

ARG

Weil ein Schwein nicht immer Glück bringt

Game Design Dokument

Version 1.4

27.05.2015



Inhaltsangabe

1. Überblick

- 1.1. Einleitung
- 1.2. Was ist ein ARG
- 1.3. Spielprinzipien und Spielmechaniken
- 1.4. Zielgruppe
- 1.5. Spielerlebnis
- 1.6. Zielplattform
- 1.7. Zielsetzung
- 1.8. Umfang & Spieldauer
- 1.9. Key Features

2. Story

- 2.1. Hintergründe und Charaktere des Buches
- 2.2. Geschichte der Welt
- 2.3. Vorgeschichte des ARGs
- 2.4. Hauptstory des ARGs

3. Gameplay & Leveldesign

- 3.1. Spielmechanik
- 3.2. Spielziele
- 3.3. Tage (Level)
 - 3.3.1 Zusammenhängende Geschichte:
 - 3.3.2. Abfolge der Tage
 - 3.3.3. Hinweise & Utensilien

4. Art

- 4.1. Allgemein (Stil, Stimmung ...)
- 4.2. Charaktere
 - 4.2.1. Hausbewohner (Karin Roth/ Hausmeister...)
 - 4.2.2. Hahn
 - 4.2.3. Spion
- 4.3. Gegenstände/ Hinweise/ Utensilien
- 4.4. Umgebungen (Detektivbüro, ggf. Schulhof, Schulgelände...)

5. Team

Überblick

1.1. Einleitung

Das Alternate Reality Game (kurz: ARG), zum von Rosemarie Eichinger verfassten Buch „Weil ein Schwein nicht immer Glück bringt“ soll innerhalb des Schulunterrichtes Verwendung finden. Es ist ein Spiel, das sowohl analoge Komponenten beinhaltet, als auch diverse digitale Medien nutzt. ARG haben sich als beliebte und den Spieler mitreißende Events herausgestellt, wie bereits bei den Werbekampagnen zu Batman: The Dark Knight oder Halo 2 festzustellen war. Die aus dem Buch bekannte Geschichte wird im ARG fortgesetzt und um weitere Storyelemente und Hintergründe erweitert. Hierbei soll die Schulklasse Daniel, einem der Protagonisten des Buches dabei helfen sein neues Haustier wiederzufinden, welches auf mysteriöse Weise verschwand. Die Schulklasse übernimmt dabei die Rolle eines Detektivclubs und lernt die Bewohner des Wohnblocks und deren Eigenheiten besser kennen.

1.2. Was ist ein ARG

Die Spieler des ARG sollen sich nicht im Klaren darüber sein, sich in einem Spiel zu befinden. Die Spieler müssen diverse Rätsel lösen und Hinweise finden, um die Geschichte voranzutreiben. Dabei nutzen sie diverse Medien wie das Internet, Zeitschriften, Videos und Fotos um an Hinweise zu gelangen und die Aufgaben zu lösen. Während des Spieles überwacht ein Spielleiter (der Lehrer oder die Lehrerin) indirekt die Spieler und gibt gegebenenfalls Hilfestellung.

1.3. Spielprinzipien und Spielmechaniken

Die Spieler suchen im Kollektiv nach Hinweisen um Daniels Haustier innerhalb der festgesetzten Zeit zu finden. Die Spieler befinden sich die meiste Zeit über entweder im Schulgebäude oder auf dem Schulhof. Weitere Hinweise ergeben sich aus den Lösungen der bisherigen Rätsel oder werden von einer Kontaktperson zur Verfügung gestellt. Die Aufgaben fordern Kombinationsfähigkeit, scharfe Beobachtung und Handlungsbereitschaft seitens der Spieler. Das Spiel verwendet Tage als Leveleinteilung, jeder Tag baut auf den Errungenschaften des vorherigen Tages auf. Um das vorankommen im Spiel zu gewährleisten gibt es immer mehrere Ansätze die Lösung zu finden, wenn nötig kann der Spielleiter / die Spielleiterin auch ein paar unauffällige Tipps oder zusätzliche Hinweise geben um ein Weiterkommen zu ermöglichen, wenn die Gesamtschwierigkeit zu hoch ist kann er oder sie auch die Komplexität der nächsten Rätsel senken. Die Beobachtungsfähigkeit wird in Form von Einzelheiten, die es in den Videos und Fotos zu beachten gibt, gefordert. Zwischen einem Informanten und der Spielergruppe findet ein Handel um Informationen statt. Es werden darüber hinaus einige Informationen über ein Soziales Netzwerk offenbart, wobei die Daten sorgfältig verarbeitet werden müssen, um Verbindungen herzustellen und Hinweise zu finden. Kombination und Schnitzeljagd sind ein weiterer wichtiger Punkt in der Spielmechanik. Außerdem sind Verkleidungen und Backen notwendig, um das Spiel zu bewältigen.

1.4 Zielgruppe

Das Spiel richtet sich an Schulklassen mit Schülern des Alters von 8 bis 12 Jahren und soll die Thematiken des Kinderbuches „Weil ein Schwein nicht immer Glück bringt“ im Anschluss an das Buch und auf subtile Weise vertiefen.

1.5 Spielerlebnis

Das Spiel soll den Spielern ein möglichst spannendes, reelles und praxisbetontes Spielerlebnis bieten. Die Spieler sollen sich mit der Rolle eines Detektivs identifizieren und die Geschichte des Spiels durch das eigene Handeln, also das Lösen von verschiedenen Rätseln, das Sammeln von Artefakten und Kombinieren von Hinweisen, direkt erleben können.

1.6 Zielplattformen

Während sich der größte Teil des Spielerlebnisses im reellen Raum abspielt, bedient sich das Spiel darüber hinaus einer breiten Vielfalt an modernen Medien um die Kommunikation zwischen Spieler und den fiktiven Spielfiguren bzw. Questgebern möglichst authentisch wirken zu lassen. Neben klassischen Medien wie Zeitungsartikeln und Briefen kommen hauptsächlich Emails, Internet Videos und Social Media Einträge zum Einsatz.

1.7 Zielsetzung

Das Thema “Gender” spielt eine zentrale Rolle im ARG. Jungen und Mädchen sollen an die Problematik der in vielen Kindermedien verwendeten Geschlechtergrenzen herangeführt werden, und lernen, dass Mädchen/Jungen nicht unbedingt mädchen-/jungentypische Dinge tun oder mögen müssen. Sie sollen bei der behutsamen Vermittlung der Themen lernen, die Geschlechterrollen zu hinterfragen. Ziel ist es, den gesellschaftlichen Stereotypen zwischen den Geschlechtern entgegenzuwirken und den Kindern neue Identifikationsfiguren zu bieten, an denen sie sich orientieren können. Weiterhin sollen Mädchen und Jungen Kompetenzen im Medienbereich erwerben und mit der verantwortungsvollen Nutzung verschiedener Medien vertraut gemacht werden. Während des Spiels soll außerdem die Klassengemeinschaft gefördert, und jeder Schüler in das Projekt eingebunden werden, sodass jeder einzelne wichtig ist.

1.8 Umfang und Spieldauer

Das ARG ist auf eine Spieldauer von 5 Spieltagen und einen Vorbereitungstag ausgelegt. Pro Tag werden ca. 90 Minuten in Anspruch genommen, sodass das ARG ohne weiteres innerhalb der normalen Unterrichtszeiten durchgeführt werden kann. Der Vorbereitungstag, der ungefähr eine Woche vor Start des eigentlichen Spiels stattfinden sollte, dient dazu die Kinder auf das bevorstehende Spiel vorzubereiten und Spannung zu erzeugen. Da am dritten Tag ein gemeinsames Backen vorgesehen ist, sollte dies im Voraus mit den Eltern abgesprochen werden.

um die nötigen Utensilien und Zutaten zur Verfügung zu stellen. Vom vierten auf den fünften Spieltag kann (soweit möglich) eine Schulübernachtung durchgeführt werden, die ebenfalls zu planen ist. Der letzte Spieltag endet mit Überreichung von Urkunden als Belohnung für die bestandenen Aufgaben und bestätigt die Kinder durch ein Erfolgserlebnis.

1.9 Key Features

Im Fokus des Spiels liegt die “Detektiv-Arbeit”, die die Kinder zu bewältigen haben. Viele der im Spiel enthaltenen Aufgaben sind Rätsel, die durch Kombinationsfähigkeit bewältigt und am Ende zu einem Ergebnis zusammengesetzt werden müssen. Weiterhin enthält das Spiel handwerkliche und kaufmännische Aufgaben, wie zum Beispiel das Backen und der Verkauf der Backwaren, um auch weniger an Rätseln interessierten Kindern einen Anreiz zu bieten sich zu beteiligen.

Story

2.1 Hintergründe und Charaktere des Buches

Daniel Mayer (Protagonist):

Daniel ist zwölf Jahre alt und wünschte sich schon immer ein Haustier. Als Frau Leitner ihn auf Penelope, ihr kleines Hausschwein, aufpassen lässt, zeigte er sich fürsorglich und verantwortungsbewusst. Daniel ist ein wohlerzogener und netter Junge, er ist stets höflich und offen zu seinen Mitmenschen. Er hat auch Ängste, die er zeigt und er ist mutig genug nicht davor wegzulaufen, Daniel ist ein guter Freund und hilft in Not. Außerdem zeichnet er gerne Comics, die das aktuelle Geschehen in einer fantasievollen Art und Weise wiedergeben.

Christoph (Daniels Freund):

Christoph hat von seinem Vater Schaben als Haustiere bekommen, jedoch mag er diese nicht sonderlich. Christoph kann gut mit Kindern umgehen, und hat ein Händchen für Frisuren.

Johanna (Daniels Freundin):

Johanna ist sehr intelligent und lernt auch gerne in den Ferien. Sie mag Zombies, Spinnen, Insekten und interessiert sich sehr für die Wissenschaft.

Sophie (Daniels Freundin / Johannas Zwillingsschwester):

Sophie ist handwerklich begabt und möchte später die Installateur Firma ihres Vaters übernehmen.

Penelope (Haustier Frau Leitners):

Penelope ist Frau Leitners kleines Hausschwein, welches von Daniel gepflegt wird.

Frau Leitner (Besitzerin von Penelope):

Frau Leitner ist eine höfliche, nette, ältere Dame. In der Geschichte muss sie wegen eines Unfalls ins Krankenhaus und ist daher nicht in der Lage auf Penelope aufzupassen.

Erich Malz (Hausmeister):

Erich Malz ist ziemlich faul und arbeitet ungern. Er spielt Poker und wettet mit wechselndem Glück. Außerdem ist er meist schlecht gelaunt und unhöflich zu anderen Menschen, im Buch zwingt er Daniel und seine Freunde sogar seine Arbeit zu erledigen.

Rita Mayer (Daniels Mutter):

Passt auf ihren Sohn Daniel auf und gibt sich Mühe ihn ordentlich zu erziehen.

Albrecht Lehmann („der Graue“):

Albrecht Lehmann ist komplett grau gekleidet und besitzt viele Katzen

Helmut und Hilde Wegerbauer:

Helmut und Hilde haben eine große Vorliebe für Kuckucksuhren aller Art, außerdem sind sie Bayernfans sehr gesprächig.

Karin Roth:

Mutter von **Cora** (tut sich schwer in der Schule), **Marie** (schreit immer wenn es drunter und drüber geht), **Gregor** (ist die Schule vollkommen egal), **Enzo** (macht was er will) und **Fabio** (beschimpft seine Mutter). Sie erzählt gerne Erich Malz von ihren Problemen.

Adrian und Jenny:

Adrian und Jenny sind Goths und pflegen eine Vorliebe für das Backen von Muffins, diese verkaufen sie sehr erfolgreich für Veranstaltungen. Sie haben einen Pudel Namens **Frau Holle**. Sie können den Hausmeister Erich Malz nicht leiden.

Henriette, Martha und Ellie Pechstein:

Henriette, Martha und Ellie sind ältere Drillingsschwestern. Sie leben ihr Leben lang in beschriebenen Wohnblock. Außerdem kennt sich Martha erstaunlich gut mit Computern und dem Internet aus.

Kevin Prohaska:

Kevin Prohaska handelt mit geschützten Tieren und versteckt diese im Keller. Zurzeit der Geschichte versteckt er unter anderen einen Alligator Namens **Jolanda** in seinem Kellerabteil.

Sonja Laingruber:

Sonja Laingruber leidet unter Agoraphobie und vielen weiteren Ängsten unter anderem Arachnophobie.

Dorothea Bock:

Dorothea Bock ist Alkoholikerin und ist die Außenseiterin des Wohnblocks. Durch ihr unausstehliches Verhalten und ihren Zustand halten sich andere Bewohner lieber fern von ihr.

Jiran und Leela Gupta:

Jiran und Leela Gupta sind Inder. Sie haben zwei Kinder **Saroja und Mani**. Sie sind Vegetarier und veranstalten im Block des öfteren ein indisches Fest. Sie servieren dabei Tofu Schnitzel, ohne dass es jemand weiß oder erfahren soll.

Herr Frühwald:

Herr Frühwald ist ein älterer Herr und ist an Alzheimer erkrankt. Sein Sohn **Martin Frühwald** ist bereits ausgezogen, trotzdem sucht ihn Herr Frühwald sr. immer wieder im Wohnblock und der Umgebung.

Frau Schober und Frau Klenk:

Frau Schober und Frau Klenk sind Mütter, die sich über die ganzen Tiere und ihre Hinterlassenschaften in Spielplatznähe beschwerten.

Frau Schinkel und Frau Lukesch:

Frau Schinkel und Frau Lukesch sind Nachbarinnen, auf die nicht näher eingegangen wird.

Leon:

Leon ist Daniels Bruder, auch auf ihn wird in der Handlung des Buches nicht näher eingegangen.

Herbert:

Herbert ist der beste Freund des Hausmeisters, er trifft diesen des Öfteren zum Spielen.

Tante Bea:

Tante Bea ist Christophs Tante

2.2 Geschichte der Welt

Die Welt in der die Geschichte spielt, beschränkt sich auf eine große Wohnanlage, und die dazu gehörigen Gärten. Sie besteht aus drei großen Häuserblocks und ist mit einer großen Zahl an vielfältigen Menschen bewohnt. Ein einzelner Hausmeister kümmert sich um die gesamte Anlage. Die Bewohner der Blöcke haben nicht allzu viel Kontakt zueinander und kennen sich daher nur oberflächlich. Außerdem wird viel getratscht und unterstellt. Vieles passiert hinter verschlossenen Türen. Nur zu seltenen Gelegenheiten trifft man sich im Hof zu Festen.

2.3 Vorgeschichte des ARGs

Das Buch „Weil ein Schwein nicht immer Glück bringt“ von Rosemarie Eichinger behandelt das Verschwinden des Schweins Penelope und Daniel Mayers Versuche es mit seinen Freunden wieder zu finden. Als Daniel einmal wieder mit Penelope, dem Hausschwein von Frau Leitner spazieren geht und dieses für einen Augenblick alleine lässt, verschwindet dieses plötzlich und ist nicht mehr aufzufinden. Daniel wendet sich an seine Freunde Christoph, Johanna und Sophie. Er hat Angst es seinen Eltern zu erzählen, da er in Zukunft selbst ein Haustier haben möchte und nicht will, dass seine Eltern denken er könne nicht auf ein Tier aufpassen. Nach erfolgloser Suche finden die Freunde einen Zettel durch den sich herausstellt, dass der Hausmeister Erich Malz das Schwein entführt hat.

Um es wieder zu bekommen müssen Daniel und seine Freunde nun die Arbeiten des Hausmeisters für eine Woche erledigen.

Die Bewohner des Wohnblocks, die sie dabei kennen lernen haben alle ganz persönliche Eigenarten, die sie von den anderen unterscheiden. So finden sich die Kinder unter anderem in der Wohnung der Wegerbauers wieder, die ihr Leben und ihre Leidenschaft den Kuckucksuhren widmen. Zudem wird im Buch immer wieder auf gesellschaftliche und gendertypische Vorurteile hingewiesen, die sich im Nachhinein als falsch herausstellen. Am Ende zeigt sich auf einem kleinen Fest der Nachbarschaft, dass das Schwein nicht entführt, sondern die Kinder ausgetrickst wurden. Rita Mayer, Daniels Mutter, hatte den Hausmeister direkt nach der Entführung Penelopes zur Rede gestellt, ihren Sohn jedoch in dem Glauben

gelassen nichts von der Angelegenheit zu wissen, damit Daniel und seine Freunde lernen selbständig Aufgaben zu erledigen und einmal mit den Nachbarn in Kontakt treten, um diese besser kennen zu lernen.

Somit nimmt die Geschichte ein gutes Ende und zeigt gleichzeitig den Kindern, dass Vorurteile nicht immer der Wahrheit entsprechen.

Außerdem muss der Hausmeister einen Gemeinschaftsgarten anlegen um für seine Erpressung bestraft zu werden.

Das ARG knüpft an dieser Stelle an. Daniel hat nach den Ereignissen des Buches ein Haustier bekommen. Er entschied sich für einen Hahn namens Erhahn, welcher für viel Freude in der Nachbarschaft sorgt.

Leider freuen sich nicht alle Menschen über diesen neuen, tierischen Mitbewohner und auch dieses Tier verschwindet. Daniel weiß nicht, wo er mit dem Suchen anfangen soll. Nach stundenlanger Suche und Recherche wendet er sich an Spezialisten: den Kinder-Detektivclub.

2.4 Hauptstory des ARGs

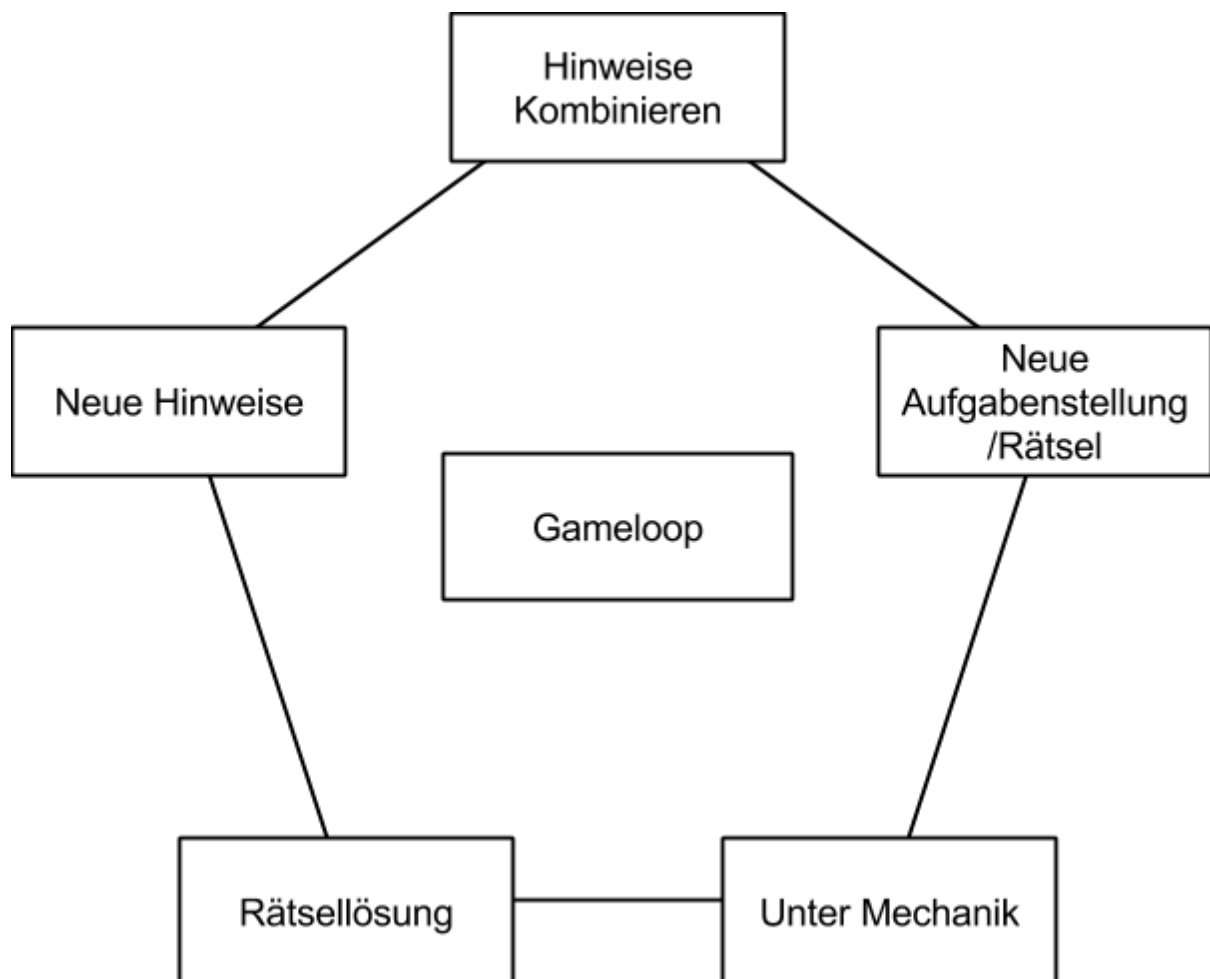
Die Schüler finden einen geheimen Detektivclub in ihrer Schule und werden nach einem Einstellungstest in den Club aufgenommen. Eine Woche später werden sie von Daniel gebeten seinen Hahn „Erhahn“ wieder zu finden. Damit Daniel sein Haustier nicht wieder abgeben muss, dürfen die Eltern nichts von dieser Sache erfahren. Anfangs wird der Hausmeister verdächtigt, da dieser schon zuvor Penelope entführte. Nach Personenbefragungen und einer Spurensuche nehmen die Schüler den Kontakt zu einem Spion auf, welcher wichtige Informationen zu dem Fall hat, diese aber nur gegen Geld herausgeben will. Um dieses Geld aufzutreiben werden Muffins gebacken und am darauf folgenden Tag in der Schule verkauft. Der Erlös wird dem Spion geschickt und ein Video erreicht die Schüler. Dieses zeigt, dass der Hausmeister nichts mit diesem Fall zu tun hat, zudem zeigt ein „Selfie“ des Hausmeisters, sowie die Aussage von Frau Laingruber, dass evtl. Frau Roth wüsste, was mit dem Hahn passiert ist. Die Zeit ist knapp, wodurch die Schüler in der Schule übernachten müssen, um endlich herauszufinden wo Erhahn sich nun befindet. Nachdem das soziale Netzwerk nach Frau Roth durchforstet wird, lässt sich der entscheidende letzte Hinweis finden: Die Kinder von Frau Roth haben mit Erhahn gespielt und diesen, da sie ihn so mögen, einfach mit nach Hause genommen. Der Fall ist abgeschlossen. Alle Informationen werden an Daniel weitergeben und ein Grillfest mit einer Urkundenübergabe schließt die ereignisreiche Woche für die Kinder des Detektivclubs ab.

Gameplay & Leveldesign

3.1 Spielmechanik

Die oberste Spielmechanik ist das Lösen der Rätsel und Aufgaben um Zugang zu den nächsten Rätseln zu bekommen. Die Rätsel nutzen jeweils eigene Mechaniken oder kombinieren andere zu etwas Neuem. Sie sind dabei aber immer darauf ausgelegt, dass sie in einer Gruppe funktionieren und das Arbeiten im Team unterstützen. Der Beginn eines Rätsel ist immer mit der Geschichte und/oder einem vorherigen Rätsel verbunden. Damit für den Spieler nie ein Bruch entsteht oder es aufgesetzt wirkt.

Die einzelnen Untermechaniken haben alle einen eigenen Gameloop, fügen sich aber alle ähnlich in den großen übergeordneten Loop ein.



Im Folgenden sind ein paar dieser Untermechaniken erklärt:

Codes knacken: Ein Verwendungsmöglichkeit ist zum Beispiel am Vorbereitungstag, das Rätsel für die Aufnahmeprüfung, es müssen Cäsar Codes dechiffriert werden um den richtigen Lösungssatz zu erhalten.

Wissenstests: Diese Mechanik kann sehr gut mit anderen kombiniert werden. Dem Spieler werden entweder in einem unscheinbaren Zusammenhang oder direkt Fragen gestellt, die nicht jeder aus der Altersgruppe wissen kann. Diese Aufgaben geben sehr einfach die Möglichkeit andere Medien wie das Internet oder herkömmliche Lexika einzubinden. Als Beispiel könnte die Sicherheitsfrage für einen zu hackenden Netzwerkaccount, mit einem Geschichtlichen Datum zusammenhängen, so dass kein Spieler es wissen sollte und er dadurch zum Beispiel online auf Wikipedia nachschlagen muss.

Suchen: Für viele Rätsel müssen Hinweise aller Art gesucht werden, zum Beispiel wenn die Klasse die Schlaf-Box des Hahns erhält, kann diese nicht verwendet werden, bis ein paar Hinweise darin gefunden wurden.

Selektieren: Aus den ganzen Hinweisen müssen die wichtigen ausgewählt werden um das Lösen einfacher zu machen. Denn es gibt auch falsche Spuren, oder unnötige Hinweise, die nicht zur Lösung beitragen.

Beobachten und Analyse: Unter anderem muss das Videomaterial mehrfach angeschaut werden, um es dann richtig zusammensetzen zu können, damit der Spieler die richtigen Schlüsse ziehen kann. Diese Mechanik funktioniert auch mit allen anderen Arten von Hinweisen.

Handel: Um das Geld für den Spion zu bekommen, müssen die Spieler einen Kuchenverkauf organisieren und dabei können sie selbst über den Preis entscheiden. Wie viel Geld der Spion wirklich bekommt können die Spieler mit ihm aushandeln.

Verkleiden/Täuschen: Für die Geldübergabe müssen sich die Spieler verkleiden, das ist einfach umzusetzen und macht Kindern Spaß. Diese Mechanik bietet viele Möglichkeiten die Stereotypen zu behandeln

Kombinieren: Bei sehr vielen Rätseln ist es notwendig die richtigen Schlüsse zu ziehen, aber wie für ein Detektiv Spiel üblich, muss über alles hinweg, das Große und Ganze beachtet werden. Alle Hinweise aus allen Rätseln können wichtig sein und müssen auf dem Weg zur Gesamtlösung kombiniert werden.

3.2 Spielziel

Das Hauptspielziel ist es den Aufenthaltsort des Hahns zu erfahren, damit Daniel ihn retten kann. Jeder Tag, abgesehen vom Vorbereitungstag arbeiten immer alle

Spieler auf dieses Ziel zu. Die Rätsel auf dem Weg haben entweder das große Ziel im Vordergrund oder ermöglichen den nächsten Schritt dort hin. Außerdem wird im Hintergrund aus allen Aufgaben für jede Klasse ein Score errechnet, damit die beste Klasse ermittelt werden kann und eine Einschätzung der Klassen möglich ist. Eines der hintergründigen Spielziele ist, die Spieler auf Genderstereotypen hinzuweisen und sie die andere Seite erleben zulassen, damit sie erfahren, dass viele davon unbegründet sind und nur aus einem veralteten Modell stammen. Ein weiteres verdecktes Ziel ist, die Spieler für das Buch zu interessieren, indem sie Teile des Casts kennenlernen und sich mit der Thematik auseinander setzen müssen. Das Spiel bietet verschiedenen Möglichkeiten, das Buch auch im Unterricht zu lesen. Wenn das Buch hinterher gelesen wird ist das Interesse höher weil die Situation und deren Schwierigkeiten bekannt sind, wenn das Buch davor gelesen wurde, werden die darin enthalten Themen besser verstanden und die Lehren verstärkt.

3.3 Tage (Level)

3.3.1 Zusammenhängende Geschichte:

- Daniel bekommt ein eigenes Haustier.
- Erhahn sein Hahn verschwindet
- Daniel kann ihn nicht finden und geht daher von einer Entführung aus.
- Gemeinsam mit seinen Freunden versucht er herauszufinden wo Erhahn stecken könnte.
- Doch sie haben nicht die geringste Ahnung. Ihr erster Verdacht fällt auf den Hausmeister. Da dieser der Entführer von Penelope war.
- Die Kinder wenden sich an den in Vergessenheit geratenen Detektivclub.
- Spieler bekommen den Auftrag durch einen Brief Daniels
- Spieler müssen gemeinsam Aufgaben lösen, um der Falllösung näher zu kommen.
- Verschiedene Aufgaben warten auf die Spieler, wie zum Beispiel: Personenbefragung, Codes knacken, backen, verkleiden, Rätsel lösen (z.B.: Sudoku), Verkaufen, Recherche, Beobachtung, usw.

3.3.2 Abfolge der Tage

Pre

- Schulkinder finden im Keller / in einem Klassenraum den Detektivclub.
- Dort befinden sich alte Unterlagen, Detektivausrüstung, ein Reißbrett mit alten erledigten Aufträgen.
- Um in den Detektivclub aufgenommen zu werden, muss jeder Schüler einen Einstellungstest auf der Website absolvieren.
- Jeder bekommt im Anschluss seinen Detektivausweis.

1. Tag:

- Brief von Daniel
 - § Beweise Kiste mit Erkennungsmarke – Halsband

- Die erste Aufgabe für die Kinder wird eine Befragung sein.
§ Bekommen den Hinweis eines Zeitungsausschnitts.
- Erster Verdacht von Daniel fällt auf den Hausmeister.
§ Des Hausmeisters Profil muss in der Community abonniert werden.

2. Tag:

- Durch einen geknackten Code entschlüsseln sie die Telefonnummer eines Spions
§ Für Informationen müssen die Detektive Geld verdienen.
- Um Geld zu verdienen, backt der Club Kuchen und Muffins.

3. Tag:

- Kuchenverkauf an der Schule
- Spion gibt Hinweise für die Unschuld des Hausmeisters
§ Auch auf den Überwachungsvideos der Kamera entdecken die Detektive, dass der Hausmeister nichts mit der Entführung zu tun hat, dafür allerdings andere Verdächtige
- Im Postfach auf der Website des Detektivclubs kommt eine Benachrichtigung für ein neues, hochgeladenes Foto des Hausmeisters. Auf diesem war der Hausmeister mit seinem Freund Herbert zu sehen.
- Frau Laingruber erzählt von Frau Roth die über einen Hahn gesprochen hat.

4. Tag:

- Die Detektive suchen in der Community nach Frau Roth.
§ Frau Roth und ihre Kinder sind nicht auffindbar.
- Da der Austausch mit dem Spion abends stattfindet, übernachten die Kinder in der Schule.
§ Übergabe des Geldes an den Spion für die Hinweise.
§ Kinder müssen sich für die Übergabe verkleiden damit ihre Identitäten geschützt sind.

5. Tag:

- Durch die Hinweise wird nochmals nach Karin Roth in der Community gesucht
§ Auf dem Profil, sind Bilder mit Erhahn und den Kindern von Frau Roth zu sehen.
- E-Mail an Daniel mit allen Beweisen.
- Für die Detektivkinder gibt es eine Dankensurkunde von Daniel und seinen Freunden.
- Belohnungsvideo mit Danksagung an den Detektivclub durch Daniel und seine Freunde
- Grillfest als Belohnung für die Kinder.

3.3.3 Hinweise & Utensilien

Hinweise:

- Zeitungsartikel
- Befragung

- Brief / E-Mail von Daniel
- Beweiskiste mit Halsband und Erkennungsmarke von Erhahn
- Telefon
- Überwachungsvideo
- Informationen vom Spion
- Social Network / Community
- Beweisfotos von den Kindern Roth und Erhahn.

Utensilien:

- Alte Detektivausweise
- PC
- Community
- Lupen
- Detektivausweise
- Backzutaten / Kuchen / Muffins
- UV-Stifte
- Alte Akten mit gelösten Fällen (Rätsel Helfer)
- Reißbrett
- CD
- USB - Stick
- Übernachtungsutensilien
- Durch Kuchenverkauf generiertes Geld
- Urkunde
- Belohnungsvideo
- Social Network
- Verkleidungen
- Grillutensilien

Wann brauche ich was?

Pre

- Alte Detektivausweise
- Alte Akten: Aufzeichnungen von alten Aufträgen (als Lösungshilfen)
- Reißbrett: Alte erledigte Aufträge des Clubs – an das Reißbrett gepinnt.
- Unterschiedliches Detektivzubehör
 - UV-Stifte
 - Lupen
- PC: Für den Einstellungstest des Detektivclubs

1. Tag:

- PC: Mail von Daniel
- Zeitungsausschnitt: Vermissten Anzeige des Hahnes
 - Wird bei der Befragung entdeckt
- Beweise Kiste mit Erkennungsmarke – Halsband

2. Tag:

- Telefon / Kontakt mit Spion
- Backutensilien
 - Zutaten für Muffins oder Kuchen
- Geld generieren für Hinweis

3. Tag:

- Gebackene Muffins / Kuchen
 - Kuchenverkauf an der Schule
- PC: Hausmeisterselfie in der Community
 - Foto vom Hausmeister wo er zur Tatzeit unterwegs war.
- PC: Kontakt zu Frau Laingruber in der Community
- CD / Video: Überwachungsvideo
 - Zeigt den Hahn beim Überqueren des Hofes und Kinder die ihn verfolgen

4. Tag:

- PC: Suche der Kinder in der Community
 - Kinder nicht auffindbar, deshalb suche nach Karin Roth. Doch Sie ist auch nicht auffindbar weil der Spion die Seite gehackt hat
- Übernachtungsutensilien
 - Für die Übernachtung in der Schule
 - Übergabe des Geldes an den Spion für die Hinweise
- Geld: Über den Kuchenverkauf generiertes Geld.
 - Übergabe an den Spion für Hinweise
- Verkleidungen:
 - Verkleiden

5. Tag:

- Zettel / USB-Stick
 - Mit dem Benutzernamen von Karin Roth für die Community
- PC: Beweisfotos auf dem Profil von Karin Roth
- Paket / Brief / E-Mail: Mit den Beweisen für den Aufenthaltsort von Erhan
- Urkunde: Für die Lösung des Falls
- CD / USB – Stick: Belohnungsvideo mit Danksagung an den Detektivclub durch Daniel und seine Freunde
- Optionales Grillfest als Belohnung für die Kinder

Art-Design

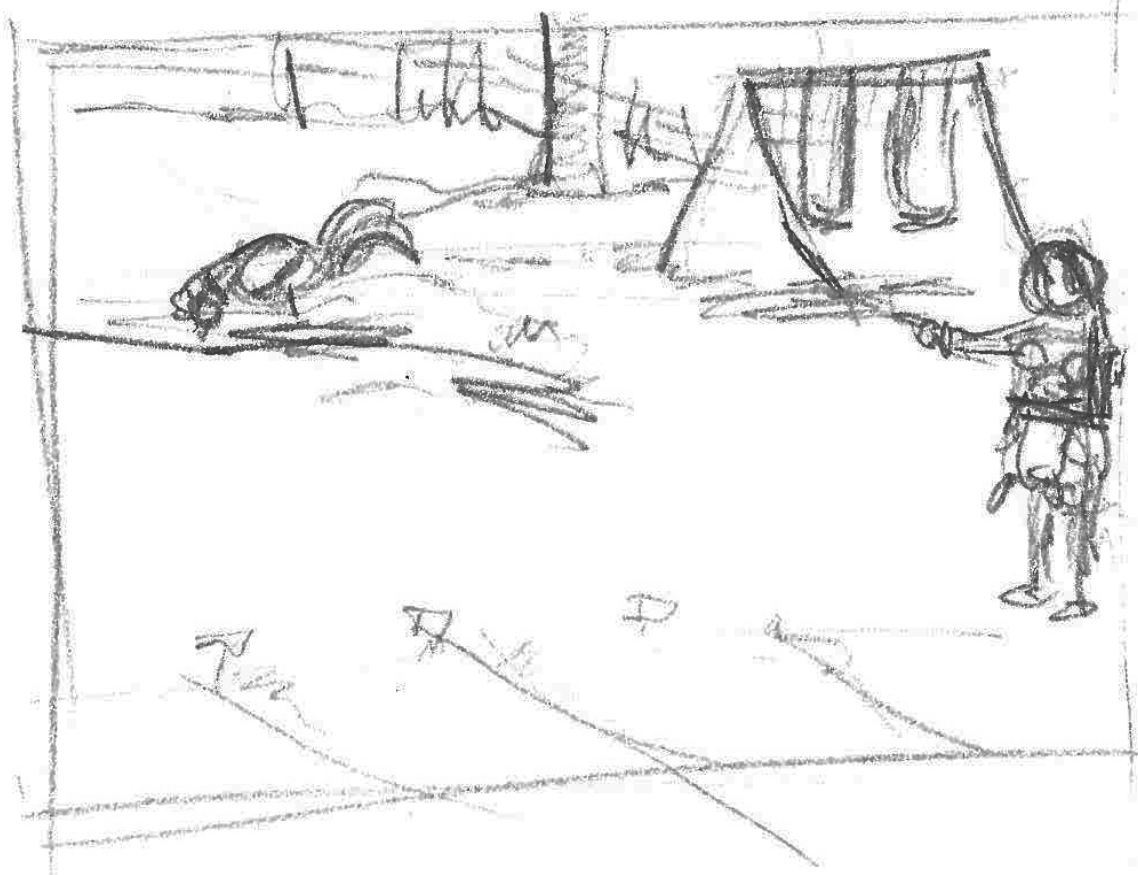
4.1 Allgemein (Stil und Stimmung)



Die Artworks sind in einem realistischen Stil gehalten, da das ARG nicht wie ein Spiel auf die Spieler wirken soll. Sie zeigen unter anderem auch, die Szenen die später von Schauspielern dargestellt werden sollen, wie sie auszusehen haben und welche Gegenstände man benötigen wird. Neben dem Realismus sind die Darstellungen humoristisch angehaucht und verfügen über Anlehnungen an eine comicartige Darstellung, um trotz der Ernsthaftigkeit der Geschichte kindgerecht und interessant zu bleiben, dieser Stil ist sehr gut am Titelbild dieses Dokuments erkennbar. Die Spieler sollen sich nicht mit dem ARG überfordert fühlen, sondern die Aufgaben als lösbar empfinden und trotz der vermeintlich ernsten Situation Spaß an dem Unterfangen haben. Während des Spielens sollen die Spieler jedoch immer

noch hin und wieder das Gefühl bekommen, sich nicht in einem Spiel zu befinden, sondern in der Wirklichkeit.

4.2 Charaktere

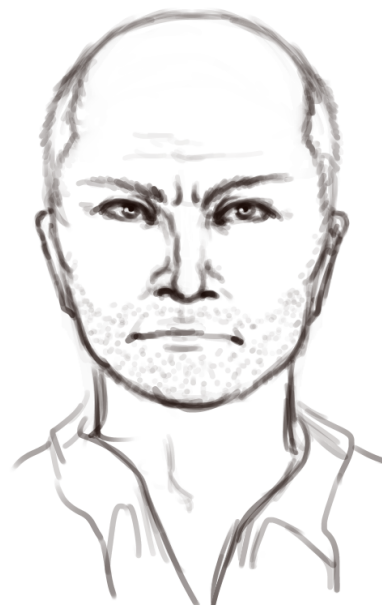


4.2.1 Hausbewohner

Erich Malz

Wir stellen uns den Hausmeister und ersten Hauptverdächtigen dieser Geschichte als mürrischen Mann Mitte vierzig bis Mitte fünfzig vor. Er hat ein recht kantiges Gesicht, in dem sich an einigen Stellen, wie in den Mundwinkeln, den Augenwinkeln und auf der Stirn schon leichte Falten abzeichnen. Seine Lippen sind schmal, seine Nase ein wenig krumm.

Seine Augen stehen eng und sind immer ein bisschen zusammengekniffen. Das Haar des Hausmeisters ist grau und reicht zu nicht mehr als einer Halbglatze. In der unteren Gesichtshälfte trägt er unsaubere Bartstoppeln, die unordentlich wirken lassen, sowie den Eindruck erwecken,



dass es sich bei ihm um einen ungemütlichen Zeitgenossen handelt. Er trägt ein weißes oder graues Hemd und eine Tarnhose. Seine Statur haben wir uns bislang nicht festgelegt, ebenso wenig die Farbe seiner Augen.

Familie Roth



Karin Roth

Die Mutter von fünf Kindern stellen wir uns wie eine Frau Anfang vierzig vor. Sie trägt ihr Haar kurz. Obwohl sie alles in allem einen freundlichen Eindruck hat, wirkt sie immer ein wenig gestresst, da sie sich um fünf Kinder kümmern muss. Dies zeichnet sich durch leichte Falten oder Schatten unter den Augen aus, die Müdigkeit andeuten. Ihre genaueren Gesichtszüge, sowie Farbe der Haare und Augen, sind noch nicht festgelegt. Sie trägt eine lange Hose mit einer langärmeligen Bluse. Ihre Statur ist recht durchschnittlich: weder dick noch sonderlich schlank und sportlich.

Marie Roth

Die jüngste der Roth Kinder ist etwa drei Jahre alt. Ihr Gesicht ist typisch kindlich: rund, große Augen, kleine Nase, kleiner Mund. Ihr Markenzeichen sind ihre Haare, die sie zu zwei hohen, offenen Zöpfen gebunden an den Seiten ihres Kopfes trägt, und ein Teddybär, den sie in der Hand hält. Diese Dinge lassen sie besonders kindhaft und niedlich wirken. Sie trägt ein helles, etwa knielanges Kleid und offene Halbschuhe.

Fabio Roth

Fabio ist mit vier Jahren der zweitjüngste der Roth Kinder. Er ist etwas kleiner als Marie. Sein Gesicht ist ebenfalls typisch für ein junges Kind, auch wenn seine Nase größer scheint als Maries. Er trägt mittellange, links gescheitelte Haare. Seine Kleidung besteht aus einer knielangen Hose, einem einfachen T-Shirt und Turnschuhen.

Enzo Roth

Enzo ist das Mittlere der fünf Roth Kinder. Er ist größer als Fabio und sein Gesicht wirkt minimal reifer. Er besitzt ein sehr breites Lächeln und kurze, wilde Haare. Enzo trägt ebenfalls ein einfaches T-Shirt, sowie eine lange Hose und geschlossene Schuhe.

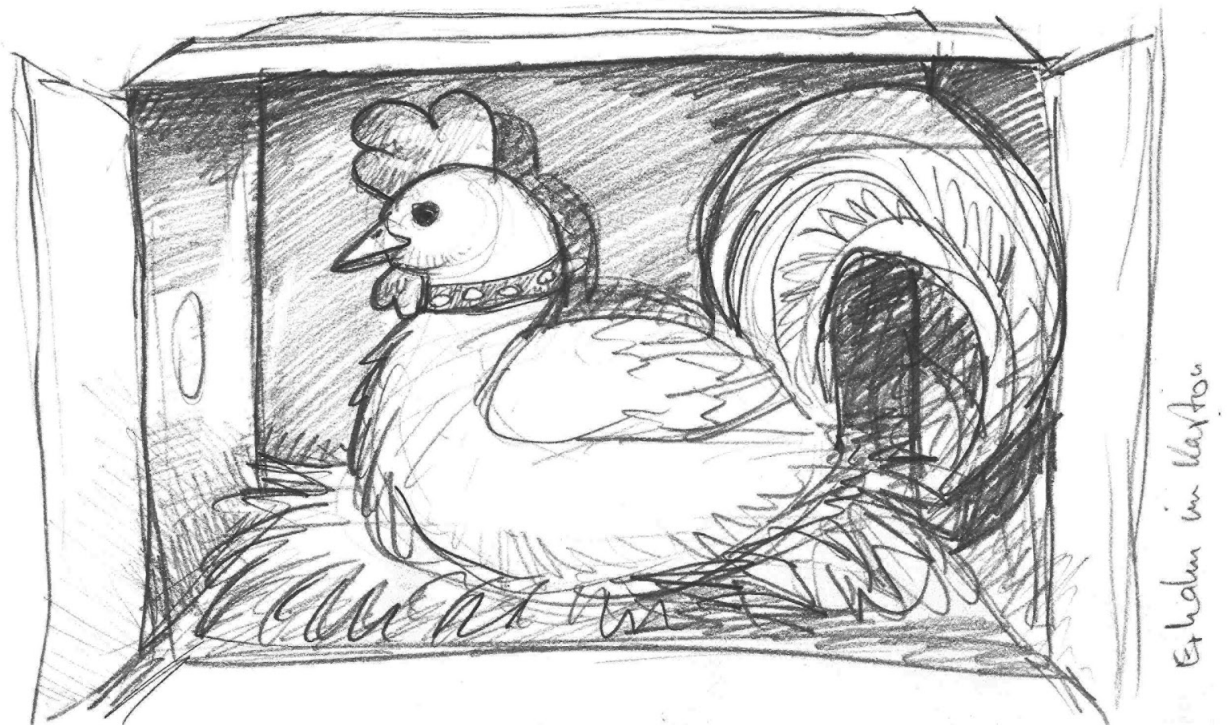
Cora Roth

Cora gehört zu den beiden Ältesten der Roth Kinder. Ihr Gesicht wirkt deutlich reifer als das ihrer Geschwister. Sie trägt lange, rechts gescheitelte Haare mit einem

halblangen Pony. An diesem trägt sie, kurz vor dem Scheitel, eine Schleife. Ihre Kleidung setzt sich aus einem Top mit dünnen Trägern, sowie einer kurzen Hose und Halbschuhen zusammen.

4.2.2 Erhahn

Erhahn ist das Haustier von Daniel Mayer und ist einer der wenigen von uns hinzugefügten Charaktere. Wir wollten gerade bei seinem Design und Charakter die Genderthematik aus dem Vorlagenbuch aufgreifen und haben uns überlegt, dass er Transsexuell ist. Er ist also zwar als Hahn geboren, fühlt sich aber mehr als Huhn. Deutlich soll das durch sein Verhalten werden und seinen leicht weiblichen Hühnerkörperbau. Er haust in einem gemütlichen Karton, der mit Stroh ausgelegt ist und in dem immer mindestens ein Ei liegt. Dort hinein kuschelt er sich wann immer Daniel in der Schule ist oder gerade Hausaufgaben machen muss und keine Zeit für ihn hat und geht seiner Lieblingsbeschäftigung nach, brüten. Um seine Besonderheit bildlich noch deutlicher zu machen, haben wir ihm noch ein Stachelhalsband verpasst.

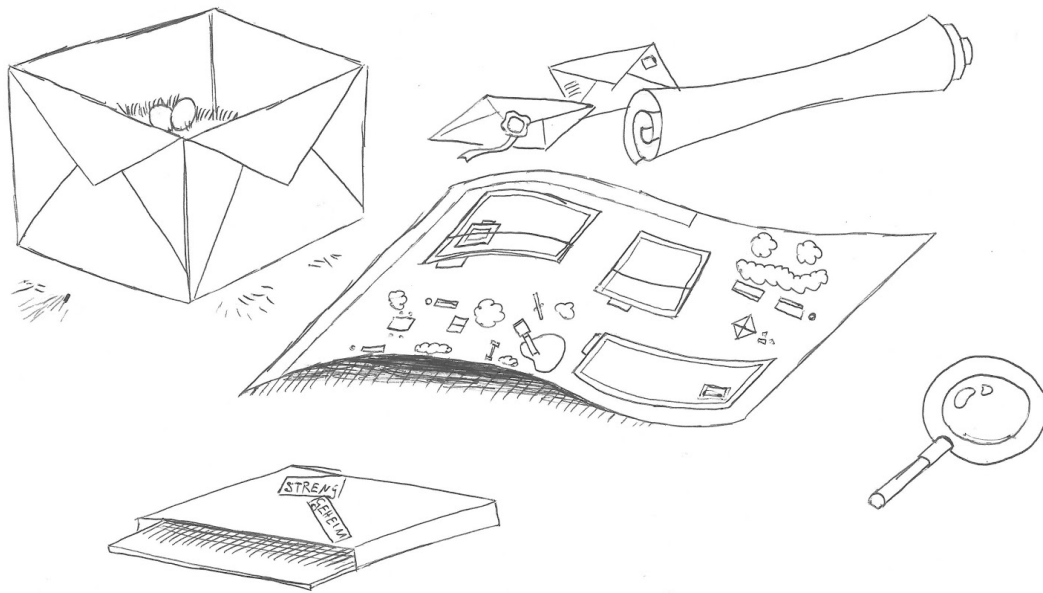


4.2.3 Spion

Der Spion bei dem sich im Laufe der Handlung herausstellt, dass es eigentlich eine Spionin ist, wurde ebenfalls von uns hinzugefügt und spielt eine wichtige Rolle für die Lösungen in diesem ARG. Sie tritt in Kontakt mit dem Detektivclub und bietet ihnen Informationen gegen Geld an, falls sie sich anhand des LöSENS eines Rätsels als „würdig erweisen“. Sie liefert auch die wichtigsten Informationen um schlussendlich die Kinder der Familie Roth als „Entführer“ von Erhahn zu ermitteln.

4.3 – Gegenstände, Hinweise und Utensilien

Utensilien/Artefakte:



Bilder:

Für Bilder, auf denen im Spiel vorkommende Gegenstände oder Personen erscheinen, werden Fotos von realen Gegenständen und die Personen darstellenden Schauspielern verwendet. Diese werden zwar gestellt, sollen aber wie echte, alltägliche (Amateur-)Fotos wirken.



Selbst gestaltete Gegenstände:

Bei gestalteten Gegenständen, wie z.B. die auszufüllenden Detektivausweise für die Spieler, sollen recht realistisch aussehen, aber trotzdem einen gewisse Verspieltheit besitzen und nicht zu steif wirken.

Wir stellen uns die Utensilien sehr realistisch vor, aber trotzdem auch auf die Zielgruppe angepasst. Gegenstände dieser Art sollen kindgerecht gestaltet werden, d.h. gegebenenfalls ein wenig vereinfacht im Vergleich zu ihrem realen Vorbild sein. Auf Kinder sollen Gegenstände dieser Art Durchaus echt und glaubhaft wirken, jedoch auch leicht zu verstehen. Erwachsene können auf den zweiten Blick erkennen, dass es sich hierbei nicht um etwas Reales handelt.

4.4. Umgebungen (Detektivbüro, ggf. Schulhof, Schulgelände...)

Im Folgenden werden die verschiedenen Orte und Räumlichkeiten, welche die Kinder im Laufe des ARG erkunden beschrieben. Unserer Ansicht nach sorgen diese für das Erschaffen einer einzigartigen Stimmung, können jedoch auch dazu benutzt werden, die Story voran zutreiben und die Kinder mit einer Vielzahl von Gegenständen zu versorgen, die ihnen den Spielfortschritt erleichtern.

Das Detektivbüro:

Das Detektivbüro ist der Raum, den die Kinder gleich am ersten Tag entdecken - er symbolisiert das Arbeitszimmer des Clubs, von welchem aus die Detektive ermittelten. Für das ARG ist er von großer Bedeutung, da in ihm viele wichtige Hinweise versteckt sind, welche von den Spielern gefunden werden müssen.

Als ein Detektivbüro ist der Raum bevorzugt eng und voll gestopft, darüber hinaus darf er auch ruhig ein wenig heruntergekommen wirken. An den Wänden stapeln sich Bücher in den Regalen, die Jalousien sind herabgelassen und in den Ecken sammelt sich der Staub. Es ist ein Raum, in welchem man sich gerne einmal genauer umsehen möchte, ein Raum, der etwas Mysteriöses, Geheimnisvolles ausstrahlt.

Hinweise und Utensilien für die Kinder gibt es hier überall zu entdecken, angefangen von Lupen in den Schubladen des Schreibtisches bis hin zu alten Fällen in den Fächern eines Aktenschrankes. Auch zwischen den Polstern eines alten Sessels und in den Taschen eines muffigen Mantels, der an einem Kleiderhaken hängt, kann man fündig werden. Ein Blick zwischen die Seiten eines Buches schaden ebenfalls nicht, da dort Textzeilen oder Bilder markiert sind, und selbst im Mülleimer findet man alte Zeitungsartikel und Briefe. Alle Gegenstände, die von den Kindern gefunden werden, sind in einem realistischen Stil gehalten, gleichzeitig jedoch auch verspielt und kindgerecht.

Für die richtige Atmosphäre des ARG tragen Bilder bekannter Personen wie z.B. Herrn Malz, an Pinnwänden befestigt oder auf Schnüre gespannt, bei.

Der Stil des Zimmers wurde von uns bewusst cartoonartig gehalten, repräsentiert er doch das Verspielte, Behagliche des Raumes. Der reale Nachbau sollte realistisch gehalten, jedoch auch verspielt genug und kindgerecht gestaltet sein. Die Spieler sollen sich wohl fühlen und darauf brennen, ihn zu erkunden.

Der Raum im Keller:

Das Kellerzimmer des Tierhändlers bietet Platz für ausgefallene Verstecke für weitere Hinweise. Federn am Boden deuten darauf hin, dass sich Erhahn oder doch

zumindest sein “Entführer” hier herum getrieben hat - möglicherweise findet man sogar einen Schuhabdruck im Staub. Des weiteren sorgt der Alligator im Becken für Staunen und Faszination. Requisiten die in solch einer Umgebung entstehen, wie z.B. Beweisfotos, wirken überzeugend realistisch.

Der Gemüsegarten:

Auch in dem Garten der Häuseranlage lassen sich Hinweise verstecken. Wie im Keller kann man in der frisch umgegrabenen Erde Abdrücke erkennen, diesmal sogar von Erhahn selbst. Wir stellen uns vor, dass die Spieler hier den Hinweis erhalten, dass Erhahn von einer oder mehreren Personen gejagt worden ist. Gartengeräte oder zurückgelassene Kleidungsstücke von Herrn Malz lenken die Aufmerksamkeit der Kinder in die Richtung des Hausmeisters.

Das Team

Game Design Lead:

Tim Gittfried

Game Art Lead:

Marlene Bucka

Gamedesigner:

Alex Otto-Keinke
Alexander Reinbold
Daniel Weidler
Jan-Niclas Zimmermann
Carl-Philipp Hellmuth
Niclas Bidmon
Falco Gröschel
Niccolo Riedel
Sergej Gorte
Wladimir Marcheim

Artists:

Andreas Brenner
Anne Krimmer
Elisabeth Rapp



BBG
AZALEE



BBG
CELTIS

<http://bigbonsaigames.de/>