**Uit de handleiding van Usas 1 (vertaald door RWT)**

**Proloog**

**- Memoires van Usas –**

Ooit, in de hoogtijdagen van de Indus-beschaving, werd een godin (moeder van de aarde) aanbeden, Usas, die de Moeder van de Zeven Heiligen werd genoemd, was een moedergodin van een hoge rang die heerste vanuit de hoogste positie.

Echter, die positie werd weggeroofd door de oorlogsgod Indra van de Aarian-clan, die door mannen werd gedomineerd.

- Indra zal Usas, godin van de dageraad, vernietigen…

Dan zal zij vluchten naar een ver oord… -

Usas werd vernietigd en haar herinnering bleef als mythe bewaard tot vandaag de dag…

*Maave, Aleha, Loumo, Krimee, Seawo, Alvakra, Dabran.*

– Een zekere dag in een zekere maand, volgens een artikel in de XX-krant –

Op dit moment is het standbeeld van Usas (de godin van de dageraad), dat onlangs in India werd ontdekt, een hot topic in de academische wereld van de geschiedenis van het Oosten. Dit krijgt veel aandacht door het volgende. Dit standbeeld van Usas, dat een modern mysterie genoemd wordt, bevat in het voorhoofd sporen van een 500-karaats juweel. Als dat juweel wordt ontdekt, is dat ongetwijfeld de grootste academische ontdekking van deze eeuw.

Op de Universiteit van R, bestaat het onderzoekscentrum van dr. Atley van de afdeling archeologie van de vakgroep Oosterse geschiedenis uit slechts drie mensen, namelijk dr. Atley en twee onderzoeksstudenten. Zij houden zich bezig met een onderzoek waarvan de resultaten al meerdere jaren geheel uitblijven. Als er niets verandert, zal het onderzoekscentrum volgend jaar het bittere lot van sluiting ondergaan. Ook hoop op de weg naar de zo gewenste promotie van dr. Atley is bezig te verdwijnen…!

Atley, die op een zekere ochtend de krant las…

“Hmm, het beeld van Usas… Als ons onderzoekscentrum zo’n grote ontdekking zou doen, zou het kunnen worden gered..? Usas? Usas… Usas…”

Hij herinnerde zich dat in oude literatuur die in het onderzoekscentrum onder een laag stof aanwezig was over “het beeld van Usas” wat geschreven was. De drie haalden die literatuur meteen uit een hoek van de bibliotheek en zochten “het beeld van Usas” op.

“Dit is het! Hiermee kunnen we het onderzoekscentrum redden!”

In het boek bevond zich een oude kaart die een groep ruïnes afbeeldde die enigszins afweek van moderne kaarten. Deze oude kaart was het enige waarop ze konden afgaan…

Niettemin vertrokken ze op deze zoektocht, die niets anders dan roekeloos genoemd kon worden en waarvan het lot (?) van het onderzoekscentrum afhing.

Waar bevindt zich in vredesnaam de geheime schat van het beeld van Usas? Zouden de drie, zoals zij verwachten, het mysterieuze juweel kunnen bemachtigen?

“Zo gingen mijn twee studenten op expeditie en wachtte ik in mijn eentje op goed nieuws.”

**Uit de einddemo van Usas 1 (wederom vertaald door RWT)**

*Toen dr. Atley documenten onderzocht over de opnieuw ontdekte Usas, bleek het beeld van Usas een ontsteker te zijn voor een atoombom die in de oude beschaving was ontwikkeld. De switch daarvoor was het juweel en om ervoor te zorgen dat dit niet zou worden gebruikt was het in vier stukken verdeeld en verspreid over de verschillende gebieden om zo te zijn verzegeld. Zo idioot…?!*

**Dan nu naar Usas 2! Uitgangspunten (aan de hand van einddemo van Usas)**

De vier kristallen die je verzamelt in Usas 1 activeren een bom uit de oudheid. De gedachte is dat hierdoor er geen nieuwe dageraad meer zal ontstaan. Usas is de godin van de dageraad. De godin Usas zit gevangen in het standbeeld van Usas.

Doordat Usas gevangen zit, is haar invloed afwezig geraakt. Zij behoedde de mensheid voor slecht gedrag. In de tegenwoordige tijd: egoïsme, wreedheid, corruptie; social media oppervlakkigheid en beïnvloeding, standrechtelijke executie en veroordeling, afwezigheid van weerbaarheid.

Doel Usas 2 het stoppen van de onderdrukking van godin Usas. Op ongeveer de helft van het spel realiseert de speler zich dat dit simpelweg niet kan en dat er een second best optie is, namelijk het juweel dat Usas zal vernietigen, kapot maken en de delen daarvan verzegelen zodat de bom niet kan ontploffen. Echter, als de speler de juiste dingen doet in het spel kan hij de “good ending” krijgen waarbij Usas wel wordt gered. Gevolg is dat de gebeurtenissen in Usas 1 nooit zullen plaatsvinden.

Dus, eigenlijk drie mogelijke endings:

* bad ending: eindigt met het plaatsen van het kristal zelf, zoals in Usas 1, waardoor het effect dus ook hetzelfde is, alleen dan een stuk eerder in de tijd c.q. in een andere dimensie; achtergrond is dat dit de wens van de gevangengenomen Usas is: liever dood dan gevangen, want gevangen kan zij de wereld niet van slechte invloeden behoeden, maar als zij dood is, kan de wereld een “reboot” krijgen doordat alles immers wordt vernietigd;
* neutrale ending: Usas 1 verloopt exact zoals het verloopt; het juweel wordt inderdaad in vieren gesplitst en verzegeld, maar we weten nu allemaal dat dat vanwege Atley, Wit en Cles niet het gewenste effect heeft; hoofdrolspeler gaat hiervoor omdat hij de mensheid niet wil vernietigen; resultaat is dat Usas gevangen blijft en wij de wereld kennen zoals die nu is;
* good ending: Usas wordt gered, Usas 1 vindt nooit plaats. De wereld kent totale verede.

De wereld waarin het zich afspeelt heet RO. Alles blijft vaag over deze wereld. Er is geen duidelijk eenduidig antwoord te geven over wat RO precies is. RO is de plek waar alles en niets is; RO is de enige plek waar goden zich materialiseren en waar mensen geen lichaam nodig hebben. RO is het begin en het einde.

Hoofdrolspeler heeft familiar: geest in de vorm van een diertje, bijvoorbeeld een magisch hertje, iets waarmee je converseert, dat je gidst door RO, dat zelf ook komt uit RO, dat de hoofdrolspeler naar RO heeft gehaald en dat je tips en tutorials geeft. In status screen altijd optioneel te raadplegen en mee te converseren. In het speelveld kan d.m.v. een audiosignaal of uitroeptekentje duidelijk worden gemaakt dat de familiar info of iets interessants te melden heeft. Op sommige momenten zal een “verplichte” conversatie vanzelf starten.

Idee: het gaat om de familiar; eigenlijk is de familiar de echte hoofdpersoon in het verhaal van de Usas (en dus niet zozeer in het verhaal van de speler). De familiar gebruikt de protagonist maar neemt de regie over op een zeker moment in het verhaal. Heeft dus eigen agenda. Ondertussen maakt de protagonist ontwikkelingen door die door de familiar stevig worden beïnvloed.

Eerst zit de hoofdrolspeler op een lijn met de familiar maar naarmate je verder komt in het spel vorm je meningen die afwijken van die van de familiar. Politieke en filosofische discussies, maar ook (onbegrepen) grappen. Op een gegeven moment gaat het schuren.

Dan is er nog een 2e familiar, die alleen maar klaagt over zijn bestaan en het bestaan in het algemeen. Hij wil er niet zijn en laat dit weten. Dit sluit aan bij de somberheid en negativiteit van de suïcidale hoofdpersoon (zie verderop).

Idee: familiars praten alleen maar met hoofdrolspeler en nooit met elkaar. Bestaansrecht negatieve: die bestaat eigenlijk niet, maar alleen in de gedachten van de suïcidale hoofdrolspeler. Negatieve familiar wordt voor het eerst dus ook pas getriggerd na belangrijk emotioneel moment voor hoofdrolspeler.

Is er een relatie tussen 1e en 2e familiar? Dat wordt niet duidelijk, ook omdat de theorie immers is dat die 2e alleen in de geest van de hoofdrolspeler bestaat (uiteraard zonder dat de hoofdrolspeler dit doorheeft). De 2e is er gewoon, maar bemoeit zich doorgaans niet op belangrijke vlakken. Dat doet alleen de 1e.

**Hoofdrolspeler**: iemand uit de huidige tijd die naar RO wordt gehaald om als vervoersmiddel voor de familiar te dienen (al is dit iets wat dus pas later zal blijken). De speler heeft karakter en ontwikkelt dat karakter verder gaandeweg in het spel.

Speler is somber, depressief, misschien zelfs suïcidaal. Idee: doet zelfmoordpoging en raakt in coma en het hele spel speelt zich dus in zijn coma af. Vanwege dit is de speler in het begin onverschillig en cynisch en misschien zelfs af en toe wat minder aangenaam, maar los van zijn state of mind is hij een wereldkritisch iemand die intelligent en creatief is. Gelet op het verhaal kiest hij uiteindelijk voor het leven, van zichzelf en van de rest van de mensheid (immers: Usas niet doden). Bondt met de negatieve familiar, en weet de negatieve familiar uiteindelijk ook voorzichtig positief te krijgen. Dat is ten teken van zijn ontwikkeling die maakt dat hij klaar is met zijn somberheid, negativiteit, depressie.

**Ruw verloop spel:**

* speler wordt naar RO getransporteerd door de familiar;
* speler en familiar trekken de wereld (RO) in, vinden het kristal uit Usas 1, ontmoeten de negatieve familiar en vinden uiteindelijk godin Usas (op 50% gameplay);
* drie aftakkingen in het spel op dit moment:

o  bad ending: kan soort van bijna meteen, want je hebt het kristal immers al;

o neutral ending: is het “normale” spelverloop: kristal moet in vier stukken worden verdeeld, die stukken moeten worden verspreid over RO en worden verzegeld; zo zet je alles op zijn plek voor Usas 1; einde hiervan nog even uitwerken;

o good ending: zelfde verloop als neutraal, maar dan eindigt het uiteindelijk los van de kristallen, bevecht je Indra, win je en bevrijd je Usas. Zit bijvoorbeeld één extra wereld aan vast, aan het einde waarvan Indra zit.

**Losse gedachtenspinsels:**

Alle tempels uit Usas 1 zijn illusies voor eenieder die naar binnen gaat, gecreëerd door de magie van het gesplitste juweel, om het te beschermen. In realiteit zijn het ruïnes van de betreffende schrijnen of tempels en spelen de gevechten zich af in de psyches van degenen die er binnengaan. Verklaring voor de stemmingen in Usas 1: illusie moet aansluiten bij de emotie om de sleutel en diens bewaarder te kunnen waarnemen. Waarom? Dat beantwoorden we natuurlijk in Usas 2!

Eindbazen van Usas 1 zijn allies in Usas 2 die verbonden zijn aan jou middels bepaalde emoties. Ze kunnen paden voor je openen, bijvoorbeeld de stenenvreter (boze boss) die een rots wegvreet en een doorgang naar een nieuw gebied open legt. Ze worden pas allies als je bepaalde emoties ervaart in het verhaal die zorgen voor een belangrijke karakterontwikkeling.

Over de ijswereld hebben we bedacht dat er verplaatsbare ijskristallen zijn die licht weerkaatsen en waarmee zo een puzzel kan worden gevormd; de lichtstraat moet dan op een bepaalde plek uitkomen door de ijskristallen op de juiste plek te krijgen.

In de handleiding van Usas 1 leest dr. Atley in de krant over het beeld van Usas; de hoofdrolspeler (of iemand anders) leest dezelfde krant, maar zijn oog valt op een advertentie voor de nieuwste gadgets.

Idee voor een vaas à la Tales of Graces f: in de “vaas” kun je iets doen waarmee de vaas dan een voorwerp maakt. Hoe zeldzamer / duurder hetgeen je wilt creëren, hoe kleiner de kans dat dit lukt. Vaas levelt door hem te gebruiken: bij hoger level wordt hij betrouwbaarder en sommige items kunnen niet worden gemaakt tenzij vaas een bepaald level heeft. Daarnaast kan de vaas ook een item krijgen dat door de vaas kan worden gekopieerd volgens hetzelfde principe.

**GAMEPLAY**

**Hub**

Het spel kent een thuisbasis, de “hub”. Dit is de plek waar de speler telkens naar kan terugkeren om bepaalde wapens, voorwerpen, elementen of debuffs te selecteren. Mogelijk komt hier ook iets wat lijkt op een “winkel”. Bepaalde NPC’s die je in het spel tegenkomt, verzamelen zich hier, waaronder een paar geheime.

**Speler kent de volgende moves, meeste pas na unlock op zeker moment in het spel:**

* trappen;
* rollen (à la Cles), ook om ergens onderdoor te komen;
* double jump (à la Wit);
* wall jump (tegen de muur opspringen en zo heel hoog kunnen komen);
* tijdelijk door de lucht lopen à la Cles;
* teleporteren door muren;
* meditatie, bijvoorbeeld voor healen / uitwisselen HP of MP (bijvullen MP kost HP en vice versa);

**Voor wat betreft het vechten:**

Het spel kent vier primaire elementen, waarmee zowel de speler als de vijanden zijn uitgerust:

* water;
* vuur;
* aarde;
* wind.

Verder zijn er nog drie secundaire elementen, voor later in het spel:

* licht;
* duisternis;
* chaos.

Dan bestaan er debuffs die zowel speler als vijand kan toepassen:

* poison;
* freeze;
* petrify;
* stun;
* burn.

Tot slot zijn er buffs (tijdelijke statusopwaardeerders, los van effecten van voorwerpen):

* tijdelijke onkwetsbaarheid;
* tijdelijke immuniteit tegen debuffs;
* tijdelijk 50% mp-verbruik;
* tijdelijk verhoogde defense;
* tijdelijk verhoogde attack;
* tijdelijk verhoogde EXP.

Vijanden hebben één of meer van deze elementen en/of debuffs. Door een vijand te slopen, kan die wat van dat element of debuff laten vallen, wat door de speler kan worden opgepakt. In de “hub” zijn een soort “ketels” waarin te zien is hoeveel van het betreffende element of debuff de speler heeft. Hoe meer, hoe sterker het element, maar het wordt bij gebruik ook geconsumeerd.

Wapens (primair en secundair) kunnen levelen. Martial arts, dus primair wapen zonder wapen, levelt veel verder door. Normaal wapen misschien 5 levels max, martial art bijvoorbeeld 50 levels. Dit alles natuurlijk los van de strength die toeneemt doordat je character zelf een level omhoog gaat.

Wapens kunnen worden uitgerust (geupgrade) met elementen en/of debuffs. Je primaire wapen (het trappen) is short range en kost niets qua resources. In het spel krijg je vervolgens andere primaire wapens tot je beschikking, die je kunt uitrusten met elementen / debuffs.

Er zijn vijf soorten primaire wapens:

* martial arts;
* dagger;
* sword;
* spear;
* axe.

De gedachte is dat martial arts een klein bereik heeft maar snel is, een dagger een nog wat kleiner bereik, nog wat sneller maar wat sterker is, sword is nog weer sterker en heeft groter bereik, maar is minder snel, een spear is net zo sterk als een zwaard, maar is minder snel dan een sword maar wel met een groter bereik en de axe is uiteindelijk het sterkst, maar het langzaamst met een gemiddeld bereik.

Van ieder soort wapen zijn er meerdere soorten te vinden in het spel. Elk met eigen stats die bovenop de standaard stats (hierboven) komen. De gedachte is dat het mogelijk is bijvoorbeeld een heel goed zwaard te bemachtigen met hele goede stats. Ieder primair wapen heeft een eigen element. Dit element staat los van het soort wapen. Dus niet alle zwaarden zijn vuurzwaarden bijvoorbeeld.

Je secundaire wapen is long range en/of veel krachtiger maar verbruikt magic. Magic wordt automatisch aangevuld als de speler een poosje stilstaat of na slopen bepaalde monsters. Bedoeling is dat je niet straffeloos telkens alle goede secundaire skills kunt gebruiken, maar ze toch met grote regelmaat wel zonder gewetensbezwaren gebruikt.

Secundaire wapens hebben van zichzelf al een favoriet element. Secundair wapen werkt altijd goed maar kan je nog versterken door het favoriete element toe te voegen via je primaire wapen (dus: je primaire wapen met dat element uitrusten). Dit zorgt voor een bonus. Het tegengestelde element zorgt voor een debuff op je secundaire wapen.

Wij zijn snode game designers en maken dan een level waar bijvoorbeeld water het aangewezen element is, maar het eindmonster is gevoelig voor secundaire skill met favoriet element vuur. Lukt het het monster te bereiken met vuur, dan kan die secundaire skill snel een einde aan het monster maken.

Wapens en secundaire skills kun je alleen in de hub selecteren. Wapens laden met een element kan ook alleen in de hub en kost (dus) het element dat je hebt verzameld door het op te pikken van de beesten.

Gedachte is dat je max 2, 3, 4 secundaire skills (slots verdienen?) tegelijk mee kunt nemen vanuit de hub. Je kunt maar een tegelijk gebruiken, te selecteren in je selectiescherm.

De volgende secundaire skills hebben wij tot nu toe bedacht:

* de “atoombom”: heel krachtig, maar kost tijd om op te laden, doet enorm veel schade in het hele speelveld (dus bij eindmonsters ook het eindmonster) (met vuur als favoriet element: krachtiger, gaat ook wat sneller af);
* laser; gaat via horizontale lijn door alle vijanden heen;
* homing: zoekt zelf vijanden op en beschadigt ze, niet door muren heen (of wel en dan pas na upgrade);
* iets met het omkeren van elementen: jij draagt vuur, vijanden zijn sterk tegen vuur en zwak tegen water, skill maakt dat het element dat gebruikt wordt, dan water is; beïnvloedt alleen primaire wapen;
* Wits wapen “vrolijk”: drie kanten op schieten;
* Wits wapen neutraal: snelvuur;
* Cles wapen vrolijk: schaduwen schieten;
* krachtveld / schild (map exploration: je kunt door sommige passages alleen heen als je het schild actief hebt).

**Dood**

Als de speler dood is, blijft diens geest achter op de plek waar hij doodging. De speler bestuurt dan de 1e familiar. Die heeft misschien beperktere mogelijkheden dan de speler; bijvoorbeeld misschien niet aan kunnen vallen, maar in plaats daarvan de tijd tijdelijk even stoppen. Moeten we nog goed over nadenken. Als dan de familiar ook dood is, dan pas echt de consequentie van doodgaan, namelijk bijv. alle verzamelde elementen, goud en/of experience die je dan bij je hebt, door het putje (dus niet alles wat je al in je hub hebt veiliggesteld). Moeten we nog even verder over nadenken.

**Karakters**

* speler: daar hebben we al wat over gezegd. De speler is een anoniem persoon uit de hedendaagse tijd. Hij is depressief en mogelijk suïcidaal. De speler wordt in RO ‘the vessel’ genoemd, uiteindelijk blijkt dat te zijn omdat zijn enige taak is om als vervoersmiddel te dienen voor de familiar.
* positieve familiar: al wat over gezegd. Dit is een vliegend wezentje dat godin Usas wil redden. Hij is vrolijk en positief van aard maar heeft wel een verborgen agenda. In het begin van het spel zitten de speler en de familiar redelijk op een lijn maar gaandeweg het verhaal ontstaan er scheurtjes in hun relatie.
* negatieve familiar: ook al wat over gezegd. Dit is de tegenpool van de positieve familiar. Hij heeft alle moed verloren en staat negatief en cynisch in het leven. Hij wil er helemaal niet zijn en dat merk je aan hem. Gaandeweg het spel trekken de speler en de negatieve familiar steeds meer naar elkaar toe. Uiteindelijk ziet de speler in dat het leven het toch waard is om te leven juist door de gesprekken met de negatieve familiar.
  + Usas: godin Ushas speelt eigenlijk slechts een bijrol in het verhaal. Ze is in eerste instantie het einddoel van de reis maar vervult daarna verder geen echt grote rol. Haar rol is meer symbolisch.
  + 1e wijze: Maave: wijze van de warmte;
  + 2e wijze: Aleha: wijze van de sensualiteit;
  + 3e wijze: Loumo: wijze van het verstand;
  + 4e wijze: Krimee: wijze van de kilte;
  + 5e wijze: Seawo: wijze van het verdriet;
  + 6e wijze: Alvakra: wijze van de boosheid;
  + 7e wijze: Dabran: wijze van de wending;
  + 8e wijze?
  + Indra: God van de oorlog. Hij heeft godin Usas verslagen en in het beeld van Usas gevangen gezet om zo het slechte menselijke gedrag (egoïsme, wreedheid, social media, corruptie) hoogtij te kunnen laten vieren zodat er veel onvrede en oorlog zal zijn.
  + Ratri: (op dit moment alleen nog maar een idee): Godin van de nacht en de zus van godin Usas. Ze is onvruchtbaar en wil de 8e wijze roven en opvoeden als haar eigen kind. Ze werkt daarom samen met Indra. Ze is overigens wel een lekker wijf met een donkere uitstraling. Dat dan weer wel… 😉
  + Lahnda: (1e boss Usas 1) Vrolijke halfgod. Van deze halfgod krijg je het eerste wind element.
  + Haanguri: (2e boss Usas 1) Boze halfgod. Van deze halfgod krijg je het eerste vuur element.
  + Kryyan: (3e boss Usas 1) Verdrietige halfgod. Van deze halfgod krijg je het eerste water element.
  + Anchok: (4e boss Usas 1) Relaxte halfgod. Van deze halfgod krijg je het eerste aarde element.

**To do voor iedereen op dit moment:**

**Bart**:

* vechtsysteem: primaire en secundaire wapens, verschillende kracht van de diverse aanvallen, elementensysteem, buffs en debuffs, laten vallen van elementen door vijanden;
* doodgaan en familiar besturen;
* tekstroutine: zwart scherm met portretjes van de gespreksdeelnemers;
* logo-animatie;
* naar beneden drukken = naar beneden kijken zodat je kunt zien wat zich onder je bevindt;
* kristalschuifpuzzel met weerkaatsen licht in ijswereld (zie hiervoor).

**Maarten:**

* muziek maken bij de werelden die al zijn getekend;
* geluidseffecten bedenken;

**Robert:**

* meer graphics voor meer werelden;
* eindmonstergraphics.

**Rieks:**

* verfijning verhaal en game mechanics;
* overzicht behouden en focus bewaren.