



My dog, the war, and me

Should I stay or should I go?
(Arbeitstitel)

GAME-DESIGN-DOCUMENT



- **News-Game in einfacher Sprache**
- Visual Novel/Interactive Fiction - Survival/Adventure
- Zielgruppe: nicht nur für Kinder 12+
- SinglePlayer, free to play
- 2.5 D
- open world m. Rahmenhandlung & Level Lock
- Platform: Twine (f. Prototyp TopTalente); perspektivisch: Unity
- Feed-back loops & co-creation mit Kids 12+!

ALLGEMEIN



Um dich rum ist plötzlich Krieg.

Deine Eltern sagen: "Wir müssen fliehen!" - Aber dann ist dein kleiner Hund weg...

LOGLINE



Player-Characters:

Kind, 12 Jahre

Hundewelpe (für die Challenges)

NPCs:

Haus-, Wild-, Bauernhof- & Zootiere (... Rocky, the boxing Kangaroo), Mutter, Vater

Episodenbezogene

menschliche Nebencharaktere (Antagonists:

Soldaten, Milizen & Supporters)

CHARACTERS



STORYLINE

In einem fiktiven Land im globalen Süden muss deine Familie vor dem ausbrechenden Krieg fliehen.

Deine Mutter packt den Fluchtrucksack und du sollst auf deinen Welpen aufpassen. Du hast aber gerade andere Probleme, weil du deine Freunde nicht erreichst. Als ihr gerade ins Fluchtauto einsteigt, rastet dein Vater plötzlich aus, weil der Hund eure Pässe zerfetzt hat - und verscheucht deinen Hund. Du musst dich entscheiden: Fliehst du oder suchst du erst deinen Hund?

Während du deinem Hund auf seiner Abenteuerreise folgst, erleben du und dein Hund gefährliche Situationen. Dabei kannst du auch in die Rolle des Hundes schlüpfen. Zusammen helft ihr anderen zurückgelassenen Haustieren.

Am Ende ist es dein Hund, der dich und deine Familie rettet.



The spark in the dark:

**Alles dunkel? Aber nicht, wenn du deinen Hund
und andere Tiere retten kannst.**

Optimismus, Humor, Empathie - herzwärmend,
selbst wenn alles zum Verzweifeln ist.

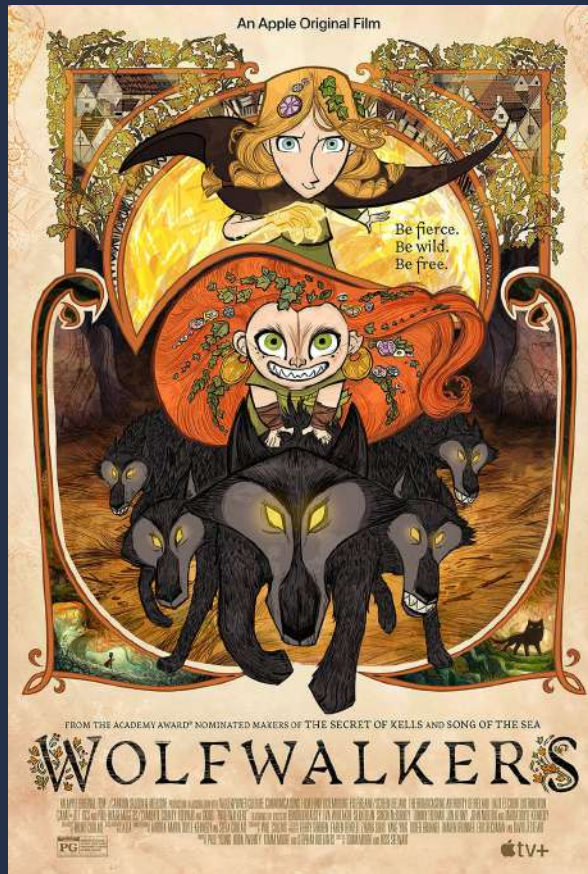
FEEL



2 verschiedene Looks:

- Menschenperspektive
- Hundeperspektive
(Referenz: "Wolfwalkers")

LOOK



- Browser-Game (plattformunabhängig, Tastatur und Maus bzw. Touchscreen; ggf. Sprachsteuerung)
- Intuitive Benutzeroberfläche
- Menu Screen (u.a. Smartphone Mock-Up)
- Bars: z.B. Langeweile, Hunger, Durst, gerettete Tiere (jeweils für Kind und Hund)
- Speicher-Möglichkeiten

UI

SPIELMECHANIK

- Einzelspieler
- Spieler geben den Namen des Charakters ein
- Skill tree: Fähigkeiten selbst festlegen - für Mensch wie für Hund, Fähigkeiten entwickeln sich durch Handlung/Interaktion, Du brauchst die Skills der geretteten Tiere für die Fights
- Belohnung bei empathischem Handeln: z.B. Hund leckt dankbar das Gesicht ab (Sterntaler-Effekt)
- Challenges aus der Erzählperspektive des Hundes (auch visuell), mit Einfluss auf die Geschichte. Z.B. Memory, Tierstapel-Quest
- Linearisches dynamisches Gameplay, in dem Entscheidungen sich unterschiedlich auf das Spielgeschehen auswirken und zu 2 unterschiedlichen Spielausgängen führen

Recherche & Stoff-Relevanz: Tierrettung in der Ukraine

hier nur Bewegtbild-Beiträge (Auswahl)

<https://www.rtl.de/videos/tier-rettung-in-evakuierten-gebieten-der-ukraine-629a4b213bcfc5d34f012fd2.html>

Teaser: <https://video.sat1.de/serien/sat1-fruehstuecksfernsehen/videos/tierretterin-im-einsatz>

Feature: <https://www.joyn.de/filme/judith-pein-die-tierretterin-im-kriegsgebiet>

<https://www.tiktok.com/@stivostaub/video/7157047280405712133>

weitere Referenzen & Stoffe

Game "**Stray**" (2022/23)

<https://www.ladbible.com/entertainment/open-world-game-where-you-play-as-a-stray-cat-has-been-released-20220720>

Vier Panzersoldaten und ein Hund

<https://de.wikipedia.org/wiki/VierPanzersoldatenundeinHund> polnische Serie (1966–1970)

(Fun Fact: Tomasz spielt das Lied Korobeiniki auf dem Akkordeon (13. Episode), das zur Hintergrundmusik für das Computerspiel Tetris wurde)

Life of Pi: Schiffbruch mit Tiger Film von Ang Lee (2012)

https://de.wikipedia.org/wiki/LifeofPi:Schiffbruchmit_Tiger

Robert Burns "To a Mouse, on Turning Her Up in Her Nest with the Plough" (1785)

Scots and English translation

<https://www.rcsdk12.org/cms/lib/NY01001156/Centricity/Domain/3732/to-a-mouse-translation.pdf>

auf Deutsch: <https://www.allowayburnsclub.org.uk/poems/german3.html>

KONTAKT
alle Rechte bei den UrheberInnen

Sabine Hammer
Wahner Str.12
51143 Köln
Tel & Fax +49 (0)2203 95 86 75
hammerskript@sabinehammer.de

Holger Zigan
Thierbacher Straße 6
04277 Leipzig
Tel. +49 (0)176 456 09 566
holger.zigan@yahoo.com

Lydia C. Fleischer
Pahleck 14
23843 Bad Oldesloe
Tel. +49 (0)176 65 65 25 01
hello@lydia-c-fleischer.com