Drinkerbell – High Concept

Software Engineering und Game Design | Überarbeitete Spielidee

Inhaltsverzeichnis

1. Spielidee und Hauptfigur
1.1 High Concept
1.2 Rolle des Spielers
1.3 Charakter und Rollenbild
2. Spielmechanik und Spielverlauf
2.1 Gameplay und Herausforderungen
2.2 Interaktionsmodell
2.3 Genre und Wiederspielwert
2.4 Levelstruktur und Siegbedingungen
3. Darstellung und Spielwelt
3.1 Kameraperspektive und visuelle Referenzen
3.2 Setting
3.3 Handlung und Geschichte
4. Zielgruppe und Umsetzung
4.1 Zielgruppe und Spielmotivation
4.2 Plattform, Eingabe und Zugänglichkeit
5. Betrachtung durch Game-Design-Lenses
5.1 Lens of Essential Experience – Das wesentliche Spielerlebnis
5.2 Lens of Surprise – Überraschung
5.3 Lens of Fun – Spielspaß
5.4 Lens of Curiosity – Neugier

1. Spielidee und Hauptfigur

1.1 High Concept

Drinkerbell ist ein levelbasiertes Top-Down-Adventure, dessen Name eine Anspielung auf die Fee Tinkerbell ist. Im Mittelpunkt steht unsere sehr alkoholaffine Protagonistin Drinkerbell. Sie hangelt sich durch die längste Kneipennacht ihres Lebens von Level zu Level. Dabei stellt das Spiel bekannte Tropes aus Videospielen und Filmen auf den Kopf. Es soll mit den Erwartungen der Spieler spielen und Klischees auf humorvolle Weise umdrehen.

1.2 Rolle des Spielers

Der Spieler übernimmt die direkte Steuerung von Drinkerbell. Gleichzeitig soll er mit einer gewissen Distanz auf die Figur blicken können. Schließlich ist Drinkerbell nicht als klassische Heldin angelegt.

1.3 Charakter und Rollenbild

Drinkerbell ist keine typische zierliche Fantasy-Fee, sondern eine sehr muskulöse und körperlich starke Frau. Damit stellen wir den bekannten Trope der „Damsel in Distress“ auf den Kopf. Auch die klassische Aufteilung in Gut und Böse wird umgedreht: Drinkerbell ist nicht die Heldin, die das Böse besiegt. Sie ist selbst der Gegner. Dazu gehört auch, dass sie gegen NPCs kämpft und sich bei ihnen Ressourcen für ihre Reise beschafft.

2. Spielmechanik und Spielverlauf

2.1 Gameplay und Herausforderungen

Das Gameplay baut hauptsächlich auf einer besonderen Bewegungsmechanik auf. Der Spieler muss rhythmisch mit Drinkerbells Feenflügeln flattern, um sich durch die Level zu bewegen. Je länger Drinkerbell ohne Feenschnaps unterwegs ist, desto mehr nüchtert sie aus und bekommt Entzugserscheinungen. Dadurch wird die Steuerung schwieriger und sie beginnt unkontrolliert zu driften. Die Herausforderung des Spielers ist diese Bewegung auszugleichen.

Neben ihrer Bewegung spielt auch Drinkerbells mentaler Zustand eine Rolle. Sinkt dieser zu weit ab, verliert sie Lebenspunkte. Besiegt sie NPCs im Kampf, verbessert sich ihr mentaler Zustand. Gleichzeitig muss sie sich die benötigten Ressourcen von den Bewohnern der Spielwelt beschaffen. Auch diese Kämpfe gehören zu ihrer Rolle als Bösewicht.

2.2 Interaktionsmodell

Die Hauptinteraktion besteht darin, Drinkerbell durch die Spielwelt zu steuern. Hinzu kommen Kämpfe gegen NPCs, Dialoge mit Antwortmöglichkeiten und Situationen, in denen der Spieler zum richtigen Zeitpunkt reagieren muss.

2.3 Genre und Wiederspielwert

Grundsätzlich orientiert sich Drinkerbell an klassischen Top-Down-Adventures. Dazu kommen Elemente aus anderen Genres. Zufällig erhaltene Items und ein Shop am Ende jedes Levels bringen Roguelike-Elemente und eine gewisse Varianz ins Spiel. Das soll den Wiederspielwert erhöhen. Die rhythmische Bewegung greift außerdem Aspekte von Rhythmusspielen auf.

2.4 Levelstruktur und Siegbedingungen

Drinkerbell durchquert nacheinander verschiedene Level. Jedes zeigt ein eigenes stilisiertes Gebiet, etwa einen magischen Wald oder einen Vulkan. Das Ziel ist immer die Kneipe am Ende der Region. Mit der letzten Kneipe ist das Spiel geschafft. Verliert Drinkerbell vorher alle Lebenspunkte, endet der

Spieldurchlauf. Das Spiel soll sich pausieren lassen, und Spielstände sollen später wieder geladen werden können.

3. Darstellung und Spielwelt

3.1 Kameraperspektive und visuelle Referenzen

Drinkerbell wird aus einer Third-Person-Perspektive mit einer Ansicht von oben gespielt. Wir orientieren uns dabei an klassischen 2D-Top-Down-Spielen, vor allem an älteren Legend-of-Zelda-Titeln und Spielen aus der Game-Boy-Ära. Die Welt soll mit niedriger Auflösung und einer tilebasierten Darstellung gezeigt werden.



Abb. 1: *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (2004). Entwickler: Capcom; © Nintendo.



Abb. 2: *Stardew Valley* (2016). Entwickler und Urheber: Eric Barone (ConcernedApe).

3.2 Setting

Drinkerbell spielt in einer klassischen High-Fantasy-Welt. Auf den ersten Blick bedient sie viele vertraute Klischees: Feen, Goblins als NPCs und eine magische Reise durch unterschiedliche Gebiete. Diese Elemente sollen jedoch jeweils einen Twist bekommen. Die Welt wirkt zunächst wie eine etwas altbackene Fantasy-Kulisse, spielt aber bewusst mit diesen Vorstellungen.

3.3 Handlung und Geschichte

Drinkerbell führt ein relativ normales Leben in ihrer Fantasy-Stadt, wenn auch mit hohem Alkoholkonsum. Eines Tages stellt sie fest, dass ihre Stammkneipe geschlossen ist. Die nächste große Kneipe liegt in einer anderen Stadt. Also macht sie sich auf den Weg und legt unterwegs in kleineren Kneipen Zwischenstopps ein.

Die Reise folgt dem Muster einer klassischen Heldenreise, dreht es aber um. Nach und nach zeigt sich, dass Drinkerbell in dieser Geschichte eigentlich nicht die Heldin, sondern der Bösewicht ist.

4. Zielgruppe und Umsetzung

4.1 Zielgruppe und Spielmotivation

Drinkerbell richtet sich wegen seiner Themen und seines Humors vor allem an junge Erwachsene. Besonders angesprochen werden Spieler, die klassische 2D-Adventures, Fantasy und etwas dunkleren Humor mögen. Die niedliche Grafik kann zunächst wie ein Kinderspiel wirken. Die Inhalte sind aber eher nicht für eine jüngere Zielgruppe geeignet.

Der Reiz liegt darin, Fantasy-Klischees humorvoll umzudrehen und die ungewöhnliche Bewegungssteuerung zu meistern. Sie kann teilweise frustrierend sein, soll aber auch motivieren, bis zum nächsten Level dranzubleiben. Dort wartet die nächste Umkehrung eines bekannten Klischees.

4.2 Plattform, Eingabe und Zugänglichkeit

Drinkerbell soll im Browser auf PCs mit Windows oder macOS laufen. Für die Steuerung reichen Maus und Tastatur. Die Tasten sollen sich für Linkshänder und andere Tastaturlayouts frei belegen lassen. Weitere Hardware ist nicht nötig.

5. Betrachtung durch Game-Design-Lenses

Die folgenden Lenses betrachten die bereits beschriebene Spielidee aus vier Blickwinkeln. Sie greifen die wichtigsten Punkte auf, ohne das eigentliche Konzept zu verändern.

5.1 Lens of Essential Experience – Das wesentliche Spielerlebnis

Welche Erfahrung soll entstehen?
Das Spiel soll humorvoll, absurd und teilweise herausfordernd sein. Kleine Frustmomente gehören zur ungewöhnlichen Steuerung, sollen den Spielspaß aber nicht dauerhaft verdrängen.

Was ist dafür entscheidend?
Wichtig sind die rhythmische Flugbewegung, Drinkerbells ungewöhnliches Charakterdesign und der Gegensatz zwischen der niedlichen Fantasy-Welt und ihrem rücksichtslosen Verhalten. Auch die Kämpfe gegen NPCs gehören zu diesem Kontrast.

Wie wird diese Erfahrung vermittelt?
Gameplay, Story und Grafik sollen zusammenwirken. Die Steuerung erzeugt die Herausforderung. Das Charakter- und Weltdesign stellt die Erwartungen an ein klassisches Fantasy-Abenteuer infrage.

5.2 Lens of Surprise – Überraschung

Was überrascht den Spieler?
Zunächst wirkt Drinkerbell wie eine typische Märchenfee in einer vertrauten Fantasy-Welt. Ihre körperliche Stärke, ihr Verhalten und ihre Rolle als Bösewicht brechen mit dieser Erwartung.

Woher kommen die Überraschungen?
Die Umkehrung der Heldenreise steckt in der Geschichte und im Charakterdesign. Auch durch die Kämpfe gegen NPCs zeigt sich, dass Drinkerbell keine klassische Heldin ist. Das ungewöhnliche Fliegen und die zunehmend schwierige Steuerung passen ebenfalls nicht zum Bild einer anmutigen Fee. So kann der Spieler seine eigenen Erwartungen immer wieder hinterfragen.

5.3 Lens of Fun – Spielspaß

Was macht das Spiel unterhaltsam?
Der Reiz entsteht durch das Meistern der Bewegung, das Erkunden der verschiedenen Gebiete und das Entdecken neuer Wendungen bekannter Fantasy-Klischees. Dazu kommt Drinkerbells ungewöhnliche Persönlichkeit.

Was sollte im weiteren Design geprüft werden?
Der Spielfortschritt muss genug Abwechslung bieten, damit der Humor und die Bewegungsmechanik auch über mehrere Level hinweg tragen. Besonders wichtig ist die Balance zwischen Herausforderung und Frust.

5.4 Lens of Curiosity – Neugier

Welche Fragen entstehen beim Spielen?
Der Spieler soll sich fragen, warum Drinkerbell nicht die erwartete Heldin ist, welche bekannten Klischees noch umgedreht werden und wohin ihre Kneipenreise führt. Auch ihr hoher Alkoholkonsum gehört zu dem ungewöhnlichen Bild der Figur.

Wie bleibt diese Neugier erhalten?
Im Verlauf der Reise zeigt sich immer deutlicher, welche Rolle Drinkerbell tatsächlich einnimmt. Neue Gebiete und die bewusste Umkehr vertrauter Fantasy-Elemente sollen Lust darauf machen, das nächste Level zu sehen.