Drinkerbell – High Concept

Software Engineering und Game Design

1. High Concept Statement

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

2. Rolle des Spielers

In Drinkerbell übernimmt der Spieler die Rolle der gleichnamigen Fee. Nachdem Drinkerbell feststellen muss, dass ihre lokale Kneipe geschlossen ist, begibt sie sich auf ein großes Abenteuer, um für Nachschub an Alkohol zu sorgen. Der Spieler übernimmt dabei die direkte Steuerung der Protagonistin. Gleichzeitig soll er eine gewisse Distanz zu ihr behalten, da Drinkerbell nicht unbedingt die Rolle einer klassischen Heldin einnimmt.

3. Charaktere und Avatar

Die Protagonistin unseres Spiels ist die Fee Drinkerbell. Bei der Gestaltung des Charakters haben wir uns entschieden, den klassischen Film- und Spiel-Trope der „Damsel in Distress“ auf den Kopf zu stellen. Deshalb ist Drinkerbell keine typische zierliche Fantasy-Fee, sondern eine sehr muskulöse und körperlich starke Frau.

Auch die klassische Aufteilung in Gut und Böse wollen wir umdrehen. Drinkerbell übernimmt nicht die Rolle einer Heldin, die sich durch verschiedene Level kämpft und dabei Gegner besiegt. Stattdessen ist Drinkerbell selbst der Gegner. Damit wollen wir die Erwartungen der Spieler herausfordern und mit bekannten Klischees brechen.

4. Gameplay und Herausforderungen

Das Gameplay von Drinkerbell baut hauptsächlich auf einer besonderen Bewegungsmechanik auf. Der Spieler muss rhythmisch mit den Feenflügeln flattern, um sich durch die Level zu bewegen. Mit fortschreitendem Spielverlauf nüchtert Drinkerbell jedoch immer weiter aus. Dadurch wird die Steuerung zunehmend schwieriger und Drinkerbell beginnt, unkontrolliert nach links und rechts zu driften.

Um dieser Herausforderung entgegenzuwirken, muss der Spieler einen eher ungewöhnlichen Weg einschlagen. Anstatt wie in klassischen Spielen Gegner zu bekämpfen, wird Drinkerbell selbst zum Gegner und muss sich die benötigten Ressourcen von den NPCs in der Spielwelt beschaffen.

5. Interaktionsmodell

Die Interaktion mit der Spielwelt findet hauptsächlich über die direkte Steuerung der Protagonistin Drinkerbell statt. Der Spieler steuert die Fee selbst durch die verschiedenen Level. Die Bewegung des Hauptcharakters bildet dabei den zentralen Bestandteil der Interaktion mit der Spielwelt.

6. Kameraperspektive

Drinkerbell wird aus einer Third-Person-Perspektive gespielt. Dabei orientieren wir uns stark an klassischen 2D-Top-Down-Spielen wie den älteren Legend-of-Zelda-Titeln oder allgemein Spielen aus der Game-Boy-Ära. Die Spielwelt wird dabei aus einer Ansicht von oben dargestellt und setzt auf eine niedrige Auflösung sowie eine tilebasierte Darstellung.

7. Spielgenre

Drinkerbell ist ein levelbasiertes Top-Down-Adventure, das Elemente aus verschiedenen Genres miteinander kombiniert. Durch zufällig erhaltene Items und einen Shop am Ende jedes Levels fließen auch Roguelike-Elemente in das Spiel ein. Dadurch entsteht eine gewisse zufällige Varianz, die den Wiederspielwert erhöhen soll.

Grundsätzlich orientiert sich das Spiel aber weiterhin an klassischen Top-Down-Adventures. Durch die besondere Bewegungsmechanik werden zusätzlich Elemente aus Rhythmusspielen aufgegriffen, wodurch die Grenzen zwischen den Genres etwas verschwimmen.

8. Zielgruppe und Spielmotivation

Aufgrund der behandelten Themen und des Humors richtet sich Drinkerbell hauptsächlich an eine junge erwachsene Zielgruppe. Obwohl das Spiel durch seinen Grafikstil auf den ersten Blick niedlich und kindlich wirken kann, ist es inhaltlich eher nicht für jüngere Spieler geeignet.

Der besondere Reiz des Spiels liegt vor allem darin, bekannte Fantasy-Klischees auf humorvolle Weise auf den Kopf zu stellen. Dazu kommt die einzigartige Bewegungssteuerung, die teilweise auch frustrierend sein kann. Gerade diese Herausforderung soll den Spieler aber motivieren, sich weiter durch die Level zu kämpfen und herauszufinden, welches Klischee als Nächstes auf den Kopf gestellt wird.

9. Plattform und Hardware

Drinkerbell soll als Browserspiel auf dem PC spielbar sein. Für die Steuerung werden lediglich eine Maus und eine Tastatur benötigt. Zusätzliche Hardware ist nicht erforderlich.

Außerdem möchten wir das Spiel möglichst zugänglich gestalten. Dazu soll die Tastenbelegung frei angepasst werden können, damit auch Spieler mit unterschiedlichen Tastaturlayouts oder Linkshänder das Spiel problemlos spielen können.

10. Spielwelt und Setting

Drinkerbell spielt in einer klassischen High-Fantasy-Welt, die auf den ersten Blick viele bekannte Fantasy-Klischees bedient. Dazu gehören Feen, Goblins als NPCs und eine magische Reise durch verschiedene stilisierte Gebiete.

All diese klassischen Fantasy-Elemente sollen jedoch mit einem Twist verbunden werden. Die Spielwelt soll zunächst wie eine etwas altbackene Fantasy-Welt wirken. Auf den zweiten Blick wird aber deutlich, dass das Spiel bewusst mit diesen bekannten Konzepten und Klischees spielt und sie auf die Schippe nimmt.

11. Levelstruktur und Siegbedingungen

Drinkerbell ist klassisch und sequenziell in verschiedene Level aufgeteilt. Jedes Level stellt ein eigenes, stilisiertes Gebiet dar, beispielsweise einen magischen Wald oder einen Vulkan. Das Ziel besteht darin, sich durch das jeweilige Gebiet zu bewegen und die Kneipe am Ende der Region zu erreichen.

12. Handlung und Geschichte

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

Ihre Reise orientiert sich dabei an einer klassischen Heldenreise, stellt dieses Konzept aber auf den Kopf. Im Laufe des Spiels wird immer deutlicher, dass Drinkerbell eigentlich nicht die Heldin dieser Geschichte ist, sondern der Bösewicht.