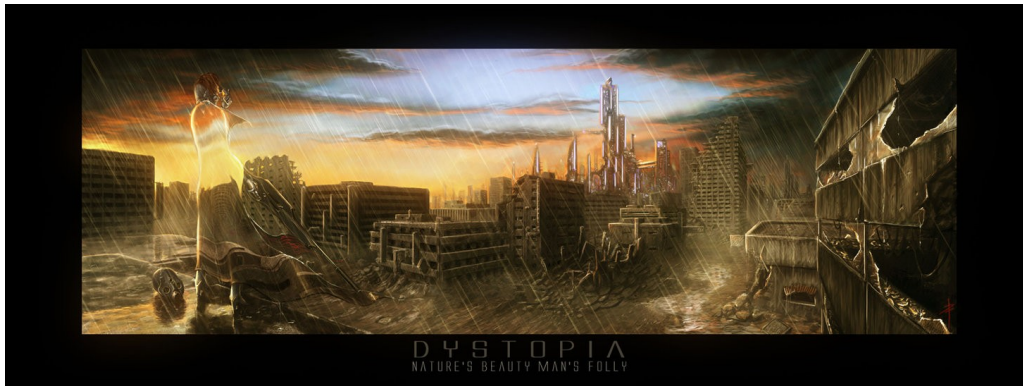


'Grey City' Konzept / Storyboard

Genre

The games genre could be described best as something close to cyberpunk. It is set in some kind of a dystopian world in the near future. Nevertheless there are some supernatural elements such as an afterlife, superpowers (most due to biotechnological implants) and god-like creatures (and their minions).



Story

The protagonist Gibril, a scientist, is researching the existence of gods. While conducting a key-experiment he is killed. After his death he finds himself in some kind of dungeon where Bal, one of the gods whose existence Gibril tried to prove, presents him with an ultimatum. He and the rest of his race have no interest in being discovered. Since the beginning of time, humans have been influenced by gods. But how has mankind been manipulated and to what extent? Unfortunately, only Gibril can uncover these hidden truths. Bal will bring Gibril back to life in order to prevent his research from being published and stop all further research into the matter of gods and the nether worlds. If Gibril does not comply he would be held in the dungeon and tortured for eternity.

First decision

The above mentioned decision Gibril has to make is actually the first decision of the player. According to the outcome, the game starts either in a city, or in a dungeon.

Mythology and Magic

There will appear all kinds of gods in this game (good and evil), based on a wide variety of mythologies (including elephant-headed indian god Ganesh) . They will have supernatural powers.



Moral

The player discovers in how many ways humankind can be controlled. Although there are no gods, many other bad guys and institutions have their influences in life. The game wants to point out some of them.

Features I

- Startscreen
- Charakterwahl (Geschlecht, Religion)
- Screen mit Vorgeschichte, Einführung und 'erster Entscheidung'
- 'Erste Entscheidung' beeinflusst den Spielverlauf
- Outdoormap
- Indoormap-Generator
- Steuerung-Spieler
- NPC-Steuerung
- NPC-Setting

Features II

- Hunger-Durst-System
- Inventar- und Item-System
- Kampf-System
- Kauf-System
- Spielzustandsanzeige (Levelzähler etc.)
- Spiel beenden / speichern
- Endscreen
- Dokumentation / Hilfe

Menus (implementation of the game)

Choose Super Power

- fly
- breath fire
- super strength
- hypnotize s.o.
- read thoughts

Choose waepon

Mission overview

- accept
- deny

actions

- look at s.th.
- pick up s.th.
- take from s.o. / s.th.
- break s.th.
- jump
- run

use (inventory)

- phonebook
- food
- beer

Schwierigkeitsgrad

Es ist anzunehmen das Spielern, die erstmals mit einem rouge-like Spiel in Berührung kommen, der Einstieg schwer fallen wird. Ein unerfahrener Spieler wird in der Regel sehr schnell sterben. Nur ganz leichte Aufträge können erledigt werden, bei denen man Erfahrungspunkte sammelt.

Der Max-Anzahl von Life Points wird auch erhöht, entweder von Dämonen oder Engeln (bösen bzw. guten Götter).

Fähigkeiten werden dem Spieler geschenkt bzw. wieder weggenommen (entweder von Dämonen oder Engeln).

Mit stärkeren Fähigkeiten wird das Alltagsleben im Spiel, d.h. der Umgang mit Menschen ohne besondere Kräfte, immer leichter. Dafür werden aber die Gegner immer stärker und die Aufgaben immer anspruchsvoller.

In dem Fall, dass der Spieler stirbt, werden dem Spieler alle in dem letzten erreichten Level gewonnenen Fähigkeiten sowie Erfahrungspunkte usw. entnommen und der Spieler wird sich wieder am Anfang des Levels

befinden mit der Auswahl: Weiterkämpfen oder Aufgeben. Da das Spiel beim Sterben nicht ganz beendet wird, dürfen die Levels die Fähigkeiten des Spielers überfordern. Der Spieler darf also öfter sterben.