

Storyboard GetOut

Idee für Spielnamen: Kenopsia

Kenopsia beschreibt die unheimliche, einsame Atmosphäre eines Ortes, die normalerweise voller Menschen ist/war, und jetzt jedoch völlig verlassen ist.

Szene 0: Menü

Beim Starten des Spiels gelangt man zuerst ins Menü. Es ist eine Startseite mit verschiedenen Knöpfen, wie:

- Spiel starten
- Optionen (Umleitung in ein anderes Menü)
- Spiel beenden

Szene 1: Zuhause

Atmosphäre: Mittags, Sonne, Frühling

Spielmechanik:

Spieler wacht auf der Couch auf. Er kann durchs Haus frei rumlaufen, das Haus darf er nicht verlassen, da er erstmal verschiedene Aufgaben im Haus erledigen muss. Sobald alle fertig sind, darf er das Haus verlassen.

Der Spieler befindet sich zuhause (aufgeräumt, dreckig) in seiner Hütte am Straßenrand zu einem Wald/See. Hütte besteht aus einem Stockwerk, 3 Zimmern. Toilette, Wohnzimmer(mit Küche) und Schlafzimmer.

Es wird ruhige atmosphärische Musik gespielt.

Muss kleine Aufgaben erledigen, wie z.B.:

- **Klamotten** anziehen (Kleiderschrank anklicken) - kurze Animation kommt
- **Küche** aufräumen

Text links oben mit Hinweisen und Dialogen, was der Spieler sagt und was er tun soll.

Das Haus des Spielers ist eher unaufgeräumt und Alkoholflaschen liegen rum.

Spieler klickt auf **Haustür** -> wird in Szene 2 teleportiert.

Szene 2: Auf der Arbeit/Im Büro

Atmosphäre: Normale helle Atmosphäre, Büro

- Spieler startet vor der Tür des Aufzugs
- Spieler läuft durch großen Raum mit vielen mini Büros
- Links hinten ist sein **Arbeitsplatz** (ist detaillierter gemacht)

OPTIONAL:

=> Wenn auf **Arbeitsplatz** geklickt wird, gehts weiter

Szene 3: Büro (Noch wach)

Spieler sitzt am Schreibtisch

- Durch Klicken auf der Bildschirm wird zur nächsten Szene gewechselt

Szene 4: Zuhause (Im Traum)

Atmosphäre: Dunkle Nacht

- Der Spieler spawnet vor der Fahrertür des Autos.
- Animation, dass Spieler aussteigt und sich dreht - in der Bewegung sieht man an Ecke der Hütte (die Ecke vom Schlafzimmer → Szene 1) einen **Smiler**
- Nach Animation ist Smiler wieder weg
- Haustür steht offen und im Flur hängen viele **Überwachungskameras**
- Durchs Eintreten wird ein Event getriggert, wodurch ein unheimliches Geräusch abgespielt wird
- Schlafzimmertür ist zu und Tür zum Wohnzimmer ist offen
- Man sieht verschiedene optische Effekte im Wohnzimmer (**Alkoholflaschen** sind groß und auf dem Tisch liegen ganz viele **Briefe**)
- Wenn Spieler in der Küche das Fenster anschaut, läuft eine **weibliche Figur** am Fenster entlang und der **Tisch** ist auf einmal an der Decke
- Die Haustür ist dann geschlossen und die Tür zum Schlafzimmer wurde geöffnet
- Im Schlafzimmer kann man noch auf das **Bett** klicken (Übergang zu Szene 5)

Szene 5: Im Büro (Aufwachen und Monolog vom Chef)

Atmosphäre: Mittags, hell, freundlich

- Spieler wacht auf (POV Kopf Bewegungen mit Kopfschütteln)
- Oben ist ein Text, der die Story aufklärt

(Ende)