

Konzeptdokument „Order of Laylin“

World-Story

- Dystopische Welt, die nach einem langen Krieg zwischen Mensch und Robotern nur noch spärlich bevölkert ist. Das Wissen um den Krieg ist größtenteils verloren gegangen
- Mittlerweile nutzen die Menschen technische Modifikationen für ihren Körper, um sich das Leben leichter zu machen (Prothesen, Kontaktlinsen, Hirnimplantate)
- Der „Strom“, mit jede Art von Technik angetrieben wird, ist eine für die Menschen unbekannte Energie, die sie zwar nutzen, aber nicht verstehen
- Die „Order of Laylin“ kümmert sich als Organisation um die Sicherheit der Menschen und stellt sicher, dass keine Roboter mehr gebaut werden. Bereits im großen Roboter-Krieg hatte die Order Einfluss auf die Regierung und wurde nach dem Krieg praktisch selbst dazu.
- Die Wissenschaftler der Order of Laylin konnten bereits vor dem Ausbruch des Krieges an dieser mysteriösen Energie forschen und feststellen, dass diese eine Art eigenes Bewusstsein hat und kommunizieren kann. Die machthungrigen Anführer der Order verbündeten sich mit dieser Energie, um Wissen und Einfluss auf die Technik und Menschen zu haben und die eigene Macht auszuweiten und zu festigen.
- Doch die Energie täuschte die Wissenschaftler und hielt ihre wahren Fähigkeiten für sie verborgen. Dadurch konnte sie den großen Roboter-Krieg auslösen, ohne als Verursacher dessen erkannt zu werden. Doch mit ihrer Niederlage musste die Energie von den eigenen Herrschaftsplänen zunächst zurücktreten und sich im Verborgenen halten.
- Mit den technischen Modifikationen in den Körpern der Menschen sah die Energie wieder eine Chance für sich. Im Geheimen begann sie damit, unbemerkt die Kontrolle über die oberen Führungspositionen der Order zu übernehmen, da diese sich mit zahllosen Hirnimplantaten ausstatten ließen.
- Noch ist die Kontrolle der Energie unbemerkt geblieben, doch es werden bereits Gerüchte innerhalb der Order of Laylin laut, dass die Anführer in letzter Zeit sehr seltsam geworden sind...

Konzeptdokument „Order of Laylin“

General Stuff

- Die Welt besteht aus einer großen, linearen Map (ähnlich wie Ori and the Blind Forest oder Hollow Knight), die Passagen besitzt, zu denen man Anfangs noch nicht gelangen kann. (muss aber linearer wie in Ori sein, da sonst zu viel Aufwand)

Present story of the game

- Der Spieler bedient einen normalen Bürger, der die verlassenen Umlände seiner Dorfes/Stadt erkundet. Die Umlände wurden nach dem großen Roboter-Krieg wieder von der Natur in Besitz genommen. Der Character hofft bei seinen Erkundungen Hinweise auf die Vergangenheit und technische Bauteile zu finden

- Im Laufe der Erkundung entdeckt der Character seltsame Lebewesen, die wie Roboter-Tiere aussehen und die ihn auch attackieren. Diese Tiere sind unter der Kontrolle der Energie, die sich unbemerkt in den unerforschten Umländen ausgebreitet und eine eigene Armee aufgebaut hat.

- Während dem Spiel dringt der Character immer weiter in die geheimen Lager der Energie vor und trifft dabei auf Wächter/starke Gegner (Boss-Fights, die man im Prototypen dann spielt).

- Schließlich entdeckt er Hinweise auf die Verbindung zwischen der Order of Laylin und der Energie. Daraufhin macht er sich zum Hauptstützpunkt der Order auf und kämpft sich durch die obere Führungsetage der Order (Boss-Fights), die vollständig von der Energie übernommen wurden, um die Machtübernahme der Energie aufzuhalten.

Level

- Wenn zeitlich machbar, soll es drei Bossfights geben, die alle einen eigenen Level-Style haben, der sich aus der Story des Spiels ableitet:

1. Bossfight (In den Umländen) Roboter-Tier:
Natur, Wald, Pflanzen, Wasser, Grün
2. Bossfight (Im Lager der Energie) Wächter des Lagers:
Mischung aus Natur und Technik, Lianen, Urwald, Dunkel, Metall
3. Bossfight (Im Stützpunkt der Order) Einer der Anführer der Order:
Metall, Dungeon, Stein, High-Tech, Dunkel, Neon