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. Das Game Design zielt darauf ab Erfahrung x zu vermitteln.

# Hintergrund story:

Hintergrund Geschichte wird dem Spieler nur indirekt und unvollständig erzählt. Durch das Environmental Design werden bruchstückhaft Informationen über die Spiel Welt und deren Geschichte geliefert, die Schlüsse muss der Spieler selber 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 bohrt sich die Maschine nach Beendigung aus der Mitte heraus an die Oberfläche 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 unzugänglich für Menschen. Der Spieler ist eine Drohne die nach sehr langer zeit in den Planeten eindringt um den Kern abzuschalten und das Drucken zu beenden.

# Map:

Die Map ist Kreisförmig angelegt. Der Spieler arbeitet sich zu Beginn durch einen linearen, klar definierten Tunnel zur Mitte vor, besiegt dort den ersten Boss und schaltet die gesamte Map frei. Von da an ist die gesamte Welt frei zugänglich. Der Mittelpunkt dient als Main Hub oder Ausgangspunkt, zu dem die Drohne immer wieder zurückkehren kann. in den Verschiedenen Regionen der Map gibt es „Leitfaden“ die zurück zur Mitte der Map führen (wie ein großes Rotes Kabel, ein Öl Fluss oder ein Rohr) an denen man sich orientieren kann. Der Spieler kriegt ansonsten keine Vorgabe oder Führung. Die Welt ist groß, teilweise leer und bietet vereinzelt simple puzzle Elemente und kleine Challenges neben den großen Boss Challenges. Hin und wieder gibt es Zonen, visuell dargestellt durch z.B arbeitende Roboter Armen, die einen bei zu nahe kommen in die Richtung zurückwerfen aus der man kommt. Außerdem gibt es immer wieder Interessante Orte, die jedoch keinen bestimmten Zweck erfüllen, nicht für die story oder den generellen Fortschritt wichtig sind. Sie existieren zum Selbstzweck, um entdeckt zu werden. Orte sind netzartig miteinander verbunden. In der Nähe von Bossen ändert sich, je näher man ihnen kommt. Die Verwahrlosung und Abnutzung wird weniger, als würde man sich durch die Zeit bewegen.

# 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 nur die Tasten wasd benötigt, generell ist das Spiel aber als Konsolen Spiel gedacht und idealerweise mit einem Controller zu spielen. Der Spieler bewegt sich immer entlang von Wänden, er kann nicht über einen Rand hinaus, fallen, oder sich frei im Raum bewegen. 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 all zu 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:

Puzzle Bosse, haben verschiedene Phasen, normalerweise sind sie unverwundbar, man arbeitet sich vor und erzeugt eine Situation in der sich eine Schwäche offenbart. Sowohl der Spieler als auch der Gegner sterben bei einem Treffer. Der Anfang besteht aus dodgen, beobachten und lernen wie der Boss funktioniert. 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 einfach am Eingang der Boss Area Je näher man den Bossen kommt desto „neuer“/ weniger abgenutzt wirkt die Umgebung.

Boss Idee:

# Sound :

Es soll eine exotische Atmosphäre geschaffen, die Weitläufigkeit 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. Insgesamt soll die Maschine, durch die man sich bewegt nicht einfach wie unbelebte Technik wirken, sondern immer wieder hints geben die auf einen lebenden Organismus hindeuten, sodass man sich die Frage stellt ob mehr als eine Maschine dahinter steckt. Für die Musik in Frage 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 Tier Geräusche an (hissing cokcroaches, spider monky scream, elk maiden call, tasmanian devil, kookaburra, klapperschlange).

# Visuals:

Die Hintergründe bestehen aus weitläufigen ausblicken mit seltsamen/ surrealen, interessanten Konstruktionen, teils Industrie Architektur (Hochöfen, chemie Industrieanlagen), Labor Austattung (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, Industrie Roboter, Tanks, Turbinen. Technische teile muten teilweise organisch an, zb Kabel Bündel, die sich nach oben hin wie Geäst verwirren, Gerüste die wie Felsen oder berge wirken.