

PORTFOLIO 2 – NARRATIVES SPIEL

Preparing for Dead



Hochschule Luzern – Informatik Rotkreuz
GAMEDES Luca Rava, FS2019,

INHALTSVERZEICHNIS

1	Quellenbeschreibung	2
1.1	Ausgangslage	2
1.2	wichtige Elemente	5
2	Spielbeschreibung	6
2.1	Designziel	6
2.2	Protagonisten	6
2.3	Spielübersicht	6
2.4	Erreichung des Designziels	8
3	Evolution des Designs	9
3.1	Iteration 1 – Schlusszene	9
3.2	Iteration 2 - Szene für die Wende der Reise.....	10
3.3	Iteration 3 - Zusammenführung der Szenen.....	11
3.4	Iteration 4 -Erweiterung der Entdeckungsreise.....	12
4	Reflexion	13
4.1	3-Akt-Struktur	13
4.2	Interaktionsfluss	15
4.3	Entscheidungen	17

1 QUELLENBESCHREIBUNG

In der Schule haben wir innerhalb einer 4er-Gruppe das Spiel «The Quiet Year» gespielt. Dabei ging es darum zuerst gemeinsam eine Grobe Karte zu zeichnen und 4 Ressourcen zu definieren, wobei eine Ressource mangelhaft ist. Nach einem grossen Krieg soll die Bevölkerung wieder etwas Neues auf die Beine stellen. So wird die Karte stetig erweitert. Für den Aufbau hat man ein Jahr Zeit, bis unwissend die Forst Shepherds kommen.

1.1 AUSGANGSLAGE

Zu Beginn des Spiels haben wir unsere Karte gezeichnet. Auf der rechten Seite wohnt unsere Bevölkerung in einer Siedlung. Auf der linken Seite gibt es einen grossen Wald, dieser ist jedoch durch einen Fluss getrennt von der Bevölkerung. Innerhalb des Flusses befindet sich ausserdem ein Vulkan. Wir haben für uns die 4 Ressourcen Wasser, Getreide, Lavagestein und Holz definiert. Holz ist im Wald verfügbar, innerhalb der Bevölkerung ist es jedoch Mangelware. Das Lavagestein kann vom Vulkan bezogen werden. Der Fluss bietet genügend Wasser und das Getreide hat man unterhalb der Siedlung angepflanzt.

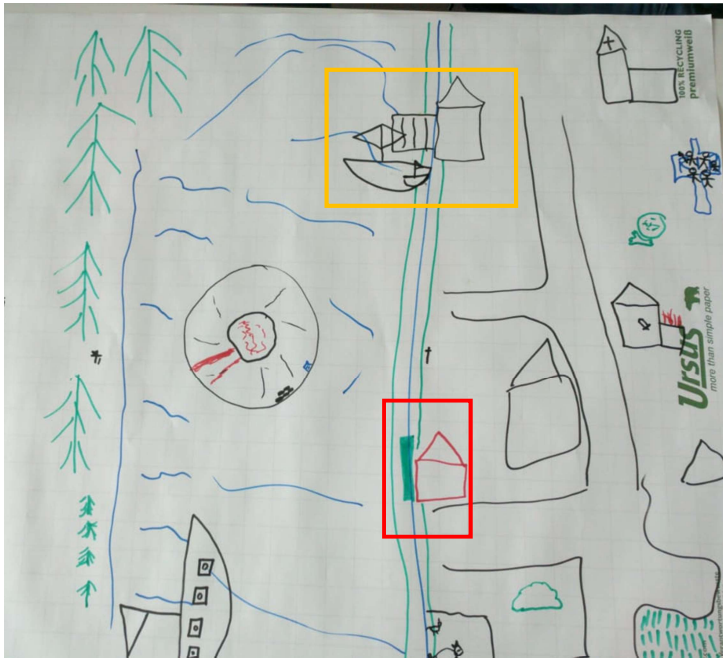


Abbildung 1, Karte als Startpunkt

Um die linke Seite des Flusses erkunden zu können, mussten zuerst Schiffe gebaut werden (Abbildung 1, Karte als Startpunkt oranger Rahmen). Der Job als Schiffsbauer kann nur von starken Männern ausgeübt werden. Der Stärkste von ihnen heisst Axel. Neben dem Schiffsbau wurde auch ein Schutzwall (Abbildung 1, Karte als Startpunkt roter Rahmen) gebaut, um die Siedlung vor Überschwemmungen zu schützen.

Nach dem Bau des Schiffes ging es auf die andere Seite um zwei Entdeckungen zu machen. Eine der Entdeckungen war, dass es in einem Gebirge Lagerhallen (Abbildung 2, linke Seite mit Lagerhalle, Höhle, Telefonmast und 2. Siedlung) gab. Bei weiteren Nachforschungen stellte sich heraus, dass diese leer standen und Platz bieten für die gesamte Bevölkerung. Ausserdem hat man auf der linken Seite einen zerstörten Telefonmast (Abbildung 2, linke Seite mit Lagerhalle, Höhle, Telefonmast und 2. Siedlung, roter Rahmen) gefunden. Nach der Reparatur war die Kommunikation zwischen den beiden Seiten möglich.

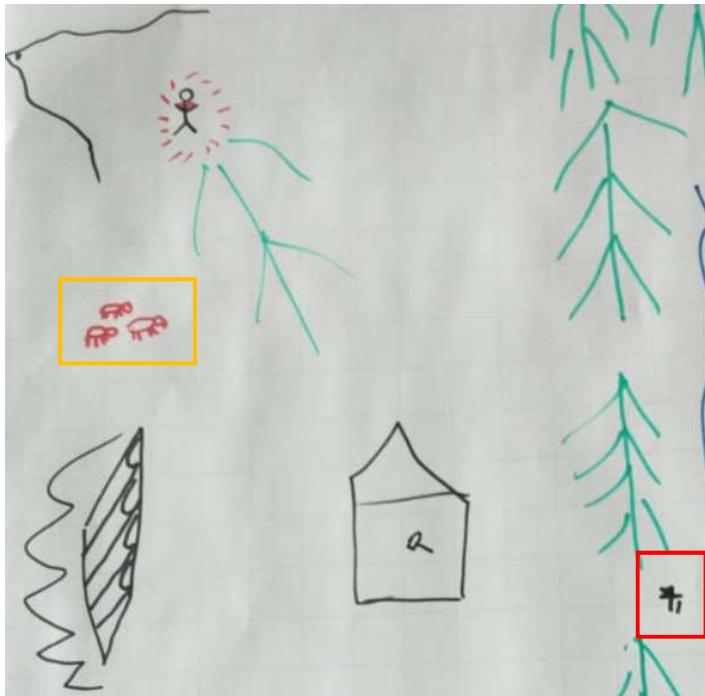


Abbildung 2, linke Seite mit Lagerhalle, Höhle, Telefonmast und 2. Siedlung

Auf dem Vulkan gab es eine Tafel mit einer Sage. Diese besagt, wenn man die Höhle im höchsten Gebirge (Abbildung 2, linke Seite mit Lagerhalle, Höhle, Telefonmast und 2. Siedlung) auf der linken Seite bis zum Ende besichtigt und wieder Heil herauskommt, so werden aussergewöhnlich Kräfte erweckt. Super-Toni hat dies erfolgreich geschafft und kam mit immensen Kräften zurück.

In der ursprünglichen Siedlung kam es zum Streit, deshalb kam es dazu, dass sich die Bevölkerung in zwei Gruppen aufgeteilt hat. Die eine Gruppe blieb in der Siedlung und die zweite Gruppe baute sich eine 2. Siedlung (Abbildung 2, linke Seite mit Lagerhalle, Höhle, Telefonmast und 2. Siedlung) auf der linken Seite.

In unsere Geschichte gab kam es vor das Pete spurlos verschwunden war. Man sagte, er hat sich zuletzt auf der linken Seite befunden. So machte sich Super-Toni auf die Suche nach ihm. Er musste gegen eine Horde Kreaturen kämpfen (Abbildung 2, linke Seite mit Lagerhalle, Höhle, Telefonmast und 2. Siedlung, oranger Rahmen) und konnte so Pete retten. Dieser hat in dieser Zeit jedoch der grösste Teil seiner Kraft verloren und ist nur noch sehr schwach. Er war dem Tod sehr nahe und man stimmte in der Siedlung ab, ob man ihn loswerden wollte. Da er jedoch der Bauführer des Bauernhofs (Abbildung 3, Bauernhof) war und viel für die Bevölkerung geleistet hat, durfte er bleiben.

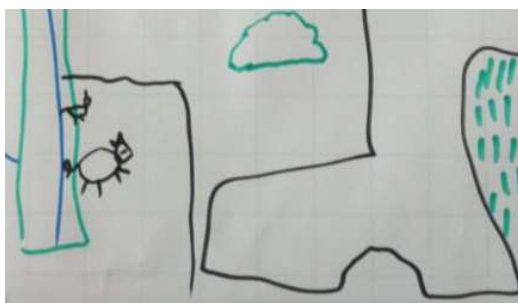


Abbildung 3, Bauernhof

Der Bauernhof wurde gebaut, da wir die Ressource Fleisch eingeführt haben. So war immer genügend Fleisch vorhanden. Neben dem Bauernhof wurde auch noch eine Schmiede (Abbildung 4, Schmiede, Krieg, Loch, Kirche) errichtet. Die Schmiede wurde errichtet, da man von weiter Ferne eine bewaffnete Gruppe sah auf die Siedlung zukommen. Man wollte sich damit auf einen Krieg vorbereiten.

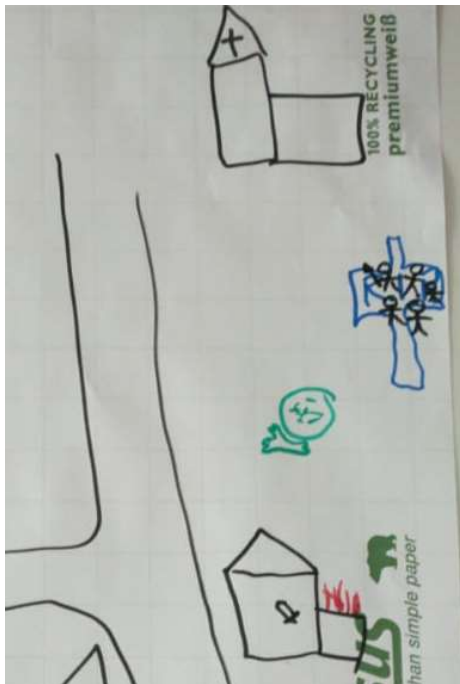


Abbildung 4, Schmiede, Krieg, Loch, Kirche

Nach dem man mit der Schmiede fertig war, führte man Krieg gegen die Unbekannten (Abbildung 4, Schmiede, Krieg, Loch, Kirche, blaues Kreuz). Mit der Zeit merkte man jedoch, dass sie gar nicht an einem Krieg interessiert waren. Sie waren viel mehr auf der Flucht, da ihr zuhause zerstört wurde. Sie erzählten, dass es im weiten Osten sehr gefährliche Bestien gab. So nahm man sie nach einer kurzen Absprache auf.

Nach den Informationen der Unbekannten bekommt man langsam Angst und möchte selbst Nachforschungen machen. Dafür schickt man Pete auf die Entdeckungsreise. Gründe für die hohe Angst sind bereits vorhergehende Ereignisse. In der Anfangszeit hat man eine spezielle Mondstellung beobachtet, welche laut verschiedenen Mythen grosse Gefahr bedeutet. Um die Leute zu beruhigen hatte man damals die Kirche errichtet (Abbildung 4, Schmiede, Krieg, Loch, Kirche). Danach fand ein Kind namens Maxi seltsame Knochen, nach dem er ein grosses Loch gegraben hat (Abbildung 4, Schmiede, Krieg, Loch, Kirche).

Pete kam mit derselben Nachricht zurück, welche bereits die Unbekannten geliefert haben. Er hat gesehen das im Osten etwas sehr Schreckliches vorgeht. Er konnte die Gefahr jedoch nicht erkennen, nachdem er schreckliche Dinge gehört hatte, beendet er weitere Nachforschungen und beendete die Reise.

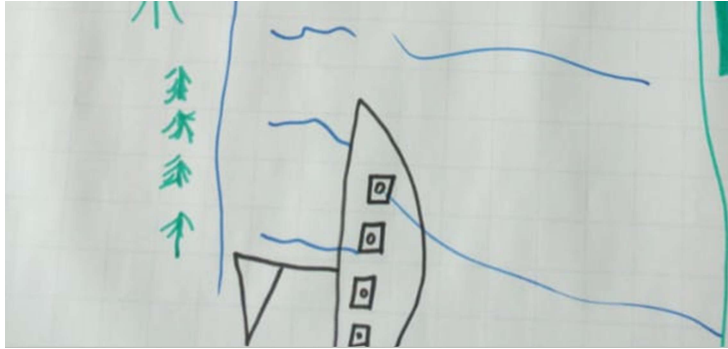


Abbildung 5, fremdes Schiff legt an

Nach der Information von Pete hat man sich dazu entschieden, auf die linke Seite zu flüchten. Doch als man an der linken Seite ankommt, legt auch ein grosses Schiff an (Abbildung 5, fremdes Schiff legt an). Zu diesem Zeitpunkt weiss man nicht ob dieses feindlich war oder ob man der Besatzung vertrauen kann.

Als wir an dieser Stelle waren, kam der Winter und somit auch die Forst Shepherds.

1.2 WICHTIGE ELEMENTE

Folgende Elemente sollen beim Narrativen Spiel umgesetzt werden:

Lageplan

Das Spiel soll so beschrieben werden, dass sich neben der Siedlung ein grosser Fluss befindet. Sobald man diesen überquert hat, gibt es einen grossen Wald der viel Holz bietet.

Schiffsbau

Es soll die Möglichkeit bestehen am Ende den Fluss zu überqueren. Dafür werden Schiffe und dementsprechend auch Holz gebraucht.

Entdeckungsreise

Eines der wichtigsten Elemente soll im Spiel die Entdeckungsreise spielen. Bei «The Quiet Year» hat man nicht bekommen, was auf der Reise alles passiert ist. Dies bietet Optionen hier mehr Informationen einzubauen.

Charakter Pete

Pete ist die Person welche freiwillig die riskante Reise annimmt.

Charakter Super-Toni

Über Super-Toni ist bereits am meisten bekannt. Dieser soll Pete auf seiner Reise begleiten und gilt als Mentor.

2 SPIELBESCHREIBUNG

2.1 DESGINZIEL

In der Geschichte soll der Hauptprotagonist eine Entdeckungsreise machen. Auf dieser Entdeckungsreise sollen möglichst viele Informationen gesammelt werden. Mit dieser Reise soll die Lücke von «The Quiet Year» geschlossen werden, als Pete die Reise für die Nachforschungen betrieben hat.

Hat man nur wenig Informationen gesammelt, so wird es am Ende schwierig, dass Spiel erfolgreich abzuschliessen. Die Geschichte wird mit der 3-Akt-Struktur umgesetzt und Ziel ist es Explore als Art des Funs zu haben.

2.2 PROTAGONISTEN

Charakter	Eigenschaften
Pete	Dies ist der Hauptprotagonist. Um sich mit dem Hauptprotagonisten auseinander setzen zu können, wird im Spiel von der ich-Perspektive erzählt. Er ist 17 Jahre alt und ist ein ruhiger Typ, welcher gerne neue Abenteuer hat und Herausforderungen liebt.
John	John ist im gleichen Alter wie Pete und unternimmt auch gerne Entdeckungsreise. Er ist eher der lautere Typ und versucht überall der Beste zu sein. Um sein Können unter Beweis stellen zu können, sucht er immer wieder nach neuen Herausforderungen.
Super-Toni	Er hat schon viele Abenteuer miterlebt und ist auch einige Jahre älter als Pete und John. Das wohl grösste Abenteuer war, als er einem Mythos nachging. Es hiess, wenn man lebend aus einer Höhle in einem hohen Gebirge rauskommt, so bekäme man Superkräfte. Heute ist er sehr stark und ist kaum verwundbar.
alter Mann	Pete und seine Begleiter begegnen dem alten Mann auf ihrer Reise. Der Mann sprüht ein sehr vertrauensvolles und ehrliches Charisma aus. Er weiss viel über die Geschehnisse im Osten und warnt die Gruppe vor den Forst Shepherds.
Forst Shepherds	Dies sind sehr ungeheuerliche Kreaturen, welche sich im Osten befinden. Der Name Forst Shepherds wurde das erste Mal vom alten Mann erwähnt. Es ist jedoch unbekannt, was diese Kreaturen so gefährlich macht und wie diese aussehen.

Tabelle 1, Protagonisten der Geschichte

2.3 SPIELÜBERSICHT

Die Szenen zum Spiel sind grundsätzlich linear aufgebaut. Bei manchen Entscheidungen kann es jedoch vorkommen, dass das Spiel frühzeitig verloren geht. Die folgenden Szenen werden passieren hintereinander.

2.3.1 STARTSZENE & SZENE – TEAM FÜR NACHFORSCHUNGEN

In den ersten beiden Szenen wird die Ausgangslage geschildert, sowie die Charaktere vorgestellt. Der Hauptprotagonist lebt in einer Siedlung Nahe am Flussufer. Im Dorf herrscht Unruhe, da es in den vergangenen Monaten immer wieder Vorkommnisse gab, die darauf hinweisen, dass es im Osten Ungeheuer gäben könnte. Um diese Vorkommnisse zu untersuchen, wird man als Spieler mit zwei Begleitpersonen auf eine Entdeckungsreise für Nachforschungen geschickt.

In der Startszene gibt es die Möglichkeit weitere Informationen über die Siedlung zu bekommen. Dabei handelt es sich um einen grossen Wald auf der anderen Uferseite. Die Schiffsbauer, welches alle starke Männer sind, beziehen davon ihr Holz, um die Schiffe zu bauen. Diese wichtige Information erleichtert die Aufgabe am Schluss des Spiels.

2.3.2 SZENE - BEGEGNUNG ALTER MANN

Auf der Reise begegnet man einem alten Mann, welcher aus dem Osten kommt. Er liefert der Gruppe erste Informationen über die Kreaturen und nennt das erste Mal ihren Namen. Er warnt die Gruppe auch davon, weiter in den Osten zu ziehen. Als Spieler kann die Entscheidung getroffen werden, ob die Reise fortgesetzt werden soll. Bricht man die Reise ab, so kommt man direkt zur Szene «Rückkehr».

Auf der Reise begegnen wir einem alten Mann, welcher uns aus Osten entgegen kommt. Er warnt uns weiter in den Osten zu gehen. Es gibt Gerüchte, dass es in der Nähe ungeheuerliche Kreaturen gäbe. Sie seien bekannt unter dem Namen Forst Shepherds. Jedoch hat noch niemand die Kreaturen gesehen und ist lebend zurückgekommen.

Reise abbrechen

Reise trotz Gefahr weiterführen

Abbildung 6, Szene "Begegnung alter Mann"

2.3.3 SZENE – WENDE DER REISE

Auf der Reise kommt die Gruppe bis in die Gefahrenzone. Sie merken, dass die Gefahr immer grösser wird und fassen den Gedanken die Reise hier zu beenden. Da Hoffnung besteht, noch mehr über die Forst Shepherds zu erfahren, beschliesst Super-Toni die letzte Etappe selbst in Angriff zu nehmen. Die Gruppe soll hier jedoch 6 Stunden auf ihn warten.

Auf dem Weg finden wir immer vermehrt Knochen und Skelette. Mir wird bewusst, dass ab hier eine immer grössere Gefahr droht. Ich teile meine Bedenken der Gruppe mit.

Die Anderen sind mit meiner Einschätzung einverstanden, jedoch besteht die Hoffnung bald auf die nötigen Informationen zu stossen. Deshalb meint Super-Toni, er würde die letzte Etappe selbst erforschen. Sollte etwas schlimmes passieren, so könne er sich mit seinen Fähigkeiten wehren. Wir wären dagegen nur ein Hindernis. Wir einigen uns, das wir **6h** auf ihn warten. Sollte er bis dann nicht zurück sein, verschwinden wir auf der Stelle.

Super-Toni verlässt Gruppe

Abbildung 7, Szene "Wende der Reise"

Als Super-Toni die Gruppe verlässt, muss man als Spieler 6 Stunden warten. Warte man die 6 Stunden nicht ab oder man wartet zu lange, so kann die Reise nicht abgeschlossen werden und man verliert das Spiel.

2.3.4 SZENE – ÜBERFALL

Nach dem man die Gefahrenzone verlassen hat, wird man von den Forst Shepherds verfolgt. Man hat die Möglichkeit sich in einer Höhle oder auf einem Boat zu verstecken. Versteckt man sich in der Höhle, so wird man von den Forst Shepherds gefunden. Hat man sich jedoch im Boat versteckt, so macht man die Erfahrung, dass sie Wasser meiden und die Spur verlieren.

2.3.5 SZENE – RÜCKKEHR

Bei der Rückkehr in die Siedlung informiert man die Bevölkerung über die Gefahr. Man teilt alle Informationen mit, welche bei den Nachforschungen gefunden wurde. Anhand des Wissensstands gibt man eine Empfehlung ab für das weiter vorgehen.

Wir sind endlich in die Siedlung zurückgekehrt. Alle warten schon gespannt, was die Nachforschungen ergeben haben. Wir teilen mit, dass es im Osten gefährliche Kreaturen gibt, welche dort als Forst Shepherds bekannt sind. Aus den Erfahrungen unserer Reise und mit den Forst Shepherds machen wir folgende Empfehlung.
Die Forst Shepherds halten sich nur im Osten auf. Wir können im Dorf bleiben
Wir überqueren den Fluss und bauen eine neue Siedlung.
Wir verstecken uns in einer naheliegenden Höhle.

Abbildung 8, Szene "Rückkehr"

Die richtige Empfehlung hier ist, den Fluss zu überqueren und eine neue Siedlung zu bauen. Diese Empfehlung kann man richtig treffen, wenn man die komplette Reise gemacht hat. Hat man jedoch die Reise frühzeitig abgebrochen, so fehlen die nötigen Informationen und es kann eine falsche Empfehlung getroffen werden.

2.3.6 SZENE – SCHIFFSZUTEILUNG

Am Ende des Spiels muss man die Bevölkerung über den Fluss transportieren. Das Problem ist jedoch, dass das Schiff zu klein ist und die Bevölkerung in 3 Gruppen aufteilen muss. Hat man zu Beginn des Spiels die zusätzlichen Informationen gelesen, so ist klar, dass zuerst die starken Männer den Fluss überqueren sollen. So kann ein weiteres Schiff gebaut werden und die gesamte Bevölkerung wird gerettet. Wählt man jedoch eine andere Gruppe zuerst, so kann am Ende eine Gruppe nicht gerettet werden.

2.4 ERREICHUNG DES DESIGNZIELS

Das Designziel wird damit erreicht, dass man je nach Entscheidung über mehr Informationen über Forst Shepherds bekommt. Dabei werden vor allem die Spieler belohnt, die sich Zeit nehmen das Spiel und somit die Reise komplett durchzuspielen. Damit wird das Ziel erreicht für Explore als Art für Fun und es ist für den Spieler am Ende einfacher das Spiel erfolgreich abzuschliessen.

Ausserdem wird der Hauptprotagonist auf eine Entdeckungsreise geschickt, welche so auch beim Spiel «The Quiet Year» hätte stattfinden können.

3 EVOLUTION DES DESIGNS

In diesem Kapitel wird erläutert, in welchen Schritten die Geschichten umgesetzt wurden. Die Umsetzung wurde dabei in mehreren Iterationen durchgeführt. Zuerst wurden einzelne Szenen definiert und diese dann sinnvoll zusammengeführt.

3.1 ITERATION 1 – SCHLUSSZENE

3.1.1 BESCHREIBUNG

Am Ende muss entschieden werden, welche Gruppe zuerst den Fluss überqueren soll. Dabei werden drei Gruppen zur Auswahl gestellt. Dabei handelt es sich um starke Männer, Frauen & Kleinkinder und ältere Leute & Kinder. Falls man als erstes die starken Männer nimmt, so können diese auf der andere Uferseite ein weiteres Schiff bauen. So können alle gerettet werden. Wird jedoch als erstes eine andere Gruppe gewählt, so kann die letzte Gruppe nicht gerettet werden. Somit verliert man auch das Spiel.

3.1.2 UMSETZUNG

Nach der Rückkehr von der Reise wird entschieden, dass man den Fluss überqueren will, um sich in Sicherheit von den Forst Shepherds zu bringen. Da das Schiff nicht gross genug ist, muss man sich entscheiden, welche Gruppe zuerst den Fluss überqueren soll.



Abbildung 9, erste und zweite Entscheidung für Schiffszuteilung

Dafür gibt es eigentlich nur eine echte Entscheidung. Wählt man zu Beginn die starken Männer, so wird das Spiel gewonnen. Ansonsten wird noch einmal gefragt, welche Gruppe als nächstes gerettet werden soll. Danach kommt die Information, dass man das Spiel verloren hat, da man nicht die ganze Bevölkerung retten konnte.

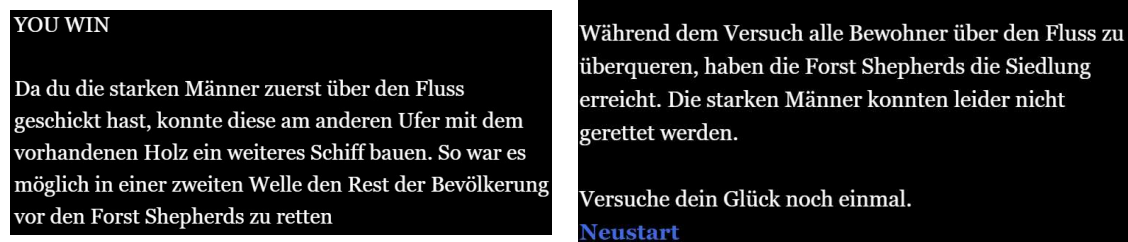


Abbildung 10, Siegesfenster falls starke Männer gewählt wurde, GAME OVER falls zuerst was anderes gewählt wurde

3.1.3 DESIGNENTSCHEIDUNG

Der Spieler soll eine moralische Entscheidung treffen. Dabei wird das Gefühl übermittelt, dass die Wahl eigentlich keine Rolle spielt. Hat man jedoch im Spiel richtig aufgepasst, so gibt es nur eine richtige Entscheidung und diese führt zum Erfolg. Somit wird das Ziel erreicht, das man wichtige Informationen benötigt, um das Spiel erfolgreich abzuschliessen.

3.2 ITERATION 2 - SZENE FÜR DIE WENDE DER REISE

3.2.1 BESCHREIBUNG

Diese Szene soll die Wende der Nachforschungen bringen und den Hauptprotagonisten dazu bringen die Reise zu beenden und zur Siedlung zurückzukehren. Dabei ist die Gruppe in einem gefährlichen Sektor und der Mentor entscheidet, dass er die letzte Etappe selbst übernehmen will. Sollte er in einer gewissen Zeit nicht wieder zurückkehren, so sollen sie sich schnell aus dem Staub machen und die gewonnenen Informationen an die Bewohner mitteilen.

3.2.2 UMSETZUNG

In der Szene «Wende der Reise» diskutieren die Protagonisten über die Gefahren, welche in unmittelbarer Nähe sind. Es wird beschlossen, dass Super-Toni 6h Zeit hat, um die Gegend näher zu erkunden. Mit dem Klick auf den link «Super-Toni verlässt Gruppe», wird folgende Szene gestartet.

Super-Toni ist bereits 4 Stunden unterwegs!
Verlässt die Gefahrenzone

Abbildung 11, Szene für Zeit von Super-Tonis Abwesenheit

In diese Szene wird alle 2 Sekunden die Stunde um 1 erhöht. Es gibt nun 3 mögliche Zeitpunkte, um auf den Link zu klicken. Falls man vor den 6 Stunden auf den linkt klickt oder mehr als 7 Stunden wartet, so kommt man in 2 unterschiedliche Fenster mit GAME OVER. Korrekt ist wenn man nach 6 bzw. maximal 7 Stunden auf den Link klickt. So wird die Geschichte weitererzählt.

```
(if: $exited)[
  (stop:)
  (if: $elapsedTime < 6)[
    (goto: "Streit")
  ]
  (else:)[
    (goto: "Fluchtversuch")
  ]
]
]
(else:)[
  (set: $elapsedTime to (round: time / 2000))
  (replace: ?warning)[
    Super-Toni ist bereits $elapsedTime Stunden unterwegs!
  ]
  (if: $elapsedTime > 7)[
    (goto: "Forst Shepherds eingeholt")
  ]
]
```

Abbildung 12, Logik für die Timer-Entscheidung

3.2.3 DESIGNENTSCHEIDUNG

In dieser Szene wird vom Spieler genau verlangt, was gemacht werden muss. Hält er sich jedoch nicht an diese Angaben, so hat dies fatale Folgen.

3.3 ITERATION 3 - ZUSAMMENFÜHRUNG DER SZENEN

3.3.1 BESCHREIBUNG

In dieser Iteration sollen die beiden Szenen zusammengeführt werden. Zusätzlich soll zu Beginn des Spiels die Einführung stattfinden. Das heisst, es soll die aktuelle Ausgangslage erklärt werden und weshalb die Reise für Nachforschungen stattfindet. Ausserdem sollen die an der Reise beteiligten Charaktere vorgestellt werden.

3.3.2 UMSETZUNG

Als Startszene wird der Charakter kurz vorgestellt und es wird die aktuelle Situation im Dorf angesprochen. Nun steht dem Spieler offen, ob er noch mehr Informationen haben möchte oder er in der Geschichte weiter gehen möchte.

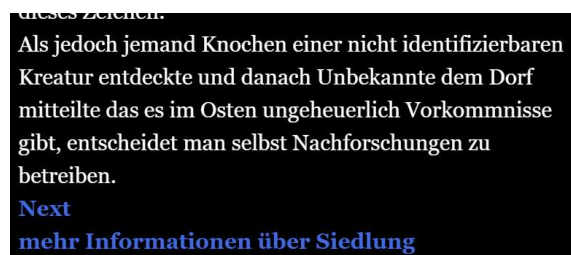


Abbildung 13, Entscheidung ob mehr Information über Siedlung

Nach den grundlegenden Informationen werden die Charaktere vorgestellt, welche mit dem Hauptprotagonisten die Reise antreten. Nach der Charaktervorstellung wird die Reise gestartet. Auf der Reise trifft man einen alten Mann, welcher vor der Reise in den Osten warnt. Bricht man die Reise ab, so kehrt man zum Dorf zurück. Ansonsten wird die Geschichte weitererzählt.

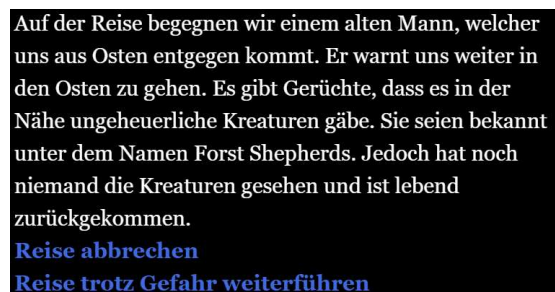


Abbildung 14, Entscheidung ob Reise weitergeführt werden soll

Ausserdem wurden die beiden bereits Implementierten Szenen über einen Link miteinander verbunden. Um die Geschichte mitreisender zu gestalten, wurde die Erzähl-Perspektive von der 2-Person in die 1-Person gewechselt.

3.3.3 DESIGNENTSCHEIDUNGEN

Die einzelnen Szenen werden ohne grosse Entscheidungen miteinander verbunden. Der Interaktionsfluss ist somit linear. Ausnahme gibt es bei der Einführung. Dort besteht die Möglichkeit zusätzliche Informationen zu lesen. Was der Spieler jedoch nicht weiss ist, dass diese Informationen für das Ende des Spiels relevant sind. Damit werden die Spieler belohnt, welche gerne mehr entdecken und deckt somit das Ziel ab, Explore als Art von Fun zu haben.

3.4 ITERATION 4 -ERWEITERUNG DER ENTDECKUNGSREISE

3.4.1 BESCHREIBUNG

In dieser Iteration sollen während der Entdeckungsreise weitere Ereignisse hinzugefügt werden. Eine Szene ist dafür da, um den Spieler auf die Gefahr aufmerksam zu machen. Sollte er die Reise jedoch nicht abbrechen, kommt er zur Szene, welche in der zweiten Iteration beschrieben wurde. Nach dieser Szene müssen sie von den Forst Shepherds fliehen. Geschieht dies Erfolgreich, so wissen sie mehr über die Gefahr. Diese Information hilft ihnen, um am Schluss die richtige Entscheidung zu treffen, wo unterschupft gesucht werden soll.

3.4.2 UMSETZUNG

Zuvor kehrte man nach dem Abwarten auf Super-Toni direkt ins Dorf zurück. Neu wurde hier eine weitere Entscheidung eingebaut. Nachdem man die Gefahrenzone verlassen hat, wird man verfolgt. Man hat zwei Optionen, um sich zu verstecken, doch nur eine davon ermöglicht eine sichere Heimkehr. Dabei muss man sich im Boot verstecken.

Auf der Rückreise bekommen wir plötzlich das komische Gefühl verfolgt zu werden. Weil wir kein Risiko eingehen wollen, suchen wir uns ein Versteck.
Wo sollen wir uns verstecken?
Höhle in steinigem Gebirge
Boat in einem See

Abbildung 15, Optionen, um sich zu verstecken

Ausserdem wurde die Szene «Rückkehr» so abgeändert, dass man der Bevölkerung eine Empfehlung abgeben muss, was als nächster Schritt ausgeführt werden soll. Die richtige Antwort ist dabei das Überqueren des Flusses.

Wir sind endlich in die Siedlung zurückgekehrt. Alle warten schon gespannt, was die Nachforschungen ergeben haben. Wir teilen mit, dass es im Osten gefährliche Kreaturen gibt, welche dort als Forst Shepherds bekannt sind.
Aus den Erfahrungen unserer Reise und mit den Forst Shepherds machen wir folgende Empfehlung.
Die Forst Shepherds halten sich nur im Osten auf. Wir können im Dorf bleiben
Wir überqueren den Fluss und bauen eine neue Siedlung.
Wir verstecken uns in einer naheliegenden Höhle.

Abbildung 16, mögliche Empfehlungen

3.4.3 DESIGNENTSCHEIDUNG

Das Spiel wird erschwert, da man am Schluss entscheiden muss, ob und wo man unterschupft sucht. Dies bietet jedoch die Möglichkeit bei der Reise weitere wichtige Informationen einzubauen. Der Spieler wird dabei belohnt mit Informationen, wenn er die Reise fortsetzt. Somit soll Explore als Art für Fun noch mehr unterstützt werden.

4 REFLEXION

Im Unterricht wurden uns verschiedene Themen für Narrative Spiele mitgeteilt. Wir haben dabei Theorien über den Aufbau der Geschichte, sowie über die verschiedenen Interaktionsflüsse gehört. Dabei müssen auch unterschiedliche Entscheidungen getroffen werden. Hier soll aufgezeigt werden, wie diese Theorie umgesetzt worden ist.

4.1 3-AKT-STRUKTUR

4.1.1 ERSTER AKT – EINFÜHRUNG

Im ersten Akt sollen die Protagonisten vorgestellt werden. Dies passiert in meinem Spiel in den ersten Szenen in dem Pete, der Hauptprotagonist, sowie John und Super-Toni als seine Begleiter vorgestellt werden. Neben den Protagonisten soll im ersten Akt ein anregendes Moment gegeben werden. Mit diesem Moment soll sich der Protagonist im nächsten Akt beschäftigen können. Im Spiel sollen dafür Nachforschungen gemacht werden, was über die Existenz dieser Kreaturen ausgesagt werden kann.

Mein Name ist Pete und ich bin 17 Jahre alt. Ich bin ein ruhiger Typ, welcher gerne neue Abenteuer hat und Herausforderungen liebt.

Ich lebe in einer Siedlung sehr Nahe an einem grossen Fluss. In unserer Siedlung herrscht seit kurzer Zeit Unruhe. Dies hat vor 3 Monaten begonnen als der Mond eine spezielle Form einer Ellipse annahm. Aus Prophezeiungen geht heraus, dass in naher Zukunft ein Unheil passiere. Damals ignorierte man jedoch dieses Zeichen. Als jedoch jemand Knochen einer nicht identifizierbaren Kreatur entdeckte und danach Fremde dem Dorf mitteilten, dass es im Osten ungeheuerlich Vorkommnisse gibt, entscheidet man selbst Nachforschungen zu betreiben.

John ist im gleichen Alter und unternimmt auch gerne Entdeckungsreise. Er ist eher der lautere Typ und versucht überall der Beste zu sein. Mit dieser Reise hofft er auf Neue Herausforderungen.

Super-Toni ist die zweite Begleitperson. Er hat schon viele Abenteuer miterlebt und ist auch einige Jahre älter als ich. Das wohl grösste Abenteuer war, als er einem Mythos nachging. Es hiess, wenn man lebend aus einer Höhle in einem hohen Gebirge rauskommt, so bekäme er Superkräfte. Heute ist er sehr stark und ist kaum verwundbar.

Abbildung 17, Szenen der Einführung; Charaktere (rot); erregender Moment (grün)

4.1.2 ZWEITER AKT – KONFRONTATION

Auf der Reise begegnen wir einem alten Mann, welcher uns aus Osten entgegen kommt. Er warnt uns weiter in den Osten zu gehen. Es gibt Gerüchte, dass es in der Nähe ungeheuerliche Kreaturen gäbe. Sie seien bekannt unter dem Namen Forst Shepherds. Jedoch hat noch niemand die Kreaturen gesehen und ist lebend zurückgekommen.

Abbildung 18, Name der Kreaturen

Im zweiten Teil sollen sich die Protagonisten mit dem Problem auseinandersetzen. In meinem Spiel passiert dies auf der Entdeckungsreise. Dabei fällt das erste Mal der Name dieser Kreaturen. Zu einem späteren Zeitpunkt der Reise, kommt es zur direkten Konfrontation. Zuerst geschehen in der Gefahrenzone seltsame Dinge. Danach werden die Protagonisten von den Kreaturen verfolgt.

Wir haben bereits mehr als 6 Stunden auf Super-Toni gewartet und er ist noch nicht aufgetaucht. Vor kurzem haben wir aus einiger Entfernung schmerzverzerrte Schreie gehört.

Wir beschliessen uns dazu vorsichtig die Gefahrenzone zu verlassen und hoffen nicht entdeckt zu werden. Wir können uns jetzt besser vorstellen was die Forst Shepherds sein könnten und wollen die Informationen in die Siedlung zurückbringen.

Glück gehabt. Wir wurden von den Forst Shepherds verfolgt. Doch wie es scheint vermeiden sie Wasser und können die Spur nicht mehr aufnehmen.

Nach dem die Luft rein ist, sollten wir möglichst schnell ins Dorf zurückkehren um die Bewohner zu warnen.

Abbildung 19, Konfrontation mit den Forst Shepherds

4.1.3 DRITTER AKT – AUFLÖSUNG

Im letzten Akt geht es darum, dass der Protagonist trotz Widerstände alle Hindernisse überwinden konnte. Dies wird in meinem Spiel nur teilweise gemacht. Sollte man jedoch alle Informationen gesammelt haben, so kann den Bewohner der Siedlung das Ergebnis der Nachforschungen präsentiert werden. Nebenbei kann auch die richtige Empfehlung getroffen werden, um den Forst Shepherds zu entkommen.

Wir sind endlich in die Siedlung zurückgekehrt. Alle warten schon gespannt, was die Nachforschungen ergeben haben. Wir teilen mit, dass es im Osten gefährliche Kreaturen gibt, welche dort als Forst Shepherds bekannt sind.

Aus den Erfahrungen unserer Reise und mit den Forst Shepherds machen wir folgende Empfehlung.

Die Forst Shepherds halten sich nur im Osten auf. Wir können im Dorf bleiben

Wir überqueren den Fluss und bauen eine neue Siedlung.

Wir verstecken uns in einer naheliegenden Höhle.

Abbildung 20, Ergebnisse der Nachforschungen

4.2 INTERAKTIONSFLUSS

Aus der Startszene können optional weiter Informationen über die Siedlung ausgegeben werden. Danach kommt man zur immer zur Szene «Team für Nachforschungen», wobei die Charaktere vorgestellt werden.

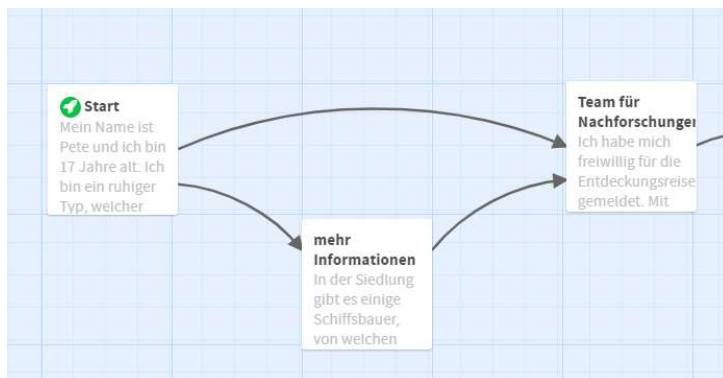


Abbildung 21, paralleler Pfad für mehr Informationen

Von hier aus kommt man direkt zur Szene «Begegnung alter Mann». Hier besteht die Möglichkeit die Reise abbrechen. Damit käme man direkt zur Szene «Rückkehr». Ansonsten wird die Reise fortgesetzt.



Abbildung 22, Verzweigung Reise abbrechen

Setzt man die Reise fort, so kommt man zur Szene «Wende der Reise». Hierbei verlässt Super-Toni die Gruppe und ein Timer wird gestartet. Verlässt man die Gefahrenzone vor den 6 Stunden, so kommt es zum Streit. Wartet man jedoch länger als 7 Stunden, so wird man von den Forst Shepherds eingeholt. Also nur wenn man dazwischen die Gefahrenzone verlässt, kann die Reise erfolgreich fortgesetzt werden (Fluchtversuch). Eine Stunde entspricht dabei 2 Sekunden.

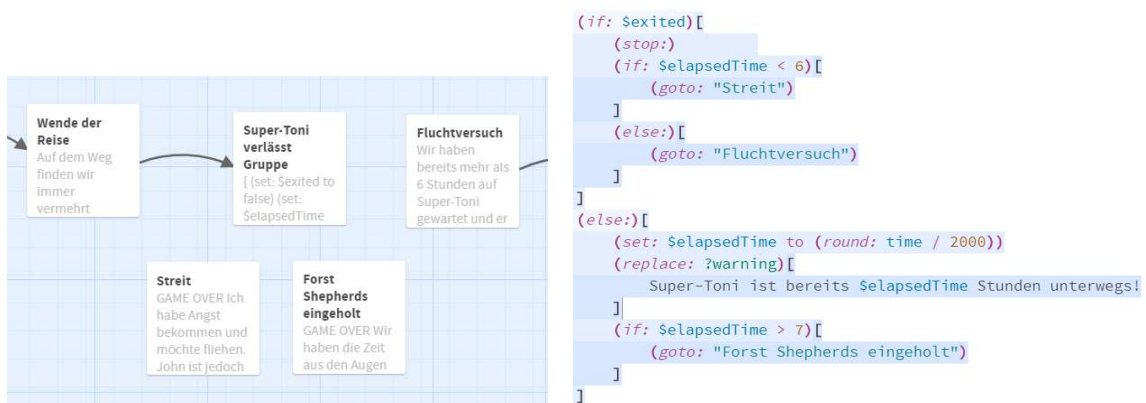


Abbildung 23, Timer um Gefahrenzone zu verlassen

Um das Spiel fortsetzen zu können, muss in den Szenen «Überfall» und «Rückkehr» jeweils die richtige Entscheidung getroffen werden. Um die Reise abschliessen zu können, muss man sich beim Überfall im Boat verstecken. Bei der Rückkehr muss die Empfehlung getroffen werden, den Fluss zu überqueren. Nur so kommt man zur Szene «Schiffszuteilung».

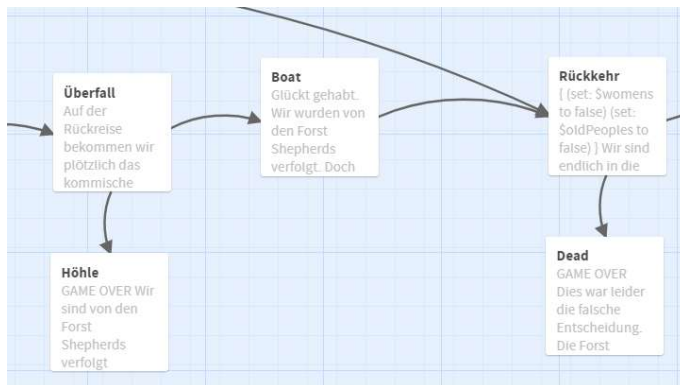


Abbildung 24, falsche Entscheidungen möglich

Um das Spiel erfolgreich abzuschliessen, muss in der Szene «Schiffszuteilung» starke Männer gewählt werden. Wird eine andere Gruppe gewählt, so durchläuft man einmal eines der beiden oberen Passagen. Nach der zweiten Zuteilung fällt man danach in eines der unteren Passagen. Dies bedeutet GAME OVER.

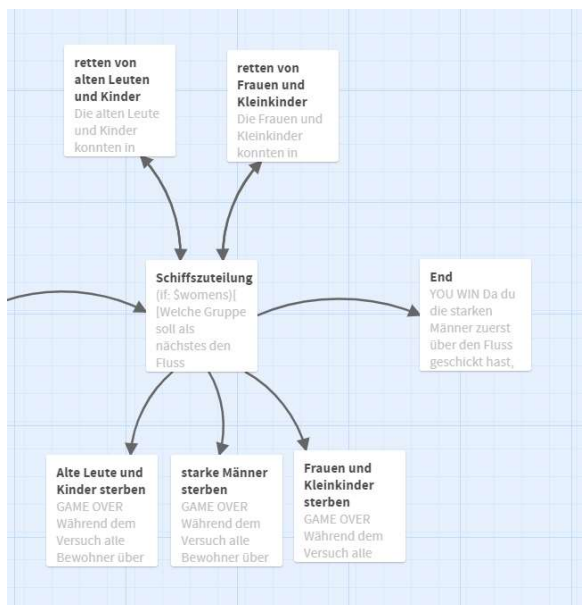


Abbildung 25, richtige Schiffszuteilung

4.3 ENTSCHEIDUNGEN

4.3.1 STARTSZENE

Bedeutungslose Entscheidung → kurzfristiger vs. Langfristiger Nutzen

Beim Treffen der ersten Entscheidung wird das Gefühl übermittelt, dass es sich um eine bedeutungslose Entscheidung handelt. Jedoch versteckt sich hinter den zusätzlichen Informationen ein langfristiger Nutzen. Der Spieler soll belohnt werden mit nützlichen Informationen, welche am Ende des Spiels eine wichtige Rolle spielen.

**Next
mehr Informationen über Siedlung**

Abbildung 26, Entscheidung Startszene

4.3.2 SZENE – BEGEGNUNG ALTER MANN

Bei dieser Entscheidung gibt es eine Abwägung zwischen Risiko und Belohnung. Der alte Mann warnt die Gruppe vor den Forst Shepherds. Hier besteht die Möglichkeit die Reise abubrechen und ins Dorf zurückzukehren oder man setzt die Reise fort und bekommt so weitere wichtige Informationen.

**Reise abbrechen
Reise trotz Gefahr weiterführen**

Abbildung 27, Entscheidung Szene "Begegnung alter Mann"

4.3.3 SZENE – WENDE DER REISE

Die Entscheidung, welche der Spieler treffen muss, führt ihn ein Dilemma. Es ist bekannt, dass sie sich in der Gefahrenzone befinden. Ausserdem haben sie mit Super-Toni abgemacht, dass sie 6 Stunden warten. Der Spieler muss nun entscheiden, wie lange gewartet werden soll, bis die Gefahrenzone verlassen wird.

**Super-Toni ist bereits 1 Stunden unterwegs!
Verlasst die Gefahrenzone**

Abbildung 28, Entscheidung bei der Wende der Reise

4.3.4 SZENE – ÜBERFALL

In dieser Szene handelt es sich um eine blinde Entscheidung. Der Spieler hat nicht genügend Informationen, um die richtige Entscheidung zu treffen. So steht die Chance zu 50% die richtige Aktion auszuführen. Entscheidet man sich für die richtige Aktion, erhält man weitere relevante Informationen.

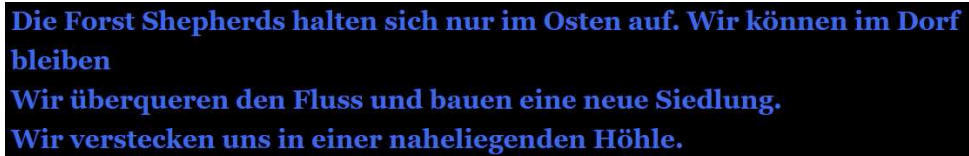
Die Problematik hier ist, dass man frustriert sein kann, wenn man die falsche Entscheidung trifft. Jedoch weiss man im nächsten Durchlauf, welches die richtige Aktion wäre.

**Höhle in steinigem Gebirge
Boat in einem See**

Abbildung 29, Entscheidung Szene "Überfall"

4.3.5 SZENE – RÜCKKEHR

Hier gibt es eine Interessante Entscheidung zwischen 3 verschiedenen Aktionen. Dabei gibt es nur eine richtige Aktion. Falls man jedoch die Reise komplett abgeschossen hat, sollte es möglich sein die richtige Wahl zu treffen. Diese Entscheidung wurde gewählt, um den Spieler zu belohnen, welcher die Reise abgeschlossen hat.



Die Forst Shepherds halten sich nur im Osten auf. Wir können im Dorf bleiben
Wir überqueren den Fluss und bauen eine neue Siedlung.
Wir verstecken uns in einer naheliegenden Höhle.

Abbildung 30, Entscheidung bei der Rückkehr

4.3.6 SZENE – SCHIFFSZUTEILUNG

Bei dieser Entscheidung soll der Spieler in die Irre geführt werden und denken es handelt sich um eine emotionale Entscheidung. In Wahrheit stellt es jedoch wieder eine Entscheidung mit 3 verschiedenen Aktionen dar. Mit dieser Entscheidung wird getestet, ob der Spieler die zusätzlichen Informationen gelesen hat. Falls dies der Fall ist, kann die richtige Aktion gewählt werden. Die beiden anderen Aktionen sind wieder falsch.



Starke Männer
Frauen & Kleinkinder
alte Leute & Kinder

Abbildung 31, Entscheidung Szene "Schiffszuteilung"