

Kurzbeschreibung

Genre:

3D Exploring Adventure

Setting:

Fantastische Welt, Ruinen alter Zivilisation, Tierwesen, keine Menschen

Style:

Stilistisch

Plattformen:

PC, Nintendo Switch

Spieler:

Einzelspieler

Was zeichnet das Spielerlebnis aus?

Der Wiederbelebung eines toten Landes, das Wunder des Lebens

Um was geht es in Ki Nana?

Es geht in diesem Spiel thematisch um **Wiederaufbau, Pflanzenwachstum, Wiederherstellung und Heilung**. Die Spielenden erkunden eine Welt und finden, motiviert durch Sammeln, Ordnen und Erkunden neue Wege und Gebiete in denen sie neue Fähigkeiten finden, die sie weiterkommen lassen.

Zielgruppe

Dieses Spiel richtet sich an Spielende, die an folgenden Aktivitäten in Spielen Freude haben

- Pflege
- Die Welt erkunden
- Vervollständigung
- Vollendung
- Ordnung ins Chaos bringen
- Entspannung
- Sich eine Verbindung in die Vergangenheit vorstellen
- Virtuelle Welten nach eigenen Vorstellungen umgestalten
- Eine Geschichte erleben
- Ein Held sein
- Verblüffung
- Erwartung, Vorfreude
- Sammeln
- Schönheit erleben
- Wahlmöglichkeiten

Unser Design wird sich in erster Linie an Spielerinnen von 10 bis 50 richten, soll aber andere Personengruppen nicht ausschließen.

Was müssen die Spielenden dabei machen?

Wir spielen einen Hüter, der in einer **kargen toten Welt** aufwacht, diese war **einst grün und lebendig**. Das Siegel der dunklen Quelle wurde gebrochen und die Verseuchung hat dem Land jegliches Leben entzogen. Mit den **Heilungskräften** des Hüters bringen wir das Land Stück für Stück zurück ins **Leben**.

Es gilt eine Welt zu erkunden, Samen und Fähigkeiten zu finden, Hindernisse zu überwinden und verseuchte Tiere und Pflanzen zu heilen. Die verseuchten Tiere und Pflanzen stellen dabei Hindernisse dar, die die Spielenden ohne Kampf durch weglocken oder Heilen passieren müssen. Eine zusätzliche Herausforderung bieten dabei abwechslungsreiche Puzzle und das finden von Wegen. Mit neuen Fähigkeiten wie Trampolinpilze wachsen lassen oder Blumen blühen lassen mit denen man Glühwürmchen anlockt, sowie die Gabe Ranken sprießen lassen, um Abgründe zu überbrücken, können die Spielenden sich diese neuen Wege erschliessen.

https://docs.google.com/presentation/d/1Kwh7APzjIJMoxRmcEogNruKWySLYRqyTnXmo3fCajo/mobilepresent?slide=id.g11cf3be8d4f_0_457

Auf dem Weg durch die Welt erzählt die Umgebung die Geschichte einer untergegangenen Zivilisation. Im zentralen Gebiet wächst mit zunehmendem Fortschritt im Spiel ein großer Baum als Sinnbild für das Leben des Landes heran und es entsteht ein wunderschöner Garten, der durch die entdeckten Samen bereichert werden kann. Die Welt wird mit zunehmendem Fortschritt immer grüner und schöner anzusehen. Die Spielenden werden motiviert, immer mehr zu heilende Pflanzen und Tiere zu entdecken, um die Welt in ihrer alten Blüte zu sehen.

Am Ende des Spieles gilt es, mit den gewonnenen Fähigkeiten die dunkle Quelle zu versiegeln.