

# Game Document

## Beschreibung:

Das Genre ist ein Open World boss rush game, das Fokus auf Exploration legt und kleinere puzzle Elemente beinhaltet. Es sind mehrere Bosse über die Map verteilt, die Bosskämpfe sind aufgebaut wie kleine Puzzles in denen man herausfinden muss wie ein Boss funktioniert, seine Schwachstelle suchen muss um ihn zu besiegen. Ziel des Spiels ist es alle Bosse zu besiegen. Das Setting ist eine postapokalyptische bizarre sci fi ruine. Man bewegt sich als Drohne durch eine riesige komplexe Maschine, die wie ein fremdartiger Organismus anmutet. Es gibt keine textlichen Inhalte und sehr wenig Orientierungshilfe, der Spieler wird nicht an die Hand genommen. Die Welt bietet viele Eindrücke aber kein eindeutiges narrativ, der Spieler ist gezwungen selber zu interpretieren.

## Hintergrund story:

Hintergrundgeschichte wird dem Spieler nur indirekt und unvollständig erzählt. Durch das Environmental Design werden bruchstückhaft Informationen über die Spielwelt und deren Geschichte geliefert, die Schlüsse muss der Spieler selbst ziehen.

Das System, durch das man sich bewegt, ist eine riesige Maschine, die ursprünglich von den Menschen entwickelt wurde, um neue bewohnbare Planeten zu erschaffen.

Die Maschine funktioniert wie ein Drucker, sie sammelt Materie aus dem freien Raum und strukturiert sie neu, schichtet sie um sich herum auf, sodass sich nach und nach ein Planet entwickelt, mit der Maschine im Kern.

Im Normalfall teleportiert sich die Maschine nach Beendigung aus dem Zentrum heraus und wird neu eingesetzt.

In diesem Fall ist es nie zur Fertigstellung gekommen, die Maschine druckt unaufhörlich weiter und verändert immer wieder auch schon gedruckte Teile.

Eine Art künstliches Aneurysma/ Geschwür entsteht, was sich stetig ausweitet und ändert. Die Materie Kruste um die Maschine herum macht sie jedoch unerreichbar für Menschen und normale Mittel sie abzuschalten sind fehlgeschlagen.

Der Spieler ist eine Drohne, die mittels einer Sonde nach ~1 Jahr bohren in den Planeten eindringt, um den Kern abzuschalten und das Drucken zu beenden.

## Thematiken:

Die Maschine hat Ihren originalen Sinn verloren, jedoch ist sie nicht sinnlos geworden. In dem Akt, der selbst Modifikation hat sie, erinnernd an Evolution oder Krebs Ihre ursprüngliche Funktion verloren, aber stellt nun ein Habitat für etwas Neues dar.

Mit dem Brechen von Linien, konstanter Bewegung der Umgebung, Tribal Musik und Sound-Effekten versuchen wir das verworrene, Innere des metallenen Körpers zum Leben zu erwecken.

Indem wir durch Suggestion eine starke Verbindung zu einem Dschungel geben, ohne wirklich Pflanzen darzustellen.

Insgesamt soll die Maschine, durch die man sich bewegt, nicht einfach wie unbelebte Technik wirken, sondern immer wieder Momente geben, die auf einen lebendigen Organismus hindeuten, sodass über die Laufzeit des Spiels wie eine Belebung oder eher die Realisation des lebendigen, mit dem Charakter der Maschine stattfindet.

Zusätzlich sollen um die Bosse ein mystisches Element existieren, welches sich darin äußert, dass ausgebreitet um die Bosse die Zeit wie zurückgedreht erscheint. Dies äußert sich darin, dass die Umgebung wesentlich strukturierter und neuer erscheint.

In dem Moment, indem der Spieler den Boss besiegt, normalisiert sich die Umgebung schlagartig.

Der besiegte Boss nun in verfallenen Trümmern am Boden, lässt es scheinen als wäre der Kampf eher eine Erinnerung des Ortes gewesen.

## Map:

Die Map ist kreisförmig angelegt. Der Spieler arbeitet sich zu Beginn durch den Tutorial Bereich, der einen linearen, klar definierten Tunnel vom Rand bis zur Mitte bildet, besiegt dort den ersten Boss und öffnet die restliche Map. Von da an ist die gesamte Welt frei zugänglich.

Die Arenen der Bosse sind größere Räume, die mit den Design Thematiken der verschiedenen Bosse übereinstimmen.

Der Mittelpunkt, Hub dient als Orientierungspunkt für den Spieler, zu dem er immer wieder zurückfinden kann.

Dafür gibt es in den verschiedenen Regionen der Map „Leitfäden“ die zurück zur Mitte der Map führen (wie ein großes Rotes Kabel, ein Öl Fluss oder ein heraus stechendes Rohr) an dem man sich orientieren kann.

Der Spieler kriegt ansonsten keine Vorgabe oder Führung.

Orte und Regionen sind netzartig, ohne eine bestimmte Struktur, miteinander verbunden.

Die gesamte Welt ist sehr groß, Gameplay technisch karg und existiert nicht als Herausforderung, sondern als Erkundungsraum zum Durchqueren.

Die Durchquerung der wird extreme simple “Herausforderungen” enthalten, die aber nur dazu dienen, die Bewegung des Charakters durch die Welt aufzufrischen.

Sehenswürdigkeiten und Gameplay mechanische Besonderheiten, sind da um von dem Spieler entdeckt zu werden und bieten keine direkte Belohnung außer die Spieler eigene Entdeckerlust zu erregen.

Hin und wieder gibt es Zonen, visuell dargestellt durch z.B. arbeitende Roboter-Arme oder ein elektrisches Feld, welche einen bei Kontakt in die Richtung zurückwerfen, aus der man kommt.

## Gameplay:

Idee war es, die Mechaniken so zu reduzieren, dass man das Spiel theoretisch auch nur mittels Joystick spielen kann. Sie sind simpel und möglichst intuitiv.

Am PC werden die Tasten W, A, S, D und Space benötigt, generell ist das Spiel aber als gedacht, mit einem Controller gespielt zu werden.

Der Spieler kontrolliert eine Drohne, die sich mittels mehrerer Tentakel artigen Armen an Wänden festhalten und entlang dieser bewegen kann.

Man kann sich von Wänden abstoßen, die Flugbahn aber nicht mehr im Freien korrigieren. Es gibt keine Gravitation, der Spieler fliegt also bei Absprung stetig in eine Richtung.

Die Arme der Drohne haben eine bestimmte Reichweite, sodass man im Flug nach Wänden greifen kann, die nicht allzu weit entfernt sind. Zum Angreifen kann der Spieler sich selbst als Projektil benutzen.

Außerdem kann man ein Signal aussenden, auf das die 3 Bosse, die einem am nächsten sind, mit einem Ruf antworten.

## Bosse:

Bosse greifen nicht an, ehe man nicht selber angreift, man selbst ist der Aggressor. Es gibt keine "Game Over" Mechanik, der Spieler landet bei Tod, nach wenigen Sekunden, einfach am Eingang der Boss Area.

Sowohl der Spieler als auch der Gegner sterben bei einem Treffer.

Puzzle Bosse, haben verschiedene Phasen, normalerweise sind sie unverwundbar, man arbeitet sich vor und erzeugt eine Situation, in der sich eine Schwäche offenbart.

Am Anfang eines neuen Kampfes nimmt der Spieler regulär die Defensive ein. Er versucht zu überleben, indem er den Angriffen des Bosses ausweicht und während dessen beobachtet und lernt, wie der Boss funktioniert.

Dann gilt es für den Spieler, diese Schwäche vorherzusehen, sich vorzubereiten und zu agieren, wobei die Defensive verlassen werden muss. Somit entsteht ein Abwägen des Spielers, des "risk/reward" der Situation.

Sound:

Es soll eine exotische Atmosphäre geschaffen, die Weiträumigkeit der Welt vermittelt und ein Gefühl von Fremde erzeugt werden. Beim Sound ist daher eine zentrale Idee eine Mischung aus cyberpunk/industrial entsprechend des scifi Settings, und tribal oder spiritual zu finden. Der Gedanke ist es eine Art sci-fi Dschungel zu erzeugen, also eine technische Welt die exotisch, groß und unübersichtlich, dadurch aufregend, wild und gefährlich wirkt.

Für die Musik infrage kommen Trommeln, Chor/Kirchengesänge, arabische/ afrikanische/ japanische Volksgesänge, Gesänge, Didgeridoo, gemischt mit Elektronischen Sounds und Effekten.

Inspiration sind Kid atari – lost cinema und Akira – mutation.

Für die Sfx Bossrufe bieten sich verzerrte Insekten oder Tiergeräusche an (hissing cockroaches, spider monkey scream, elk maiden call, tasmanian devil, kookaburra, klapperschlange).

## Visuals:

Die Hintergründe bestehen aus weiträumigen Ausblicken mit seltsamen/ surrealen, interessanten Konstruktionen, teils Industriearchitektur (Hochöfen, chemie Industrieanlagen), Laborausstattung (riesige Tanks, Schläuche) und organischer willkürliche Architektur.

Der besteht aus gelayerten Assets, die wie Teile einer komplexen Maschine aussehen. Z. B. Teile aus Maschinenräumen, Fabrikhallen, Industriegebieten, das innere eines Motors/ Raumschiffes, mögliche Assets: Rohre, Zahnräder, Gerüste, Kabel, Ventile, Industrieroboter, Tanks, Turbinen. Technische Teile muten teilweise organisch an, z. B. Kabelbündel, die sich nach oben hin wie Geäst verwirren, Gerüste, die wie Felsen oder Berge wirken.

## Inspiration:

Inspiration kam von der Darstellungsart von dem Videospiel Sunless Skies (2019).

Der Architektur von dem japanischen Manga Blame! (2017).

Musik und Umsetzung der Thematik, das Suggestieren eines Dschungels, von Akira (1991).

Mechanische Inspiration der Bosse von Titan Souls (2015).