

Portfolioaufgabe 2: Narratives Spiel

Allgemeines

Es soll ein einfaches, kurzes narratives Spiel erstellt werden welches typische narrative Strukturen befolgt. Das Spiel selbst soll nur aus wenigen Szenen bestehen, so dass ein Spielverlauf zwischen 5 und 10 Minuten betragen sollte.

Aufgabe

Als Inspiration für Welt, Geschichte und Charaktere dient die Aktivität in SW11: The Quiet Year. Während The Quiet Year wurde eine Welt, verschiedene Charaktere sowie Geschehnisse spielerisch definiert. Diese Grundlage kann (und muss) adaptiert werden – der Bezug zur Vorlage muss aber erkennbar bleiben. Hierzu ist zunächst eine (kurze) Beschreibung des Szenarios aus The Quiet Year vonnöten. Aus dem Szenario selbst können dann beliebige Elemente ausgewählt werden und auch neu kombiniert werden, die sich für eine Umsetzung als narratives Spiel eignen. Diese Beschreibung muss ins Design Dokument integriert werden – hierbei kann durchaus eine gemeinsame Abschrift abgeben. Wichtig ist, dass die Teile, die die eigene Geschichte repräsentieren, entsprechen detaillierter beschrieben werden.

So an der Aktivität aus guten Gründen nicht teilgenommen werden konnte, wird eine Alternative zusammen mit dem Dozenten definiert.

Anleitung

Die Abgabe besteht aus einem Design-Dokument und einem digitalen Prototyp. Vorlagen für Designdokumente finden sich in Ilias. Das Design-Dokument sollte die folgenden Dinge nachweisen (Bewertungsgrundlage).

Erreichung der Designziele

Adaption einer Vorlage in einen digitalen Prototyp, der selbstgewählte Stimmung / Emotion / Art von Fun vermittelt inklusive interessantem Protagonisten.

Dokumentation des iterativen Designprozesses

Ausgangslage: Szenario aus The Quiet Year. Beschreibung der Abwandlung dieser Grundlage mit Begründung in Hinsicht des Designziels. Dokumentation der Entwicklungsstufen. Erkennbare Entwicklung von Vorlage bis zum digitalen Prototyp (im Bericht gleichfalls dokumentiert mittels Screenshots).

Demonstration der Beherrschung theoretischer Game Design Aspekte

Korrekte Anwendung und Dokumentation von 3-Akt Struktur oder Hero's Journey. Strukturierte und begründete Darstellung des Interaktionsflusses (Linear, Gauntlet, Branching, ...). Diskussion der Entscheidungen und ihrer Art (unfair, fake, invisible, weak, expressive, moral, dilemma, ...).

Hinweise

Freie Toolwahl zur Umsetzung.

Empfohlen:

- Twine
<http://twinery.org/>
Wird in SW12 demonstriert.

Andere beispielhafte Möglichkeiten:

- ChoiceScript
<https://www.choiceofgames.com/make-your-own-games/choicescript-intro/>
- Ink
<https://www.inklestudios.com/ink/web-tutorial/>
- Yarn
<https://www.useyarn.com/>
- Bitsy
<https://ledoux.itch.io/bitsy>