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 – Store 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 bring 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

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.

Der Antagonist

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

Der Schauplatz

Der zentrale Konflikt

### Extended

## World Design

## Character Design

## Plot Design

## Narrative Design

## Content