Game type: Story / novel

Game naam: -

Uitwerking door: maoro

Index:

1. Game idee:
2. Game details
3. Game demo

Game idee:

Een spel wat een paar verhalen verteld binnen 1 of meerdere werelden. Verhalen met niet perse een directe verhouding of tussenhang in het algemeen. Ieder verhaal speelt zich dan af in een hoofdstuk. Een hoofdstuk heeft zo een thema en ieder verhaal binnen een hoofdstuk heeft dan te maken met dat thema. Het hoofd thema van het gehele spel zou dan de “[7 sins](https://en.wikipedia.org/wiki/Seven_deadly_sins)” worden. Dit zijn de 7 “slechtheden” van het christelijke geloof. Deze sins zijn dan het tegenovergestelde van de [7 deugdheden](https://en.wikipedia.org/wiki/Seven_virtues). Ieder verhaal is dan wel een verhaal over een persoon die uiteindelijk zijn doel niet behaald. Alle verhalen hebben een negatief of tragisch einden sinds de personen vermeld in de verhalen allemaal redenen hebben die dan wel goed intentioneel mogen zijn of goed in het algemeen. Ze niet zo tentoon gesteld worden of niet zo eindigen. Elk verhaal heeft een doel wat niet bereikt wordt of bereikt wordt ter koste van een prijs die te hoog ligt.

Over elk hoofdstuk:

In ieder hoofdstuk wordt dan een “sin” behandeld. Over elke sin wordt ten minste 1 verhaal verteld. Dus laten we als voorbeeld “lust”, het verlangen voor iets op een intense / extreme manier, nemen.

*2 Timothy 2:22, “Flee also youthful lusts; but pursue righteousness, faith, love [and] peace...”*

Het zou dan een kort verhaal zijn over hoe iemand moeite heeft met zich houden aan de voorgaande regels van het christendom. En zijn verlangen naar dat waartegen hij strijdt wordt dan bijvoorbeeld uiteindelijk zijn ondergang of de reden dat de persoon ergens niet tot voldoet of faalt.

Game details

Hoofdstukken:

Er zijn 7 hoofdstukken. Elk hoofdstuk heeft een bepaalde “sin” als thema / naam. De hoofdstukken zijn dan ook op volgorde van de 7 sins. In elk thema zal er 1 overeenkomend iets zijn tussen de verhalen waardoor een thema een algemene connectie heeft en er tussenhang zit tussen de verhalen waardoor je niet elk verhaal in een compleet nieuwe setting / structuur wordt achter gelaten. Bijvoorbeeld een hoofdstuk kan opvolgende verhalen hebben waar verhaal 2 een opvolger is van verhaal 1. Maar een ander idee voor de hoofdstukken is een ander iets per hoofdstuk. Dus dat het ene hoofdstuk een opvolgend verhaal heeft en het andere een aflopend. Maar buiten volgorde zou er ook zo iets als elementen binnen het verhaal kunnen zijn wat iedere keer veranderd. Zoals binnen een fantasie wereld hetzelfde doel stellen en vanaf andere perspectieven in hun respectieve individuele verhaal proberen te bereiken. Dit creëert dat een uniek verhaal binnen dezelfde wereld met dezelfde regels. Zo bij ieder thema / hoofdstuk een nieuw concept op het spel vers te houden.

Verhalen:

Om het simpel genoeg te zeggen is dus een sin per hoofdstuk. En de verhalen zijn sluiten aan op het overeenkomende sin van het hoofdstuk. Ook kan een verhaal een opvolger zijn van het voorgaande verhaal binnen hetzelfde hoofdstuk of een op een andere manier aansluiten op het verhaal wat erna komt of ervoor kwam. Het verhaal kan zich afspelen binnen dezelfde wereld als een voorgaande of opvolgende. Een verhaal kan vanuit elke perspectief verteld worden. Een verhaal kan elke kant op gaan dat het ook maar wilt zolang het een conclusie heeft wat met een aansluiting op het thema / hoofdstuk heeft. Een verhaal heeft niet een verwachte lengte dus kan zo lang of kort als het is zijn. Alhoewel het wel fijn zou zijn als het minimaal 15-30~ min aan lees / speeltijd zou kunnen opleveren.

Sins:

Een snelle uitleg over de sins en een verhaal aspect erover.

Links:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Seven_deadly_sins>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Seven_virtues>

<https://www.bibleinfo.com/en/questions/what-are-seven-deadly-sins>

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Hoofdzonde>

Op volgorde:

1. Lust (lust)
2. Gluttony (Gulzigheid)
3. Greed (hebzucht)
4. Sloth (Luiaard)
5. Wrath (
6. Envy
7. Prive