Story Document

Es gibt einen bekannten Voodoopriester in New Orleans.

Die CIA beschlagnahmt bei einer Durchsuchung seinen gesamten Besitz.

Bei der Razzia ist der Priester zu Schaden gekommen und liegt von da an im Koma.

Als der Priester schließlich stirbt, fährt sein Geist in seine Lieblingsvoodoopuppe Nox.

Zunächst verwirrt, sucht sich die Voodoopuppe einen Weg durch die Forschungsanlage, bis sie Professor Ziegler, den Erzfeind des Voodoopriesters findet und sich an ihm rächt.

Professor Ziegler versuchte in der Vergangenheit den Priester für sich zu gewinnen um mit ihm über Voodoo zu forschen. Der Priester lehnte dies jedoch ab, da er nichts mit den dunklen Machenschaften der Regierung zu tun haben wollte.

Das Spiel beginnt mit einem schwarzen Bildschirm, in dem man nur einen Herzmonitor hört. Das Herz des Patienten hört auf zu schlagen und Nox schlägt die Augen auf.

# Story

## 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?!“ Bildergebnis fÃ¼r emoji

„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 ein Luftschacht… 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 umschauen.“

„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…“

# Characters

* Wachmann
* Voodoopuppe

# Storytelling

## Values Universe (Werteuniversum)

|  |  |
| --- | --- |
| Positiv  **Freiheit** | Gegensätzlich  **Zwang** |
| Negation der Negation  **Goldener** **Käfig** | Widersprüchlich  **Gefangenschaft** |

## Emotions through mechanic (Emotionen aus der Spielmechanik)

## Theme/Dominant Idea (Beherrschende Idee)

## Setting

* **Epoche**: 1950er
* **Dauer**: ein Abend
* **Schauplatz**: Untergrundforschungsanlage
* **Konfliktebene**: Freiheit

## Konfliktebene

## Konflikt in der Game Mechanik

# Vast Narrative

# Storytelling

## 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

„Sicherheit bringt Freiheit.“

**„Freiheit führt zu Sicherheit.“**

**„Kontrolle bedeutet Sicherheit.“**

„Man muss seine Sicherheit aufgeben um seine Ziele zu erreichen.“

## Konfliktebene

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

## Player Experience Design

### High Level PED

**Der Protagonist**

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

**>> Ich bin in Gefahr! <<**

**Der Antagonist**

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 Voodoopuppe 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

**Name/Bezeichnung**

**Beschreibung**

**Bedeutung**

**Geschichte**

**Geheimnisse & Verborgenes**

**Spielverlauf**

**Stimmung/Location in verschiedenen Situationen**

## Character Design

### Figurenkonzept

* Wachmänner sind sehr eindimensional (kein Charakter)
* Voodoopuppe getrieben durch Wunsch nach Sicherheit
* Dr. Ziegler ist ein klassischer „[Mad Scientist](http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MadScientist)“

### Character-Outlines

#### Puppe 13

**Figurenprämisse**

Sicherheit liegt in der Freiheit.

**Steckbrief**

* Alter: N/A
* Name: Dreizehn
* Persönlichkeit: neugierig, vorsichtig, gutmütig
* Beruf: N/A
* Vorbilder: N/A

**Erscheinung und Auftreten**

**Hintergrundgeschichte**

**Verborgene Seiten**

**Stärken/Schwächen**

**Handlungsmotivation**

**Akustische Maske**

**Verhaltensstudie**

#### Dr. Ziegler

**Figurenprämisse**

Macht führt zu Sicherheit.

**Steckbrief**

* Alter: 43 Jahre
* Name: Dr. Hans (Wilhelm) Ziegler
* Persönlichkeit: jähzornig, zerstreut, überheblich
* Beruf: Naturwissenschaftler, Militärwissenschaftler, Okkultist
* Vorbilder: Dr. Ned (Borderlands), Dr. Caligari, Mordin Solus (Mass Effect), Cave Johnson (Portal), Dr. Gediman (Alien: Resurrection), Nathan (Ex Machina), Dr. Moreau, Lex Luthor (Batman v Superman)

**Erscheinung und Auftreten**

**Hintergrundgeschichte**

**Verborgene Seiten**

**Stärken/Schwächen**

**Handlungsmotivation**

**Akustische Maske**

**Verhaltensstudie**

## 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 Fetish 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 in Storage Room

**Auslösendes Ereignis**

Level 0 – Begegnung mit dem Fetisch

**Krise**

Level 1 – Begegnung mit dem Guard

**Höhepunkt**

Level 2 – Begegnung mit Dr. Ziegler

**Auflösung**

Entkommen aus der Forschungsanlage

### Plot Outlines

**Miniplotsequenz**

Outline

Starttrigger

Dialoge, Cutscenes & Co

Figuren & Locations

Endtrigger

## Narrative Design

### High Level NDD

**Emotionen und Stimmungen steuern**

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.

TBD – Grafik einfügen

**Story im Spiel steuern**

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.

### Extended NDD

**Emotionen und Stimmung**

**Story**

## Content

### Texte

### Comments

### Dialoge

### Cut-Scenes

### Scripted Scenes

### Etc.