborenendorf gelten als sicher.

Welche durch andere Spielfiguren verursachte Fallen, Güter, Bauten etc. gibt es in der Welt?

Ihr vermeintlicher Freund sabotiert sie, da er verhindern will, dass sich die Prophezeiung bewahrheitet.

Navigationsgestaltung & Interface

Das Spiel soll ohne klassisches Interface auskommen. So wird die Immersion nicht unnötig gestört und der Fokus kann auf der Welt und der Optik liegen. Hinweise zur Interaktion mit Objekten in der Welt sollen als 3D-Element direkt über dem jeweiligen Objekt angezeigt werden. Abgesehen davon werden HUD-Elemente verwendet.

In Rätseln soll als zusätzliche Hilfestellung der Rätselfortschritt als Widget angezeigt werden, beispielsweise beim Sammeln von bestimmten Objekten für Rätsel.

Das Hauptmenü bzw. das Hilfe-Menü sind aufrufbar per Tastendruck und sollen als Seiten im Notizbuch der verschollenen Schwester visualisiert werden. Das Menü soll Hinweise und Orientierungspunkte an den Spieler liefern.

Die Steuerung folgt klassischen und bekannten Schemata. Die Fortbewegung erfolgt über WASD, die Kamera ist frei um den Spieler drehbar. Dem Spieler stehen zudem kurze Sprints zur Verfügung. Hier ist die zeitliche Begrenzung wichtig, da unser PC ab einem gewissen Punkt außer Atem ist und nicht durchgängig sprinten kann. Zudem kann sich der Spieler als PC auch in geduckter Position fortbewegen. Springen ist nur an bestimmten Stellen vorgesehen und dort mit einem speziellen Aktionsbutton indiziert.

Ressourcen

Als Ressourcen stehen dem Spieler folgende zur Verfügung:

- Notizbuch: Das Notizbuch dient nicht nur als Menü, sondern auch als Karte, welche der Spieler jederzeit aufrufen kann. Dies soll ihm die Orientierung im Dschungel erleichtern.
- Kompass: Unser Hauptcharakter ist zudem mit einem Kompass ausgestattet. Dieser ist auf Tastendruck aufrufbar und für einen Moment sichtbar (PC hält den Kompass nach oben zum Ablesen). Benötigt wird dieser aber nur in bestimmten Rätseln und Passagen.
- Machete: Eine Machete ist im Dschungel unerlässlich und mit eben dieser soll dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, mit der Umgebung zu interagieren. So muss er Hindernisse wie dichte Büsche oder Äste entfernen oder in einem Rätsel beispielsweise einen Stein lösen.

- Taschenlampe: Zudem ist der Hauptcharakter mit einer Taschenlampe ausgestattet, welche in dunklen Tempeln Licht spenden soll und auch für Rätsel verwendet werden kann.

Leveldesign

Gemäß der linearen Erzählweise ist das Leveldesign ebenfalls linear. Es gibt keine Open World, die Level sind in strikt getrennte Areale eingeteilt, die mal weitläufiger und mal enger und kleiner erscheinen. So sind die Level klar voneinander getrennt.

Das Boot fungiert als Hub und als Reisemöglichkeit zwischen den Leveln. Dorthin kehrt der Spieler nach jedem abgeschlossenen Level zurück.

Cutscenes sind beispielsweise nach einer anstrengenden Spielsequenz oder am Ende eines Kapitels als Übergang zum nächsten geplant.

Sounddesign

Das Sounddesign soll maßgeblich zur Atmosphäre beitragen. In Dungeons beispielsweise soll die Musik atmosphärisch mysteriös sein und Spannung erzeugen. Ebenso die Hintergrundgeräusche. Atmosphäre kann hier durch tropfendes Wasser, trockene Blätter und Äste auf dem Boden, tapsende Nager und gedämpfte Geräusche aus dem Dschungel erzeugt werden.

Im Dschungel soll der Fokus auf den Umgebungsgeräuschen und typische Faunageräusche liegen. Musik soll hier nur leise spielen. So soll der Eindruck vermittelt werden, man wäre wirklich gerade im Dschungel unterwegs. Man soll beispielsweise eine Vielzahl an Vögeln und Grillen hören, sowie Windrauschen, raschelnde Blätter und knackende Äste.

In der Stadt soll eine typische mittelamerikanische Stadtatmosphäre vermittelt werden. Man hört sprechende Menschen, Autos und LKWs und Baustellen.

Bedeutung des Spiels

Die Bedeutung des Spiels liegt zum einen im Eskapsimus (dem Abtauchen in eine andere, potenziell unbekannte Welt). Zum anderen soll vermittelt werden, dass man Herausforderungen annehmen und Hürden überwinden kann, mögen sie noch so groß und unüberwindbar erscheinen.

Vermarktungsidee

Das Spiel soll über drei große Kanäle vermarktet werden.

Der erste wäre hier das Eingehen von Kooperationen mit einigen Cosplayern, welche dann im Rahmen der Veröffentlichung gegen Bezahlung ein Cosplay von einem der Charaktere im Spiel anfertigen. Der Optimalfall wäre hier das Abdecken aller größeren Rollen. Zudem soll dann ein professionelles Fotoshooting mit allen angeheuerten Cosplayern stattfinden. Denkbar wäre hier auch eine Communitychallenge, in der Fans der Cosplayer aufgerufen werden, ebenfalls ein Kostüm anzufertigen. Unter den besten Einsendungen könnten beispielsweise ein professionelles Fotoshooting und Collector's Editions des Spiels verlost werden. So wird die Community aktiv und generiert noch zusätzlich Reichweite.

Als zweiter Kanal sollen klassische Influencer im Gamingbereich dienen. Vorzugsweise sind hier Streamer und Let's Player auszuwählen, welche dann in gesponserten Videos oder Streams eine Preview des Spiels zeigen. Auch hier kann mit einem Gewinnspiel die Community aktiv mit eingebunden werden und wird hier nicht nur zum passiven Zuschauer.

Der dritte Kanal ist mit Ständen auf einschlägigen Messen, wie der Gamescom oder der E3, nicht unbedingt auf die breite Masse wie im Internet gerichtet, sondern eher auf (Fach-)Besucher der jeweiligen Messe. Hier ist es wichtig, aus der Masse der Stände herauszustechen und einen einzigartigen Auftritt zu bieten, der im Gedächtnis bleibt. So sind natürlich Anspielstationen ein Muss, aber auch eine Art Challenge ist denkbar, in der Besucher die Möglichkeit haben, Merchandise zu gewinnen. Beispielsweise wäre hier eine Kletterwand eine Möglichkeit, welche aussieht wie eine Rätselpassage in einem der Dschungeltempel.

Bilderquellen

Seite 3

- <https://www.reviewgeek.com/p/uploads/2020/12/19a62eff.jpg?width=1200>
- <https://images.mein-mmo.de/medien/2020/10/ps5-konsolen.jpeg>
- https://images.cgames.de/images/gsgp/227/xbox-series-s-xbox-series-x_6112719.jpg

Stadt Seite 12:

- <https://i.ytimg.com/vi/iLCaPXibKnk/maxresdefault.jpg>
- https://stock.adobe.com/search?k=manaus&asset_id=241193423
- <https://www.brasiloo.de/sites/default/files/images/location/manaus.jpg>

Dorf Seite 12:

- <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/014/273/460/large/crocq-clement-hollow1.jpg?1543284983>
- <https://mapio.net/pic/p-5164258/>
- <https://c.stocksy.com/a/RKI800/z9/1977083.jpg>

Tempel Seite 13:

- <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/014/716/314/large/mathieu-latour-duhaime-sottr-mathieulatourduhaime-25-1200.jpg?1545150067>
- <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/017/177/009/large/michael-milette-shadow-of-the-tomb-raider-screenshot-2019-03-30-19-04-58-20.jpg?1554926423>
- <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/017/177/010/large/michael-milette-shadow-of-the-tomb-raider-screenshot-2019-03-30-19-27-37-87.jpg?1554926424>
- <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/017/223/104/large/michael-milette-shadow-of-the-tomb-raider-screenshot-88.jpg?1555099202>
- <https://i.pinimg.com/originals/74/29/ea/7429ea06fcf831729c4f9b54b3081436.png>
- https://variety.com/wp-content/uploads/2018/04/sottr_2018_04_27_concept_03.png

Seite 14:

- <https://pbs.twimg.com/media/DfD6krxUEAlrYQf?format=jpg&name=large>

Seite 21:

- <https://imgur.com/lxrdfTw>

Seite 23:

- <https://www.deviantart.com/saxtorphart/art/Chalchiuhtlicue-741156486>

Seite 24:

- https://a-z-animals.com/media/animals/images/original/jaguar_9-400x300.jpg
- <https://i.pinimg.com/originals/96/a2/4e/96a24e3f88a9d546c6d5adc6d8b8e148.jpg>
- <https://www.alamy.de/stockfoto-portrat-einer-pataxo-indischen-mann-an-die-reserva-indigena-da-jaqueira-in-der-nahe-von-porto-seguro-bahia-brasilien-sudamerika-53366758.html>