

The River



generated by MidJourney

Zusammenfassung/Abstract	2
Das Spiel	3
Core Game Loop	3
Spielmechaniken	3
Grundmechaniken	3
Setting & Story	5
Atmosphäre & Art	6
Teaser	8
Marktanalyse	8
Entwicklungsziele	9
Kritische Fragen	9
Ressourcenplanung	10

Zusammenfassung/Abstract

The River ist ein **singleplayer, exploratives Aufbau-Survival-Strategiespiel**, dessen RPG Elemente mit besonderem Fokus auf **Story** und Immersion zu einer persönlichen Verbindung führen sollen.

In einem fantastischen Land verlassen die SpielerInnen die heimische Metropole mit einer kleinen Gruppe treuer Gefolgsleute, begrenzten Materialien und begeben sich zu Schiff einen der unzähligen Flüsse hinab. Das Ziel: eine Zivilisation zu gründen, die ungleich der Heimischen nicht Dekadenz und pompöser Verkommenheit zum Opfer fällt.

Das Spiel dreht sich um den Fluss als zentrales Element. Als Lebensader für Nahrung und Transport, als Zeitstrahl für den bisherigen Spielfortschritt und als Ruf ins ungewisse Neue. Durch immersives Storytelling sollen sich die SpielerInnen in den Exodus aus der großen Stadt hineinversetzt fühlen und mit Entscheidungen à la CYOA (Choose Your Own Adventure) das weitere Spielgeschehen ebenso beeinflussen können, wie auch mit ihrem Geschick im Aufbau- und Ressourcenmanagement.

Auf der Reise den Fluss entlang wählen die SpielerInnen neue Landeplätze an den Flussufern aus, um eine Siedlung zu gründen, für die Rohstoffe gesammelt werden müssen, um Unterkünfte zu bauen und ein neues Heim für eine neue Zivilisation zu schaffen... oder wenn Rohstoffverfügbarkeit und andere Umstände es nicht erlauben, zusammenzupacken und weiter unten am Fluss an einem neuen Landeplatz erneut sein Glück zu versuchen.

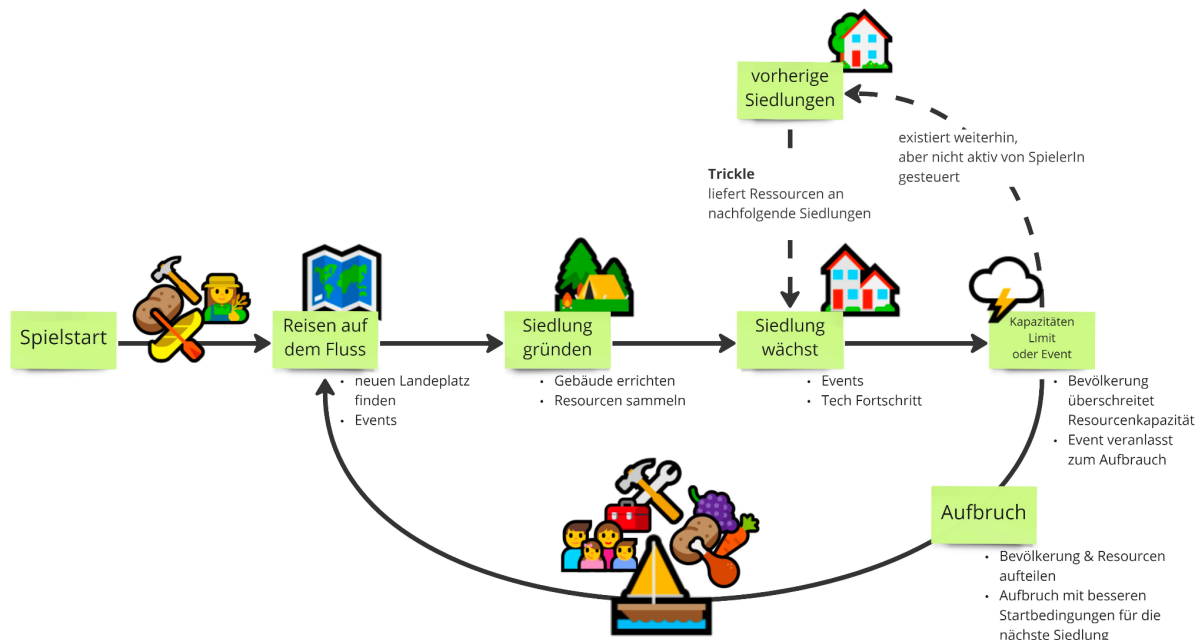
Als Vorbilder für **The River** dienen Spiele wie [Frostpunk](#), [Crusader Kings](#), [Banished](#), [The Wandering Village](#), [Sid Meier's Civilization VI](#) und sehr viel Pen&Paper.

Frostpunk dient als bestes Beispiel für die angestrebte Spielmechanik. Mit dem Fluss als Worldmap konzentrieren sich Interface und Spielgeschehen auf den aktuellen Landeplatz, an dem die SpielerInnen durch resource gathering und management eine florierende Siedlung aufbauen sollen. Durch externe Einflüsse, wie die Ressourcenverfügbarkeit, Un/Wetter, Wanderer oder Räuber, und interne Geschehnisse, wie Meinungsverschiedenheiten, Aufstände oder Schismen, kann ein Landeplatz früher oder später Grenzen erreichen, die das Siedlungswachstum einschränken oder beenden und die SpielerInnen dazu zwingen, Entscheidungen wie Nahrungsrestriktionen oder Exodus zu treffen.

Pen&Paper bildet die Grundlage für immersives Storytelling und Worldbuilding, mit dem Events und CYOA einen ganz eigenen Spielfluss kreieren sollen.

Das Spiel

Core Game Loop



Spielmechaniken

Das Spiel ist ein Singleplayer-Titel mit einer isometrischen Ansicht. Es beinhaltet Aufbau-Survival-Elemente und einen Story-Fokus, der durch RPG-Elemente unterstützt wird.

Grundmechaniken

1. World Map/Interface/Übersicht

Das Game-Interface bietet eine World Map zur Anzeige des Spielfortschritts und potenzieller Landeplätze sowie eine Minimap/Flusskarte, die je nach Tech-Level detaillierte Informationen über vergangene Siedlungen und den Trickle visualisiert. Später können über den Tech-Tree ausgebildet werden, um Informationen über Landeplätze in der Map-Ansicht zu sehen, bevor man landet.

2. Landeplätze

SpielerInnen durchlaufen eine Kette von Landeplätzen mit begrenzten Ressourcen und Bauplätzen, wählen einen aus und verbringen dort Zeit mit Sammeln von Rohstoffen, Errichten von Gebäuden und Gedeihen ihrer Bewohner, bevor sie weiterziehen, wodurch der vorherige Landeplatz zur Siedlung wird.

3. Gebäude

Verschieden große Bauplätze erlauben unterschiedliche Nutzungen, wie beispielsweise das Bauen von kleinen oder mittelgroßen Gebäuden auf großen Plätzen, und es gibt verschiedene Typen von Gebäuden, einschließlich Ressourcen-, Wohn-, Tech-/Kultur- und Reise- Gebäuden.

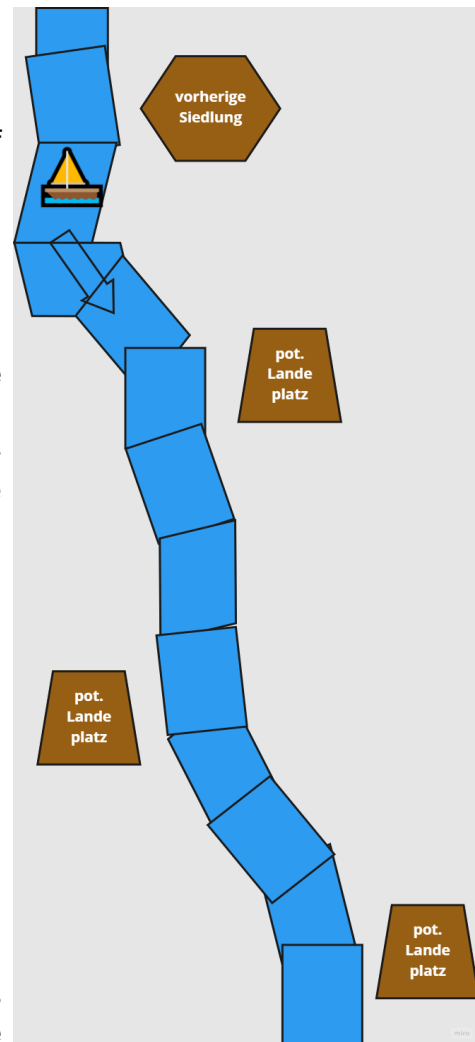
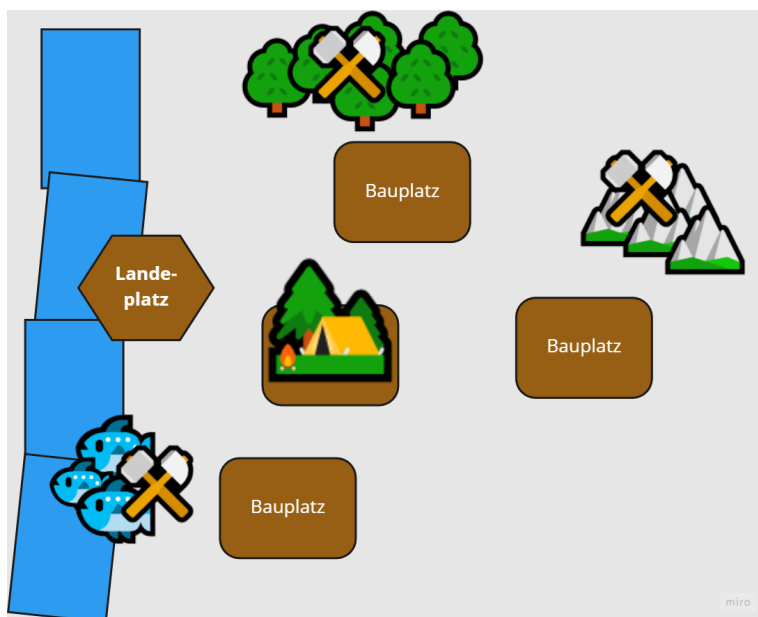
4. Ressourcen & Bevölkerung

Das Spiel umfasst verschiedene Ressourcen wie Nahrung, Baumaterial und Bewohner/Arbeitskraft, sowie verschiedene Arten von Ressourcen. SpielerInnen können ihre Bevölkerung als gesammelte Ressource nutzen oder durch Fachkräfte diversifizieren. Das Ressourcen- und Bau-Management erfordert die Bewältigung grundlegender und komplexerer Bedürfnisse und Aufgaben durch Events.

5. Events (core mechanic)

Story Progress ermöglicht Entscheidungen, die das Spielgeschehen grundlegend verändern und mit ihren eigenen Konsequenzen kommen. Temporäre und irreversible Game Changes sollen Flair ins Spielerlebnis bringen und das Spiel balancieren, während Events im Lategame das Spiel diversifizieren und komplexer gestalten können. Es kann Questlogs ersetzen, indem es SpielerInnen über bevorstehende Ereignisse wie Schismen, Trickle-Ankünfte von Bevölkerung oder Katastrophen informiert.

6. Trickle (core mechanic)



Vorangegangene Siedlungen schicken in unregelmäßigen Abständen und Mengen ihre Ressourcen den Fluss hinab, was den SpielerInnen eine **externe Einnahmequelle** aus der **Vergangenheit** bietet, die sie nicht beeinflussen können und deren Wert von der Wirtschaftskette und dem Tech-Level abhängt; der Trickle hilft beim schnelleren Aufbau im Spiel, indem er nicht nur **Ressourcen**, sondern auch **Informationen** und **Events** beinhaltet.

7. Tech Level

Im Spiel gibt es einen Tech-Level oder Tree, ähnlich zu Sid Meier's Civilization VI, wobei SpielerInnen Wirtschaftsketten aufbauen sollten, um Städte mit Schwerpunkt auf Technologie und Kultur zu errichten, anstatt Ressourcen zu spammen.

8. Game Progression

Im Spiel müssen SpielerInnen Ressourcenüberschüsse generieren, um zu einem neuen Landeplatz zu reisen, wenn die Ressourcengrenzen des aktuellen Landeplatzes erreicht sind. Das Verlassen einer Siedlung, um einen neuen Landeplatz zu finden, ist ein fester Bestandteil des Spiels.

Setting & Story

Das Setting des Spiels soll in einem low fantasy medieval Universum angesiedelt werden, (vgl. Das Schwarze Auge, Song of Ice & Fire/Game of Thrones), das für The River entworfen wird.

Dadurch möchten wir zum einen den Kampf gegen die Widrigkeiten des Lebens hervorheben und zum anderen etwas Espacismus durch fantastische Elemente möglich machen.

Die Flucht aus der heimischen Metropole erfolgt mit dem Wunsch, der Dekadenz und dem Verfall zu entkommen (vgl. Rom vor dem Fall, Minas Tirith unter Denethor). Angestrebt wird ein Neustart, mit hehren Zielen, guten Werten und guten Menschen. Der Auftrag ist der Aufbau von Siedlungen und Zivilisation.

Das Spielgeschehen soll sich durch die Entscheidungen und das Vorankommen der SpielerInnen in einer Welt mit übergreifenden Story/Lore individuell entwickeln können. In den letzten drei Jahren hat die Welt der Pen&Paper RPGs durch Streams von Actual Plays, allen voran Critical Role und DnD, immens an Rampenlicht, Prestige und Marktanteil gewonnen. Darauf basierend ein Spiel mit intensiver Lore und Narrative Focus mit Strategie und Aufbau zu paaren, um ein interessantes Spiel zu kreieren.

Die Story soll das Spiel nicht dominieren, aber die Grundlage schaffen, um über den Strategie- und Aufbauaspekt hinaus mit einer immersiven Welt zu fesseln.



Atmosphäre & Art

Das Spiel soll das Gefühl von Neuaufbruch, Pioniergeist und Schaffensdrang widerspiegeln. Die SpielerInnen sollen die weite Welt und verschiedene Lande/Biome sehen, auf andere Reisende treffen, Flora und Fauna entdecken, aber auch die Umstände und Beschwerden, mit limitierten Mitteln ins Unbekannte aufzubrechen entdecken und schlussendlich harte Arbeit und Konsequenzen als Preis auf dem Weg zum neuen Leben schätzen.



Von der Perspektive und grundlegendem UI lehnen wir uns an Frostpunk an, jedoch nicht so stationär gebunden sondern eher eine weiterführende Reise wie bei *The Wandering Village*, während viel Artstyle-Inspiration und Zivilisation aus Sid Meier's Civilization VI stammt.



Teaser

“Seit Generationen und unzähligen Jahren hat sich das Volk von Mindolin nichts anderem gewidmet als dem eigenen Glanz. Lobeshymnen werden noch heute über Vorfahren gesungen, deren Erben längst nur noch im Prunk ihrer Vorfäter gleichziehen, aber nicht in Tugend oder Eifrigkeit. Alle Flüsse entspringen Mindolin, so ist sie Ursprung und Angelpunkt der ganzen Welt.

Zu ihrem eigenen Leid dreht sich jede wache Stunde der Stadt um nichts anderes mehr als den eigenen Pomp. Euch, als Nachkommen und Erben von Haus Ered, liegt nichts ferner als die Euren im ewigen Kreis von Hochmut, Geiz und Völlerei untergehen zu sehen und so zieht ihr los, mit dem engen Kreis eurer Getreuen, einer handvoll Schiffe und Proviant.
Down along The River.

Weder Stromschnellen, noch Windstillen und Dürren, wilde Tiere oder Räuber sollen Euch aufhalten. Von Zelten und Holzhütten und Geschichten um Lagerfeuer zu Palästen, Theatern und neugeschriebenen Annalen.
Down along The River.

Eine neue Zivilisation zu gründen, Geschichte neu zu schreiben, ist nicht einfach und auch wenn ihr damit gerechnet habt, wart ihr alles andere als vorbereitet. Von hastig errichteten Zeldörfern über Holzhütten an Orten an denen ihr landen musstet nicht wolltet bis zu den ersten festen Häusern. Der Fluss und seine Ufer lehrt euch mit jeder neuen Siedlung.
Down along The River.”

Marktanalyse

Zielgruppe sind SpielerInnen, die gerne Strategie- und Aufbauspiele spielen aber auch Story und Worldbuilding schätzen. Einen gewissen Rollenspielfaktor genießen, um nicht nur Produktionsketten mit verschiedenen Skins und Boni zu optimieren, sondern durch ihre Entscheidungen und deren Konsequenzen eine individuelle Zivilisation und persönliche Geschichte erschaffen können.

Mit Spielen wie [Foundation](#), [Banished](#), [Medieval Dynasty](#) gibt es zwar einige Angebote für Aufbauspiele mit Survival Aspekten und Mittelalter Thema, letzteres auch mit Rollenspiel Aspekten, aber keine, die alles vereinen. Alleinstellungsmerkmal oder Unique Selling Proposition soll durch diesen Mix erreicht werden. Ein ganz klarer Fokus soll auf der Geschichte sein, die SpielerInnen nicht nur vorantreiben, sondern im CYOA-Stil selbst schreiben.

Andere Konkurrenzbeispiele neben den oben genannten sind Titel wie [Don't Starve](#), [The Wandering Village](#) oder das neu erschienene [The Pale Beyond](#).

Aufbaustrategiespiele erfreuen sich seit langem anhaltender Beliebtheit und haben einen konstant hohen Erfolg. Derzeit ist der Markt noch nicht gesättigt, was bedeutet, dass es noch Raum für Wachstum und neue Spieler gibt. Aufbaustrategiespiele haben ein starkes Marktpotenzial und werden immer noch von einer loyalen Fangemeinde geschätzt.

Entwicklungsziele

Ziel der Konzeptphase ist ein High Concept 2.0, welches alle Core Features des Game Designs umfasst, ein Story Fundament beinhaltet und eine Art Leitlinie aufzeigt die das look and feel kommuniziert.

Die ersten Ziele für das Projekt sind Worldbuilding und Story-Konzept, da sie die Grundlage für das Ziel der Immersion sind, und unsere Game Mechaniken auszuarbeiten.

Worldbuilding und Story werden, sowohl für die Konzeptausarbeitung als auch für die kommenden Entwicklungsphasen, viel Zeit in Beschlag nehmen. Ein Spiel mit Narrative Fokus, CYOA Elementen bei dem man eine eigene Zivilisation gründet braucht nicht nur eine große Welt, sondern auch verschiedenste Möglichkeiten sich weiter- und in verschiedene Richtungen entwickeln zu können, damit verschiedene Zivilisationen aus anderen Spieldurchgängen sich auch wie verschiedene Zivilisationen anfühlen. Dafür wird viel Recherche notwendig sein und auch Culture Sensitivity Checks.

Für Game Design, Mechaniken und Spielideen in konkrete Feature formulieren um in der nächsten Phase, konkrete Prototypen angehen zu können.

Dazu die Game Design Konzepte und Core Game Loop detaillieren und den Trickle auszuarbeiten um die Designs in das Woldbuilding einzuflechten.

Konkretere Art und Sound Design Fragen haben noch keine Priorität, während noch Artists gesucht werden.

Diese Ziele wollen wir so gut es geht verfolgen, aber einen sinnvollen Mittelweg finden, unsere Zeit und Ressourcen nicht in zu hochgestochene Standards zu verlieren. Sollten wir diese so nicht erreichen können, dann können wir sie durch stilisiertere Grafiken, limitiertere Ressourcen und dergleichen nach dem Prinzip des "Minimum Viable Product" anpassen. So soll sich, wenn in der Prototypenphase die anfänglichen Ziele als nicht erreichbar erkannt werden, dennoch in der Produktion ein spielbares Endprodukt realisieren lassen und so vielleicht eine Community Grundlage schaffen, auf der ein Folgeprojekt wie The River² aufgebaut werden kann.