

Voodoo

Gate 2

Story Document

Inhaltsverzeichnis

WERTEUNIVERSUM	3
GENRE/SETTING	3
BEHERRSCHENDE IDEE	3
KONFLIKTEBENE	3
PLAYER EXPERIENCE DESIGN	4
HIGH LEVEL PED	4
WORLD DESIGN	5
WELTKONZEPT	5
LOCATION OUTLINES	5
CHARACTER DESIGN	9
FIGURENKONZEPT	9
CHARACTER-OUTLINES	9
PLOT DESIGN	11
EXTENDED PED – PLAYER EXPERIENCE IM SPIELVERLAUF	11
STORY OUTLINES	13
NARRATIVE DESIGN	15
CONTENT	16
TEXTE	16
COMMENTS	16
DIALOGUE	16
CUT-SCENES	16
SCRIPTED SCENES	16
ETC.	17

Werteuniversum

Positiv Sicherheit	Gegensätzlich Unsicherheit
Negation der Negation Sicherheit in Gefahr	Widersprüchlich Gefahr

Genre/Setting

Genre: *Mystery*

- **Epoche:** 1950er
- **Dauer:** ein Abend
- **Schauplatz:** Untergrundforschungsanlage
- **Konfliktebene:** Sicherheit

Beherrschende Idee

„Freiheit führt zu Sicherheit.“

Konfliktebene

„Entkommen um sicher zu sein. Vor der Gefahr fliehen.“

Player Experience Design

High Level PED

Der Protagonist

Dreizehn ist eine Voodooopuppe. Er besitzt typische Fähigkeiten einer Voodooopuppe: er kann Menschen manipulieren (sie kontrollieren) und ihnen Schaden zufügen. Zudem ist er in der Lage durch die Augen von Voodoomasken zu sehen.

Der Antagonist

>> Ich bin in Gefahr! <<

Die geheime Organisation NOK (National Occultist K??) untersucht Übernatürliches und versucht es mit „moderner“ Wissenschaft (stand 1953) zu vereinen. Geführt wird die Organisation von Dr. Ziegler, einer deutschen Koryphäe auf dem Gebiet.

Der Schauplatz

Eine unterirdische Forschungsanlage der Organisation. Diese wird zur Forschungs- und Recherchezwecken genutzt.

>> Ich muss hier raus! <<

Der zentrale Konflikt

Um sich selbst in Sicherheit zu bringen muss die Voodooopuppe aus der Forschungsanlage entkommen.

World Design

Weltkonzept

- Reale Welt in den 1953
- Voodoo ist real
- Louisiana (insbesondere New Orleans) ist die Hochburg des Voodoo (in USA)

Location Outlines

Underground Facility

Beschreibung

Unterirdische Forschungsanlage in der die Organisation NOK unter Leitung von Dr. Ziegler Experimente und Recherche durchführt. Die Anlage ist vor der Öffentlichkeit verborgen. Als Tarnung dient oberirdisch ein Farmhaus in der Nähe von New Orleans.

Innerhalb der Organisation wird von der Anlage nur als „die Farm“ gesprochen.

Bedeutung

Die Anlage ist Haupthandlungsort des Spiels. Die Geschichte spielt in verschiedenen Räumen der Anlage.

Geschichte

Die leerstehende Farm wurde in den späten 1940ern von der Organisation aufgekauft und Stück für Stück für deren Zwecke eingerichtet. Teilweise wurden Anbauten hinzugefügt und die Farmgebäude erweitert, um mehr Platz für die Tarnung zu schaffen. Die Kellerräume wurden umgebaut und erweitert.

Geheimnisse & Verborgenes

N/A

Spielverlauf

N/A

Stimmung

Die Stimmung ist aus Sicht der Puppe düster. Dies ist ein unheimlicher Ort wo alle möglichen Gräueltaten verübt wurden.

Storage Room

Beschreibung

Ein Lagerraum, oder viel eher eine Rumpelkammer. Hier werden Möbel und sonstiges gelagert, dass nicht mehr benötigt wird.

Bedeutung

Der Lagerraum ist der Ort in dem das Spiel startet. Er soll direkt eine düstere und unheimliche Stimmung wiedergeben in der man sich nicht wohl fühlt. Das Schicksal, das der Voodoopuppe blüht, ist sofort erkennbar.

Geschichte

In der Vergangenheit wurde der Raum als Büro genutzt. Aufgrund von wachsendem Platzmangel wurde die Funktion jedoch in den größeren Raum nebenan verlegt. Seitdem wird dieser Raum nicht mehr aktiv genutzt.

Da nun das Büro langsam aus allen Nähten platzt, ist geplant, den Lagerraum in Zukunft in ein Archiv umzuwandeln.

Geheimnisse & Verborgenes

N/A

Spielverlauf

N/A

Stimmung

Düster, bedrückend und belastend.

Office

Beschreibung

Das Büro wird von den Angestellten der Anlage zur Dokumentation von Berichten und zu Recherchezwecken genutzt.

Bedeutung

Das Büro stellt die erste große Herausforderung für die Spielfigur dar. Um die verschlossene Tür zu öffnen, muss sie einen Weg finden um den Wachmann einsetzen zu können.

Geschichte

Das Büro wurde eingerichtet um den Angestellten einen Ort zu geben an dem sie in Ruhe recherchieren können. Mit der Zeit hat sich so viel an Material und Berichten gesammelt, dass der Raum langsam überquillt.

Geheimnisse & Verborgenes

N/A

Spielverlauf

N/A

Stimmung

Beklemmend, einengend und düster.

Laboratory

Beschreibung

Das Labor ist der zentrale Forschungsraum der Anlage in dem Dr. Ziegler seine Experimente durchführt. Es ist ein großer Raum mit vielen Labortischen und der Möglichkeit zu Operationen.

Die Einrichtung ist unter anderem darauf ausgelegt, Forschung an Menschen zu betreiben.

Bedeutung

Das ist der letzte Abschnitt bevor der Spieler den Ausgang erreicht. Es wird noch einmal alles vom Spieler abverlangt.

Geschichte

Das Labor wurde als einer der ersten Räume eingerichtet und seitdem durch anbauen stetig erweitert um an die Bedürfnisse von Dr. Ziegler angepasst zu werden.

Geheimnisse & Verborgenes

N/A

Spielverlauf

N/A

Stimmung

TBD

Character Design

Figurenkonzept

- Wachmänner sind sehr eindimensional (kein Charakter)
- Voodoopuppe getrieben durch Wunsch nach Sicherheit
- Dr. Ziegler ist ein klassischer „[Mad Scientist](#)“

Character-Outlines

Doll 13

Figurenprämisse

Sicherheit liegt in der Freiheit.

Steckbrief

- Alter: N/A
- Name: Doll 13
- Persönlichkeit: neugierig, vorsichtig, gutmütig
- Beruf: N/A
- Vorbilder: Sackboy

Erscheinung und Auftreten

Kleine gedrungene Figur. Birnenförmiger Körperbau mit kurzen Beinen. Sieht beim Laufen etwas unbeholfen aus. Generell ist das Auftreten eher unbeholfen, z.B. wenn sich die Puppe irgendwo hoch zieht.

Hintergrundgeschichte

N/A

Verborgene Seiten

N/A

Stärken/Schwächen

- Voodookräfte
- Bewegungseinschränkung

Handlungsmotivation

- Will in Sicherheit sein

Akustische Maske

N/A

Dr. Ziegler

Figurenprämisse

Macht führt zu Sicherheit.

Steckbrief

- Alter: 53 Jahre
- Name: Dr. Hans Ziegler
- Persönlichkeit: jähzornig, zerstreut, überheblich, penibel
- Beruf: Naturwissenschaftler, Militärwissenschaftler, Okkultist
- Vorbilder: Mordin Solus (Mass Effect) & Lex Luthor (Batman v Superman)
(Siehe auch: [‘They called me Mad!’](#) & [‘Above Good and Evil’](#))

Erscheinung und Auftreten

Dr. Ziegler ist ca. 1,70 Meter groß, schlank und hat ein eingefallenes Gesicht. Seinen Wahnsinn sieht man ihm regelrecht an. Seine Brille lässt ihn nicht intelligent wirken, sondern hebt seine trüben, leblosen Augen nur weiter hervor. Er hat eine steife Körperhaltung seine Bewegungen sind langsam und wirken insektenartig. Seine Glieder sind schmal und lang. Seine Haare sind relativ kurz, wirken dennoch so als ob er keine Zeit hätte sie in Ordnung zu bringen.

- Vollkommen wahnsinnig
- Trägt Vergrößerungsglas an der Brille

Hintergrundgeschichte

- Nach zweitem Weltkrieg im Zuge von Operation Paperclip in die USA ausgewandert.

Verborgene Seiten

- Vorliebe für klassische Musik

Stärken/Schwächen

TBD

Handlungsmotivation

- Will die Welt von seiner Vision überzeugen

Akustische Maske

N/A

Plot Design

Extended PED – Player Experience im Spielverlauf

Ausgangssituation

Dreizehn erwacht in einem abgedunkelten Raum. Im Raum stehen Tische, Schränke, Kisten und anderes Gerümpel. Auf den ersten Blick gibt es kein Entkommen aus diesem Raum.

Die Stimmung ist sehr düster. Beleuchtung ist nur spärlich vorhanden. Im Vergleich zur Puppe wirkt die Umgebung groß und überwältigend, bedrohlich. Durch zerstörte Voodoopuppen und abgerissene Teile von Puppen entsteht der Eindruck einer feindlichen Umgebung. Der Puppe droht Gefahr.

Ein Fenster durch das Licht eindringt, bietet einen kleinen Hoffnungsschimmer. Die Gitter davor, verdrängen dies aber wieder. Trotzdem steht eine Blume als Symbol für eine Welt außerhalb des Grauens und einen Ort an dem es Sicher ist.

Early Game

Der Spieler sieht eine für die Puppe bedrohliche Umgebung, aus der er ausbrechen will. Das Gefühl soll bedrückend und überwältigend, bedrohlich und belastend sein. Trotzdem soll ein Hoffnungsschimmer vorhanden sein. Dieser wird verstärkt, wenn der Spieler den Raum erkundet und die erste Voodoo-Kraft erlernt.

Auslösendes Ereignis

Wenn der Spieler den ersten Fetisch findet und mit diesem interagiert, soll er Hoffnung schöpfen und das Gefühl bekommen, dass er langsam Herr der Lage wird. Die Situation verliert nicht an Gefährlichkeit, ist nun aber kontrollierbarer. Es erscheint nicht mehr ganz so düster und bedrohlich.

Frühes Midgame

Der Spieler erkundet das Büro. Diese Umgebung ist weniger feindlich, trotzdem noch überwältigend und bedrohlich, durch die Größe der Objekte. Die Stimmung soll durch die vollgestopften Regale und eng stehenden Möbel erzeugt werden. Es wirkt beklemmend und überfüllt.

Krise

Durch die erste Begegnung mit einem Wachmann wird eine große Bedrohung für den Spieler erzeugt. Die schiere Größe vermittelt einen einschüchternden Eindruck. Der Spieler soll Respekt vor dem Wachmann haben und davon überzeugt werden, sich nicht mit ihm anlegen zu wollen.

Spätes Midgame

Das Labor wirkt weniger bedrückend und beklemmend. Es stehen auch viele Laborgeräte herum, allerdings ist der Raum offener. Trotzdem soll er unfreundlich wirken und den Spieler weiter zu Vorsicht anhalten.

Höhepunkt

Der Spieler wird mit einem neuen Gegner konfrontiert, Dr. Ziegler. Er sieht wahnsinnig aus und soll dem Spieler vermitteln, dass dieser sich unberechenbar verhält.

Endgame

Der Spieler soll das Gefühl haben, endlich in Sicherheit zu sein und die Freiheit in greifbarer Nähe zu haben.

Auflösung

Der Spieler soll das Gefühl haben, endlich in Sicherheit zu sein und die Freiheit in greifbarer Nähe zu haben.

Story Outlines

Ausgangssituation - Erwachen

Puppe 13 erwacht in einem abgedunkelten Raum inmitten von Kerzen und merkwürdigen Symbolen. Es wirkt als ob dieser Raum schon länger nicht mehr genutzt wird. Er ist vollgestellt mit Tischen, Regalen, Kisten und anderem Gerümpel und erweckt den Eindruck eines Abstellraums.

Zudem liegen überall verstreut zerstörte und beschädigte Voodoopuppen, sowie Werkzeug zum Experimentieren an Voodoopuppen. Dreizehn befürchtet, dass ihm ein ähnliches Schicksal blüht, sollte er hier bleiben.

Auslösendes Ereignis – Fetisch

Dreizehn sucht nach einem Ausweg aus dem Raum, kann die Tür aufgrund seiner Größe aber nicht öffnen. Allerdings gibt es ein Fenster, die einzige Lichtquelle im Raum. Dort sieht die Puppe eine Hibiskusblume. Doch auch das Fenster ist kein Ausweg, da es vergittert ist.

Die Puppe sieht eine Figur, einen Voodoo-Fetisch, von der ein pulsierendes Licht ausgeht. Dreizehn geht zum Fetisch und erhält ein Angebot: er kann sein rechtes Auge hergeben um „sehen zu lernen“.

Er geht darauf ein und erhält die Fähigkeit durch die Augen der Voodoomaske zu sehen, die an der Wand hängt. Dadurch sieht Dreizehn einen möglichen Ausgang aus dem Raum: eine zweite Tür, die vorher von Regalen verdeckt wurde.

Krise - Wachmann

Als nächstes findet er sich in einem Raum mit Regalen und Schreibtischen wieder, einem Büroraum. Dreizehn schaut um eine Ecke und sieht eine Person die durch den Raum läuft. Dieser „Wachmann“ sieht sehr bedrohlich aus und Dreizehn beschließt sich von ihm erst mal fernzuhalten.

Im Regal vor der Tür sieht er einen weiteren Fetisch und geht hin. Auch dieser Fetisch macht ihm ein Angebot: wenn Dreizehn ihm einen persönlichen Gegenstand des Menschen bringt, so kann er dessen Geist übernehmen.

Durch die Augen einer Voodoomaske sieht die Puppe wo dieser persönliche Gegenstand liegt. Doch um dorthin zu gelangen, muss sich Dreizehn in die Nähe der Wache begeben. Er entscheidet sich für einen Weg durch das Büro und erreicht den Gegenstand, der auf einem Schreibtisch in einer Regalnische steht.

Nachdem er zum Fetisch zurückkehrt und ihm den Gegenstand überreicht, spürt Dreizehn, wie er in einen anderen Körper fährt. Er ist nun selbst der Wachmann und kann die Tür öffnen, die aus dem Raum führt.

Höhepunkt – Dr. Ziegler

Dreizehn hat das Büro verlassen und findet sich nun in einem weitläufigen Raum wieder. Es stehen Tische mit Laborgeräten herum. Regale und Aktenschränke sind seltener als im Raum davor. In der Mitte des Raumes patrouilliert eine weitere Wache. Am Ende des Raumes befindet sich ein Wissenschaftler der unverständliches Zeug vor sich hin murmelt.

Auf den ersten Blick ist kein Fetisch zu sehen, doch nach einem Blick durch die Masken, weiß Dreizehn wo er hin muss. Der Fetisch verrät ihm, was er begehrt. Auch diesmal bringt ihm die Puppe einen persönlichen Gegenstand.

Im Körper des Wachmanns versucht er zur Tür zu gelangen, doch der Wissenschaftler schickt ihn wieder zurück zur Arbeit. Durch die Masken entdeckt er einen weiteren Fetisch, der ihm vorher nicht aufgefallen war. Dieser bietet ihm eine andere Fähigkeit an: einem Menschen Schaden zuzufügen.

Doch auch dafür benötigt er einen persönlichen Gegenstand. Er sammelt ihn ein und bringt ihn zum Fetisch. Anschließend spürt er eine Verbindung zwischen sich und dem Wissenschaftler. Er klettert auf einen der Labortische und entfacht einen der Bunsenbrenner. Schließlich springt er in die Flamme, bleibt jedoch unversehrt. Dafür schreit der Wissenschaftler auf und bricht zusammen.

Dreizehn kehrt zum ersten Fetisch zurück und übernimmt erneut die Kontrolle über den Wachmann um mit ihm schließlich die Tür zu öffnen.

Auflösung - Ausgang

Dreizehn hat den Ausgang gefunden. Er klettert die Treppe hoch und geht durch die offene Tür, hinaus ins Freie.

Narrative Design

Emotionen und Stimmungen

Auf Makro-Ebene soll sich die Stimmung immer weiter aufhellen und das Gefühl von Sicherheit immer mehr verstärken. Der Spieler soll das Gefühl von Kontrolle erlangen.

Auf Mikro-Ebene soll sich die Stimmung pro Level leicht von einem Gefühl der Kontrolllosigkeit und Unsicherheit hin zum Gefühl von Kontrolle und Sicherheit ändern.

Story im Spiel

Die Story wird durch die Mechaniken (Game Loop) erzählt. Der Wechsel aus Clairvoyance, Offering und Possession stellt den Bogen von Unsicherheit zu Kontrolle/Sicherheit dar.

Die Backstory, also wer die Organisation ist und was sie tut, wird durch das Environment erzählt. In den Levels liegen überall verstreut Textfetzen, in Form von Zeitungen, Berichten, Akten, etc. herum.

Content

Texte

TBD

Comments

TBD

Dialogue

N/A

Cut-Scenes

N/A

Scripted Scenes

N/A

Etc.

Gedanken der Puppe

Level 0 – Storage Room

„Wo bin ich?“

„Was ist das für ein Raum?“

„Wie bin ich hier her gekommen?“

„Ist das Operationsbesteck?“

„Da ist Licht... aber wo kommt es her? ... Ist das ein Fenster?“

„Vielleicht kann ich hier runter springen...“

„Da ist eine andere Puppe... Aber was ist mir ihr passiert? Wer hat sie so zugerichtet?“

„Ist das ein Kopf?!“

„Ist da noch eine? ... Was ist hier nur passiert?“

„Ich sollte schauen, dass ich hier irgendwie raus komme?“

„Hier ist eine Schublade... vielleicht kann ich mich da hochziehen...“

„Geschafft! Was sind das für Papiere die hier rumliegen?“

„Wenn ich da rüber springe und das Regal hochklettere, komme ich zum Fenster.“

„Ist das eine... Blume? Die ist schön... Ich wünschte ich würde hier rauskommen, aber wie es aussieht komme ich hier nicht weiter... Ich kriege das Fenster nicht auf... und selbst wenn, sind da immer noch diese Gitter...“

„Da drüben steht eine Figur... Ich sollte sie mir näher ansehen...“

„Was?! Wer spricht da? War das die Figur? ... Wie war das? Ich soll ihr mein Auge geben, damit ich sehen kann? ... Na gut, es hilft ja nichts. Vielleicht hilft mir das sogar von hier zu entkommen...“

„Was ist das?! Wo bin ich jetzt schon wieder? ... Ist das nicht der gleiche Raum? Aber irgendwie bin ich weiter oben und an der Wand... und ich sehe mich selbst vor dieser Figur stehen! Vielleicht bin ich jetzt in einer dieser Masken drin, die ich vorhin gesehen habe? Immerhin kann ich mir nun einen besseren Überblick über den Raum verschaffen.“

„Ich glaube da drüben ist noch eine Tür... Da komme ich bestimmt raus!“

Level 1 – The Bureau

„In diesem Raum ist endlich mehr Licht.“

„Um die Ecke steht ein Mann... Der sieht ziemlich gefährlich aus... Ich denke ich halte mich lieber von ihm fern.“

„Hier ist noch so eine Figur, mal schauen was er von mir will...“

„Ich soll ihm einen persönlichen Gegenstand des Mannes bringen, damit ich ihn kontrollieren kann? Aber wo finde ich den? ... Warte! Ich kann doch durch die Masken schauen! Ob hier auch welche sind?“

„Da auf dem Schreibtisch, dort wo die Lampe drauf leuchtet, da liegt der Gegenstand! Aber wie komme ich dorthin?“

„Also ich könnte hier links um das Regal gehen, allerdings steht dort immer noch dieser Mann... Dem würde ich nur ungern über den Weg laufen. Mal schauen ob ich noch einen anderen Weg finde...“

„Woah, jetzt sehe ich alles aus einer anderen Perspektive. Das muss heißen, dass hier noch eine zweite Maske hängt, oder?“

„Von hier sieht es doch schon besser aus. Vielleicht kann ich über diesen Schreibtisch klettern und durch die Lücke zwischen den Regalen schlüpfen... Zum Glück sind diese Lampen auf den Schreibtischen an, sonst hätte ich diesen Weg vielleicht nicht wahrgenommen.“

„Okay, das klingt nach einem Plan. Versuchen wir's!“

„Hmmm ... es gibt hier nichts wo ich mich hochziehen kann, aber ich bin doch vorhin die Schublade hochgeklettert... Vielleicht kann ich eine der Schubladen hier heraus ziehen?“

„Es klappt. Jetzt sollte ich hier hoch kommen.“

„Hier liegt aber viel Zeug rum. Eine Zeitung... und jemand scheint hier vor kurzem etwas an der Schreibmaschine geschrieben zu haben.“

„Das klingt sehr interessant was dort steht, aber ich sollte nicht zu viel Zeit verlieren. Ich spüre wie mir die Zeit davon rennt.“

„Auf diesen Schreibtischen liegt auch so viel rum. Sieht aus als würden hier Ermittler arbeiten.“

„So, jetzt muss ich nur noch auf den Aktenschrank klettern und bin schon fast da.“

„Dieser Sprung sieht ziemlich weit aus, aber ich sollte es schaffen.“

„Geschafft! Jetzt muss ich diesen Gegenstand nur noch zurück zur Figur bringen. Ich denke ich kann dafür eine Abkürzung über diese Aktenschränke nehmen.“

„So ich habe der Figur den Gegenstand gegeben... aber was passiert jetzt? ... Was ist das? Ich spüre wie ich langsam die Kontrolle über die Wache gewinne... Er wehrt sich ein wenig, aber es sollte mir trotzdem gelingen...“

„Die Tür ist offen! Jetzt muss ich nur noch schnell durchschlüpfen, ohne dass man mich entdeckt.“

Level 2 – The Laboratory

„Ein weiterer Raum... Dann will ich mich hier mal umschaun.“

„Hier stehen überall Reagenzgläser und Operationsbesteck rum...“

„Da drüben ist schon wieder so ein Mann... und diesmal läuft er umher... Ob das hier die Wachen sind? Ich sollte auf jeden Fall darauf achten, nicht entdeckt zu werden. Aber hier habe ich nicht so viele Möglichkeiten dafür. Ich muss vorsichtig sein.“

„Ah, dort ist noch eine Tür! Wenn ich wieder die Wache übernehme, könnte ich diese Tür öffnen. Wo ist denn hier der Fetisch...?“

„Dort steht er! Ich muss nur irgendwie auf diesen Tisch kommen... Vielleicht wenn ich über dieses Regal klettere? Dann würde mich die Wache auch nicht sehen...“

„Wie komme ich da am besten hoch? Ich könnte die Schublade hier rausziehen und dann über den Stuhl ins Regal springen...“

„Hier liegt wieder eine kaputte Puppe rum... Ich glaube mir wird gleich schlecht... Ich glaube die haben hier Experimente durchgeführt. Wenn ich mich erwischen lasse, blüht mir wahrscheinlich das gleiche Schicksal.“

„Endlich am Fetisch angekommen... Wie erfrischend, ich spüre wie ich neue Energie bekomme.“

„Der Fetisch möchte also wieder einen persönlichen Gegenstand. Wo könnte der sein?“

„Oh nein, das ist ziemlich nah bei der Wache... Ob ich es schaffe mich an ihr vorbei zu schleichen?“

„Ich warte einfach, bis er in die andere Richtung geht, dann kann ich hier vorbei ohne entdeckt zu werden!“

„Jetzt klettere ich nur noch schnell hier hoch und schon hab ich den Gegenstand.“

„Wie komme ich jetzt am besten zurück zum Fetisch? Mal schauen, was ich durch die Maske sehe...“

„Hier drüben kann ich lang, aber dann muss ich wieder warten bis die Wache vorbei gelaufen ist. Einen anderen Weg sehe ich gerade nicht ... also los!“

„Geschafft! Jetzt gebe ich dem Fetisch den Gegenstand... und kann die Wache übernehmen.“

„Dieser hier wehrt sich mehr als der Letzt, aber das ist kein Problem für mich.“

„Jetzt brauche ich nur noch die Tür öffnen...“