RESET

# Einleitung

Ein Spiel über die Schwierigkeiten von menschlichen Beziehungen auf sehr abstrakter Ebene. Der Kern des Spiels dreht und angelt sich um die Hypothese, dass wir alle die volle Kontrolle über unser Leben haben (können). Dem Spieler stehen grundsätzlich zwei Wege offen, die er der eigenen Veranlagung und emotionalen Reife nach zu beliebigen Graden beschreiten kann. Je nach Einstellung kann der Spieler dabei zwei vollständig unterschiedliche Spielerfahrungen machen, abhängig davon wie weit er bereit zu Lieben ist oder zu Ich-bezogenem Verhalten neigt.

Das Spiel soll grundsätzlich als Einzelspieler-Erfahrung angelegt werden mit optionalem globalen Mehrspielermodus. Wichtig ist vor allem die Message rüberzubringen. Die Multiplayer-Version könnte dazu eingesetzt werden, das erworbene Wissen im Anschluss zu Testen.

Es baut auf der folgenden Annahme auf, dass in uns allen das gleiche Potential ruht, das durch äußere Umstände, die letztendlich Manipulationen auf Grund von fremden Interessen sind, vermindert wird. Wir alle stecken in einem riesigen Labyrinth und spielen Verstecken.

Ich möchte dieses Weltbild in Form von digitaler Kunst anderen Menschen zugänglich machen und schauen, ob sich andere der Bewegung anschließen.

# Konzept

Der Spieler übernimmt die Rolle einer abstrakten geometrischen Figur, die in ihrer maximalen Entwicklung einen schwingenden Kreis darstellt. Durch ihre Probleme und Schwierigkeiten des Seins verzerrt sich diese Figur immer weiter, was durch zusätzliche „Ecken und Kanten“ sichtbar wird. Je weiter sich die Figur von ihrer „natürlichen Form“ entfernt, desto weniger kann sie ihre Fähigkeiten nutzen. Stattdessen kann die Spielfigur in dieser Form auf Hilfsmittel und Werkzeuge zurückgreifen. Diese können durch Handel und Tausch mit anderen Entitäten erworben werden. Jeder Spieler steckt zu Beginn des Spiels in einem System fest, welches nach vorgegebenen Regeln funktioniert und auf Grund dessen die Spielwelt beeinflusst. Diese Spiele müssen Spaß machen und sollten als Minispiele realisiert werden. Durch die Teilhabe an den Spielen erhält der Spieler wie auch immer geartete Vorteile.

Abweichungen vom Regelverhalten werden von den „Mitspielern“ geahndet und sanktioniert, sodass der Spieler „lernt“, dass nur systemtreues Verhalten zum Ziel führt. Das Spiel gibt dem Spieler aber die Möglichkeit, durch eigene Motivation aus diesem System auszubrechen, was mit erheblichen Schwierigkeiten verbunden ist. Der alternative Weg, also das System zu unterstützen und in seinem Sinne „aufzusteigen“ soll aber ebenso gleichwertig ausgearbeitet werden und spielbar sein, wie seine Auflösung. Dadurch soll vermieden werden, eine Wertung über „Gut“ und „Böse“ treffen. Diese Entscheidung wird dem Spieler nicht abgenommen, diese muss er selbst treffen.

Den Weg der Abkehr vom System soll durch Neugier beim Entdecken des unbekannten gekennzeichnet sein und dafür empfängliche Menschen ansprechen.

Die dargestellten Konzepte und Themen dürfen nicht zu offensichtlich sein. Dem Spieler sollte keine Meinung aufgezwungen werden und es sollte Platz für Interpretationen bleiben.

# Grafik- und Tonstil

Das Spiel soll im Stile einer psychedelischen Reise gehalten werden. Fraktale und geometrische Figuren bieten sich an. Am liebsten sollten die Levels prozedural generiert werden. Letztendlich bin ich kein guter Grafiker ;-)

Ein Teil der Spielmechanik soll durch prozedural generierte Musik repräsentiert werden. Dabei kann man sich aussuchen, zur Musik von Anderen zu tanzen oder selbst ein Lied anzustimmen.