Übung- Spielidee: „Drinkerbell“

Drinkerbell ist ein humorvolles, levelbasiertes 2D-Top-Down-Adventure, das bekannte Videospiel- und Filmklischees auf den Kopf stellt. Die muskulöse Fee Drinkerbell begibt sich auf eine lange Kneipennacht, um nach der Schließung ihrer Stammkneipe neuen Alkohol zu finden.

Das Gameplay basiert auf einer rhythmischen Flugsteuerung mit den Feenflügeln. Während Drinkerbell zunehmend ausnüchtert, wird ihre Bewegung unkontrollierter und schwieriger. Statt klassisch Gegner zu bekämpfen, ist Drinkerbell selbst der Gegner und muss sich Ressourcen von NPCs beschaffen.

Das Spiel bricht bewusst mit dem klassischen Bild der hilfsbedürftigen Märchenfee und der traditionellen Rollenverteilung zwischen Held und Gegner. Die Darstellung orientiert sich an älteren 2D-Top-Down-Spielen wie The Legend of Zelda aus der Game-Boy-Ära, mit niedriger Auflösung und Tilebased-Spielwelt.

Lens #1: The Lens of Essential Experience – Das Wesentliche Spielerlebnis

- Welche Erfahrung möchte ich dem Spieler vermitteln?

Wir möchten, dass der Spieler eine humorvolle, aber teilweise auch frustrierende Spielerfahrung macht. Das Gameplay soll kleinere Ärgernisse und Herausforderungen erzeugen, die das Spiel interessanter machen, ohne zu stark zu frustrieren. Dabei sollen Humor, Absurdität und unerwartete Situationen im Mittelpunkt stehen.

- Was ist für diese Erfahrung wesentlich?

Wesentliche Elemente sind Witze, ungewöhnliche Bewegungsmechaniken, das Charakterdesign und der Kontrast zwischen der niedlichen Fantasy-Welt und dem Verhalten der Protagonistin. Ein zentraler Bestandteil ist außerdem das Brechen bekannter Märchen- und Fantasy-Klischees.

- Wie kann mein Spiel diese Erfahrung vermitteln?

Durch die Kombination aus visueller Gestaltung, Storytelling, Gameplay-Mechaniken und technischer Umsetzung. Die Steuerung soll humorvolle und herausfordernde Situationen erzeugen. Gleichzeitig sollen das Charakter- und Weltdesign die Erwartungen der Spieler an ein klassisches Fantasy-Spiel bewusst untergraben.

Lens #2: The Lens of Surprise – Die Linse der Überraschung

- Was wird die Spieler beim Spielen überraschen?

Die größte Überraschung entsteht durch den Kontrast zwischen der süßen, magischen Fantasy-Welt und der Sucht, Aggressivität und Gewalt der Protagonistin. Die Spieler

erwarten zunächst ein traditionelles Märchenabenteuer, entdecken aber nach und nach, dass Drinkerbell diese Erwartungen bewusst auf den Kopf stellt.

- Enthält die Geschichte Überraschungen? Gilt das auch für die Spielregeln, die Gestaltung und die Technologie?

Ja. Die Geschichte, das Charakterdesign, die Bewegungsmechanik und das gesamte Spieldesign tragen dazu bei, die Spieler zu überraschen. Der Kontrast zwischen der niedlichen Fantasy-Ästhetik und dem düsteren, absurden Humor erzeugt unerwartete Situationen. Auch die ungewöhnliche Steuerung widerspricht den Erwartungen daran, wie sich eine Fee normalerweise verhält und bewegt.

- Ermöglichen die Spielregeln, dass sich Spieler gegenseitig überraschen?

Nein. Drinkerbell ist ein Singleplayer-Spiel, weshalb es keine direkten Möglichkeiten gibt, andere Spieler durch die Spielregeln zu überraschen.

- Ermöglichen die Spielregeln, dass Spieler sich selbst überraschen?

Ja. Zu Beginn erwarten die Spieler möglicherweise, eine niedliche und anmutige Fee zu steuern, die sich wie eine klassische Fantasy-Heldin verhält. Stattdessen lernen sie eine unkonventionelle Protagonistin kennen, die sich unerwartet und teilweise gewalttätig verhält. Dieser Kontrast kann die Spieler überraschen und ihre Vorstellungen von bekannten Charakteren und Klischees infrage stellen.

Lens #3: The Lens of Fun – Die Linse des Spielspaßes

- Welche Teile meines Spiels machen Spaß? Warum?

Die Erkundung der Spielwelt und das Entdecken der Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit der Protagonistin sind wichtige Quellen für Spielspaß. Auch der absurde Humor, unerwartete Situationen und der Kontrast zwischen der traditionellen Fantasy-Welt und Drinkerbells Verhalten tragen dazu bei.

- Welche Teile müssen noch unterhaltsamer gestaltet werden?

Der Handlungsverlauf und der Spielfortschritt könnten noch abwechslungsreicher und spannender gestaltet werden. Zusätzliche Überraschungen, humorvolle Begegnungen und interessante spielerische Herausforderungen könnten dazu beitragen, das Interesse der Spieler während des gesamten Spiels aufrechtzuerhalten.

Lens #4: The Lens of Curiosity – Die Linse der Neugier

- Welche Fragen bringt mein Spiel in den Köpfen der Spieler hervor?

Das Spiel wirft Fragen zu Alkoholismus, Sucht und Gewalt auf, behandelt diese Themen jedoch auf eine absurde und humorvolle Weise. Außerdem regt es dazu an, bekannte Märchenkonventionen, Charakterklischees und die eigenen Erwartungen an Fantasy-Protagonisten zu hinterfragen.

- Was tue ich, damit sich die Spieler für diese Fragen interessieren?

Drinkerbells Schwächen, Probleme und Verhaltensweisen stellen die anfänglichen Eindrücke der Spieler von ihrer Persönlichkeit infrage. Durch die bewusste Umkehrung bekannter Klischees regt das Spiel dazu an, erste Einschätzungen zu überdenken und die eigene Tendenz zu hinterfragen, Charaktere anhand bekannter Vorstellungen zu beurteilen.

- Was kann ich tun, damit die Spieler noch mehr Fragen entwickeln?

Das Spiel kann bekannte Märchen- und Fantasy-Elemente in humorvolle, unerwartete und teilweise modernisierte Situationen einbauen. Der Kontrast zwischen der vertrauten Fantasy-Welt und Drinkerbells Verhalten kann die Neugier der Spieler wecken und sie dazu bringen, darüber nachzudenken, was als Nächstes passiert und wie ihre Geschichte enden wird.