

# ~~GREENBYTE~~

(Greedbyte)

*Discover yourself!*

Ein Biorobotik-Wissenschaftler transferiert sein Bewusstsein in einen humanoiden Roboter und kommt erst Jahrzehnte später in einer dystopisch anmutenden Welt wieder zu Bewusstsein, in welcher er sich auf die Suche nach seinem wahren Selbst begibt.

## **Stimmungsbild**

Greedbyte ist ein 3rd-Person Adventure Singleplayer, das in einer semi-offenen Welt im Jahr 2150 spielt. Großflächige Bauelemente und rundliche Formen beschreiben die Architektur der Moderne. Das Bild wird durch den natürlichen Zerfall der Zeit und natürlicher Vegetation zu einem dystopischen Szenario verwandelt. Große Städte sind menschenleer, Überbleibsel allerlei Gegenstände sind im meist defekten Zustand vorzufinden. In wenigen Gebieten, sowohl im Ödland als auch Grünflächen, organisieren sich Überlebende zu kleinen Kommunen. Eine Mischung aus modernster, aufbereiteter Technik und Erfindergeist erwecken den Eindruck eines technisierten, autogen Hippievolks. Menschenfreie und stadtferne Orte sind von Wildwuchs und -leben überflutet, selten stößt man auf Artefakte aus der vergangenen Zeit der Jahre um 2040.

Menschen und Roboterhybride kleiden sich meist praktisch, bunt und einfach und erweitern die Funktionalität der Kleidung durch Kunststoff- und Metall-Ausrüstung oder elektronische Gadgets. Modifikationen des Körpers zwecks Optik oder Funktion werden häufig durch moderne Technologie angewendet.

Farbschemata:

1. Hauptfarbe – melancholisches Blau (62, 96, 111)
2. Hauptfarbe – mattes Graugrün (145, 170, 157)
3. Hauptfarbe – helles Beige (236, 239, 231)
1. Akzentfarbe – mattes Orange (248, 185, 15)
2. Akzentfarbe – naturnahes Grün (130, 185, 19)

Musikschemata:

Verlassene Städte: Betrübte, melancholische Musik. Langsame Melodien, lethargisch trübe Note begleitet von deutlich hörbaren Windzügen. Beispiel: Neun Welten – "Ewig Ruh"

<https://www.youtube.com/watch?v=dOCDDNhoVAM>

Kommunen: Flippige, aufregende und lebensfrohe Musik. Mittelschnell bis schnelle Melodien, die Präsenz und Lebensfreude suggerieren, freundlich, harmonisch. Beispiel: Aurelio Voltaire – Riding a black Unicorn (Instrumental Version – insb. 1:20 bis ca. 2:00 [Stimmungswechsel])

<https://www.youtube.com/watch?v=o4QBrXFMURg>

Naturgebiete: Wärme, positiv anmutende Musik. Langsame bis mittelschnelle Melodien, lebendige Stimmung, untermauert durch Naturgeräusche. Beispiel: Ulvesang – "The Purge" (einschl. bis ca. 3:00)

<https://www.youtube.com/watch?v=kwkLWSpLrng>

## **Plot**

Greedbyte erzählt von einer Welt in einer scheinbar dystopischen Umgebung, in der sich die letzten Überlebenden der Menschheit bereits längere Zeit eingefunden haben und in einer Kombination aus Moderne und Minimalismus verweilen. Der Spieler erkundet dabei die Welt als "ImInneren", ein Roboterhybrid aus dem Jahr 2040, welcher für 111 Jahre im Tiefschlaf verweilte und das Weltgeschehen und die -entwicklung von daher nicht miterlebt hat. Die neue Umgebung und Situation verleitet den ehemaligen Forscher für Biorobotik, Fabrizio, dazu, neu leben zu lernen mit einem neuen Körper, neuen Fähigkeiten, Zielen und Möglichkeiten. Dabei entdeckt der Spieler jedoch im Laufe der Zeit, dass ImInneren Fähigkeiten wie Schmecken, Geruch oder gar Emotionen abhanden gekommen sind. Der Spieler findet in der Spielwelt zahlreiche Hinweise auf Vergangenes versteckt aber auch die Möglichkeit, mit Hilfe einiger klugen Köpfe der neuen Welt, Geschmack, Geruch oder gar Emotionen des Protagonisten zu simulieren.

Der Spieler erlebt die Wandlung eines Wissenschaftlers, welcher sich durch Wissenshunger und dem drohenden baldigen Tod in eine Maschine verwandeln ließ gepaart mit den neuen Wünschen, wieder menschlich zu werden. Dabei wird aufgezeigt, dass durch die permanente Verfügbarkeit von simulierten Gefühlen diese keine Wertigkeit mehr haben. Die Folgen negativer Emotionen bergen zudem die Gefahr von Depressionen und Melancholie. Der Spieler beeinflusst dabei durch das (Nicht-)finden schöner oder unschöner Momente in der Spielwelt, ausgelöst durch Objekte, Ereignisse und mehr, den letztlichen Ausgang des Protagonisten.

## **Treatment der Vorgeschichte**

- 1)** Es ist das Jahr 2023: Fabrizio, Student des Lehrkurses "Game Engineering" der Hochschule Kempten, absolviert den Studiengang mit dem Abschluss des "Bachelor of Science". Um sein Interessengebiet weiter abzudecken nimmt er eine Arbeitsstelle in einem Unternehmen für Biorobotik an. Die Jahre verstreichen und der Arbeiter erleidet im Jahre 2038 eine schlimme Krankheit. Um sich weiterhin Wissen aneignen zu können ruft er das Projekt "ImInneren" ins Leben. Der Fokus dieses Projekts liegt darin, die neurologischen Signale des Gehirns eines Menschen so auslesen zu können, um Daten daraus zu erhalten. Mit der Kombination der Biorobotik ergibt sich dann die Möglichkeit, ein Bewusstsein in einen neuen Körper zu transferieren um länger, wenn nicht ewig leben zu können. Kurz vor seinem körperlichen Tod im Jahr 2039 transferiert Fabrizio sein Gehirn und somit seine Persönlichkeit auf einen Datenträger, kann jedoch noch nicht als humanoider Roboter weiter mit der Umwelt agieren. Sein Team entwickelt die letzten Komponenten fertig und baut einen soliden Prototypen und tauft diesen auf den Projektnamen "ImInneren", welcher die inneren Werte wie Wesen und Geist eines Menschen symbolisieren soll.
- 2)** Im Jahre 2041 plagt eine weltweite Pandemie die Menschheit, welche es nicht schafft, diese rechtzeitig zu bekämpfen. Durch immer größere Ausbeutung von Natur und dem natürlichen Lebensraum der Tiere entwickelte sich ein Supervirus, der in den nächsten Jahren den Großteil der Weltbevölkerung in den Tod reißt. Dieser Virus überlebt die schwierigsten Bedingungen und setzt sich selbst im Wasser fest, was zur zwangsweisen Ansteckung von Milliarden Menschen führt. Mit letzter Mühe gelingt es einigen forcierten und in Quarantäne gehaltenen Wissenschaftlern nach jahrelanger Forschung, das Virus zu unterbinden. Die geringe Zahl Überlebender hilft dabei, die Verbreitung des Virus zu verhindern.
- 3)** Die Forschungseinrichtung, in welchem das Team von ImInneren gearbeitet hat, ist menschenleer zurückgelassen. Geräte, sowie eine automatische Blockierfunktion zum Erwecken vom Roboterhybrid ImInneren, bleiben intakt. Wenige Überlebende, von bitteren Emotionen zerschlagen, raffen sich in kleine Kommunen zusammen und bilden fernab von den Großstädten kleine neue Wohngebiete. Alle haltbaren Lebensmittel werden geplündert und die Leute halten sich so am Leben. Sie beginnen in der gegenwärtigen Situation stimmige Kleindemokratien zu bilden und gewöhnen sich allmählich an die Umstände. Abseits der Städte kann mit Hilfe des Technikwissens und der Regeneration der Natur bald wieder Landwirtschaft betrieben werden. Die Menschen gebären neue Menschen, welche in der Dystopie aufwachsen.
- 4)** Viele weitere Jahre später gibt es keinen Überlebenskampf mehr, die Infrastruktur der wenigen verbliebenen Kommunen funktioniert einwandfrei, Menschen lernen aus den Medien, etwa Bücher, Objekte oder digitale Datenträger, der vorigen Generationen und eignen sich somit Verständnis für Musik, Sprache, Kultur, Technik und vieles mehr an. Die verlassenen Großstädte fangen an zu zerfallen und zu verwuchern. Die Natur erobert sich viel Raum zurück. Große Errungenschaften, wie die Raumfahrt, sind ohne die nötige Gruppe nicht umsetzbar und die Satelliten, damit auch das Internet, sind disfunktional. Digitale

Kommunikation wird auf Radiowellen reduziert.

**5)** Es ist das Jahr 2135: Die Menschen passen sich vollständig der Umweltbedingungen an. Sie beginnen sich selbst zu modifizieren, Biorobotik und andere wissenschaftliche Errungenschaften anzuwenden und generieren selbst Mensch-Maschine-Hybriden in den unterschiedlichsten Formen und Zusammenstellungen. Alte Labore in Großstädten werden aufgesucht, Geräte genutzt und auch die Medizin gelingt wieder im vollsterilen Umfang. Vereinzelt werden Großgeräte und Ausrüstung unterschiedlicher Einrichtungen zu den Basen transportiert und dort verbaut. Über Radiogeräte und Kommunikationsanlagen gelingt es die ersten hunderte Kilometer entfernten Kommunen zu kontaktieren. Es herrscht ein reger Austausch über Regelungen, Wissen und Erfahrungen. Ein Netzwerk entsteht, das für verschiedene Probleme unterschiedliche Experten bereithält. Kleine Forschungsteams bilden sich, Rohstoffe und Materialien aus den Städten zu bergen ohne sich gegenseitig in die Quere zu kommen. Kommunen bestehen aus 50 bis 300 Mitgliedern.

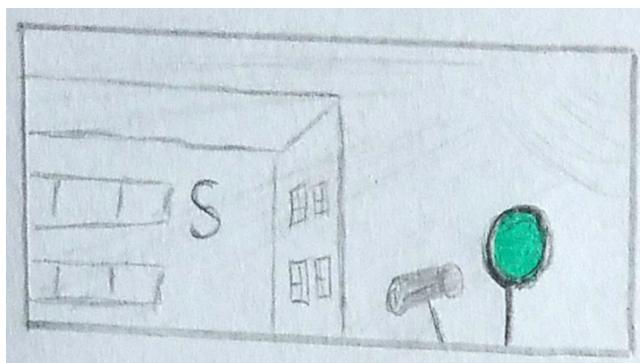
**6)** Das Jahr 2150: Die Biorobotik wird dank mangelnder rechtlicher Auflagen und einer denk- und experimentierfreundlichen Demokratie auf ein neues Level gebracht. Menschen und Roboterhybride besiedeln das Land, erweitert durch Gadgets und neuartige Ausrüstung. Ein Forscherteam unternimmt eine größere Reise von etwa 200 Kilometern, überwunden mit Geländefahrzeugen, zusammengebaut aus dem Wissen alter Bücher, um eine Biorobotik-Anlage im ehemaligem so genannten Kempten aufzusuchen. Sie bemerken die intakte Einrichtung und stoßen dabei auf den Roboter ImInneren. Blockiersysteme werden nach etwas Einarbeitung entriegelt und der unfertige Hybrid wird zum Lager transportiert.

**7)** Ein Enthusiast der Biorobotik der Zukunft nimmt sich dem Problem an und schafft es nach wochenlanger Arbeit, ImInneren und somit Fabrizio erneut ins Leben zu rufen. Die Systeme benötigen eine lange Zeit, um sich an die angebundenen mechanischen Teile zu gewöhnen,. Das Autopilot-Programm läuft überwiegend, das Bewusstsein und die Erinnerungen brauchen noch einige weitere Zeit, um mit den Systemkomponenten zu kommunizieren. Durch die Wahrnehmung der Kamera-Elemente im Haupt des humanoiden Roboters ImInneren registriert die Erinnerungsdatenbank immer wieder Übereinstimmungen mit Elementen einer vergangenen Welt. Letztendlich gelingt es dem Bewusstsein von Fabrizio sich vollständig mit dem System abzustimmen. Nun kollidieren Erinnerungen und Realität und ImInneren fängt an, in der Kommune langsam integriert, seine Umwelt zu erforschen und mit der Vergangenheit Stück für Stück abzugleichen.

## Drehbuch der Vorgeschichte

Die Vorgeschichte, das Intro, soll mit Einzelbildern erzählt werden. Dazu werden (Konzept)zeichnungen und Story-Artworks gezeigt, die sich auf jeweils einen Teilabschnitt des Treatments zur Vorgeschichte beziehen. Dabei fungiert eine Erzählstimme als Storyteller. Die Stimme sollte dabei in einem geschlechtsneutralen bzw. androgynen Hertzfrequenzbereich liegen (etwa. 170 Hz).

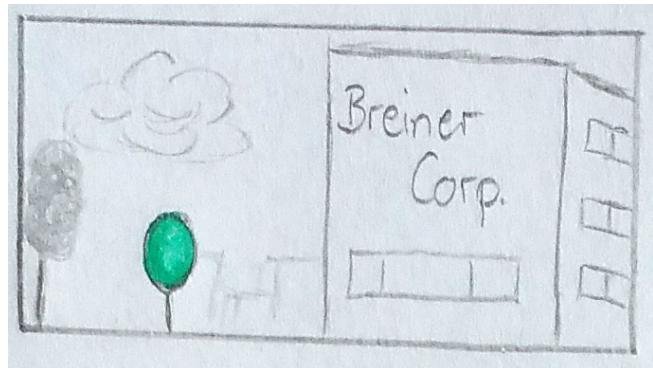
Das Treatment zur Vorgeschichte ist in sieben Abschnitte unterteilt. Nachfolgend werden die Abschnitte mit Bildskizzen passend zu jedem Abschnitt versehen, wie die späteren Artworks in etwa auszusehen haben.



### 1. Abschnitt

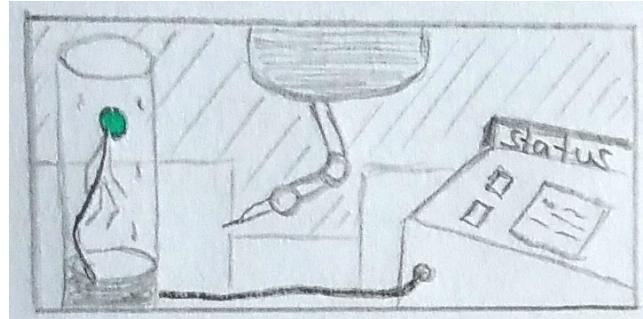
Fabrizio steht vor dem S-Gebäude der Hochschule Kempten und hält dabei seine Beurkundung zum Bachelor of Science in den Händen. Der Tag ist sonnig. Die Erzählstimme kann die Beschreibung der Ortschaft bei Bedarf um mehr Text erweitern.

Der Protagonist steht vor dem Gebäude seines neuen Arbeitgebers. Ein hoher Gebäudekomplex am Rande der Stadt und einem schönen Park daneben. Es ist wieder ein schöner Tag, zierende Wolken verweisen langsam auf einen Wechsel des Wetters und somit der Stimmung hin. Der Erzähler spricht bis zur kommenden Krankheit.



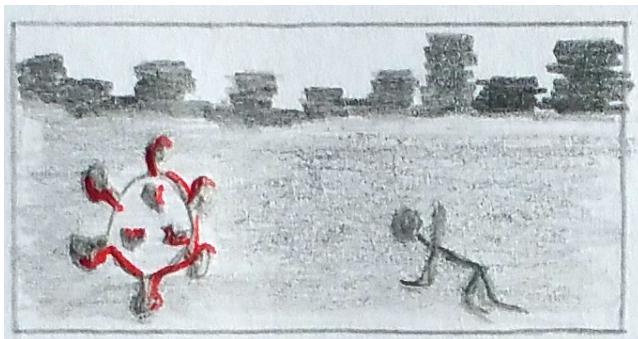
Es wird eine Plandokument gezeigt, welches das Projekt "ImInneren" beschließen soll mit dem Ziel, das Leben zu überbrücken. Der Plan sieht vor, die Gedanken des Gehirns vor dem Tod auf einen Datenträger abzuspeichern. Der Erzähler gibt die Idee der Kombination mit Biorobotik weiter.

Im letzten Bild für Abschnitt 1 ist Fabrizio in einem Behälter zu sehen, welcher die Daten aus seinem Gehirn auslesen kann. Dieser befindet sich in einem Laborraum, welcher auch Gerätschaften, Kisten und einen Greif- bzw. Montagearm zeigen. In dem Raum ist es etwas dunkler gehalten: Stimmung des Semi-Todes.

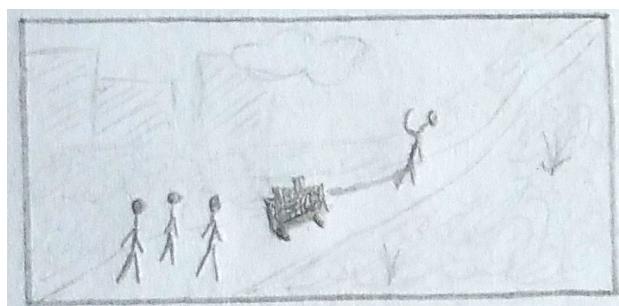
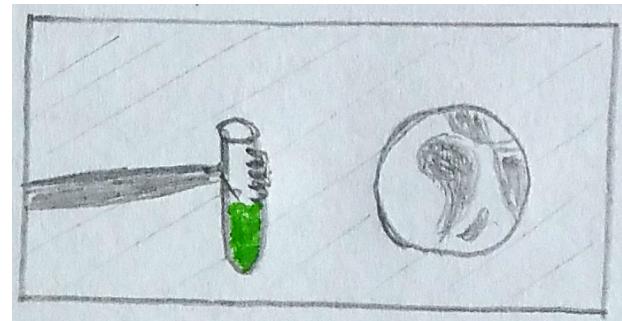


## 2. Abschnitt

Die Stimme des Erzählers legt kleinere Pausen zwischen den Sätzen ein, um die Stimmung etwas zu dämpfen. Hier erzählt er in einem Bild den beinahe ganzen Abschnitt und das Geschehen. Auf dem Bild sieht man in schwarzer Silhouette eine Person, welche nach dem Leben greift, im Hintergrund einer großen Ödnis die Silhouette einer Stadt. Im Vordergrund eine Darstellung des tödlichen Virus, welcher explizit rote und somit gefährliche Elemente erhalten soll. Die Stimmung des Bildes wird mit braun/orange sowie rot/schwarzen Akzenten zu einem dystopischen Szenario gestimmt.



Der letzte Abschnitt des Geschehens bekommt ein neues Bild, welches etwas Hoffnung vermitteln soll. Auf matt-hellem Hintergrund die grünliche Heilsubstanz. Nebendran symbolisch die Erdkugel, die das letzte Überleben darstellt. Diese kann mit Schwächen akzentuiert werden.

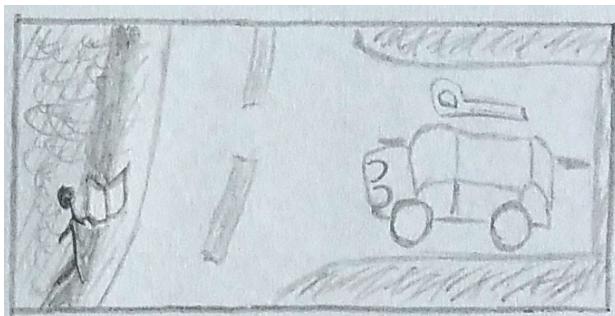
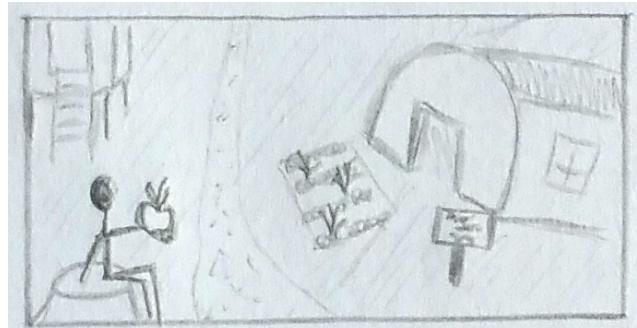


## 3. Abschnitt

Zu sehen sind Reisende, welche auf Karren und anderen Hilfsmitteln Lebensmittel und andere wichtige Dinge durch die Landschaft ziehen. Im Hintergrund verblassend Städte, das Wetter trüb aber gut, um die Stimmung zu untermalen. Der

Erzähler formuliert den halben Abschnitt in diesem Bild aus. Dieser Abschnitt fungiert als Übergang und sollte nach Möglichkeit nicht in die Länge gezogen werden.

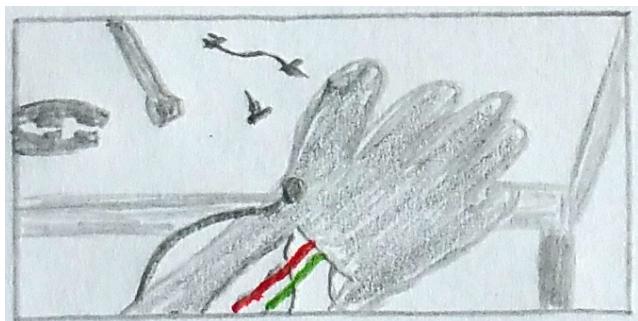
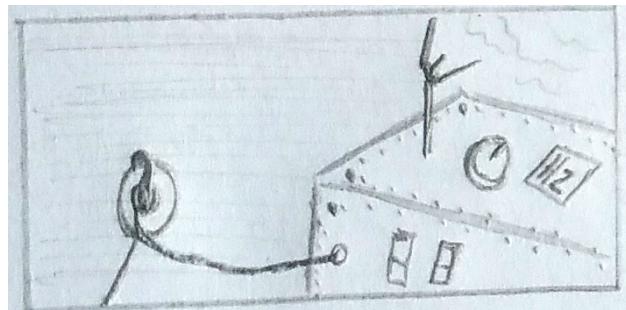
Gegen Ende des Abschnitts ist eine kleine landwirtschaftliche Hütte zu sehen und im Hintergrund weitere kleine improvisierte Überlebenshütten. Eine Person sitzt auf einem Baumstamm und genießt ein Stück selbst geerntetes Obst oder Gemüse. Der Übergang zu Abschnitt 4 passiert vom Bild fließend.



Fließender Übergang mit dem Storyabschnitt der mangelnden Satellitenkommunikation und die Neuentdeckung der Radiowellen. Eine Person mit Kopfhörern nimmt Kontakt via Radiogerät zu anderen Kommunen auf.

#### 4. Abschnitt

Die Menschen entwickeln sich weiter, nutzen alte Straßen und erneuern sie, nutzen Autos und andere Technik und lesen aus Büchern. Es wirkt entspannt und harmonisch, Vogelperspektive. Stimmung lockert sich auch in der Erzählerstimme.



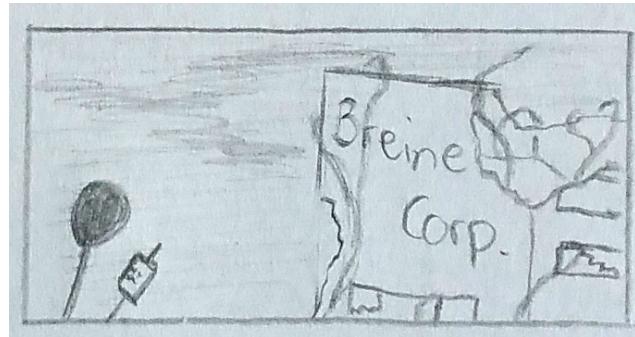
#### 5. Abschnitt

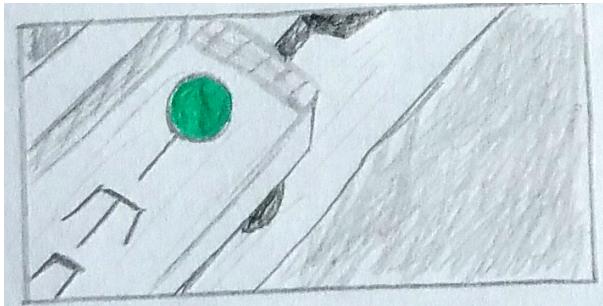
Das Bild zeigt eine Hand, welche durch Technik modifiziert bzw. erweitert wurde. Sie liegt auf einem Werkzeugtisch auf, welcher Kabel und andere notwendige Utensilien zeigt.

Die Stimme des Erzählers wird euphorischer.

#### 6. Abschnitt

Der Erzähler kommt zum Entdeckerteam und der Bildschirm zeigt das Bild des Robotik-Instituts, in welchem Fabrizio arbeitete und niedergelegt ruht. Die Stadt erlebte einen Zerfall, das Gebäude ist beschädigt und Pflanzen wuchern drumherum. Die Stimmung trist und grau. Ein Teammitglied kommuniziert über eine Art Walkie-Talkie.

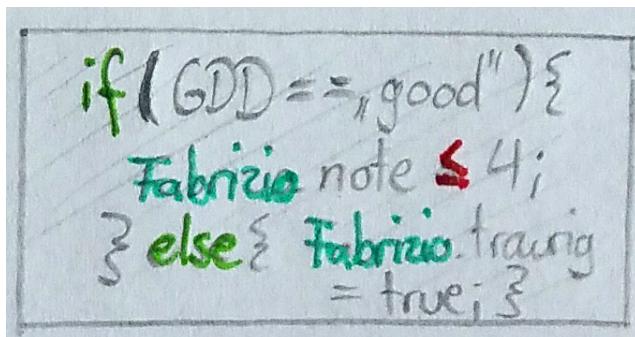
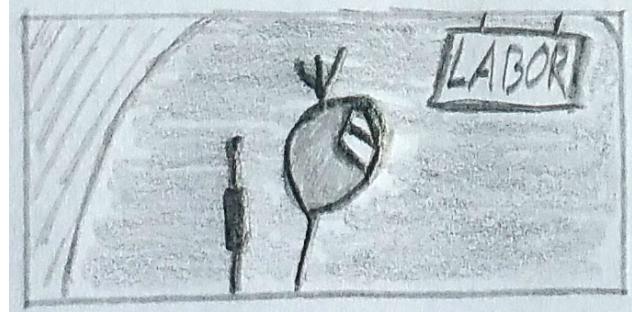




Fabrizio, alias "ImInneren" als unfertiger humanoider Roboter wird auf einem Hänger transportiert und in eine Kommune verfrachtet. Die Stimmlage des Protagonisten wird höher und sorgt für Neugier. Vogelperspektive.

## 7. Abschnitt

Der vom Erzähler besagte Enthusiast ist mit Gadgets am Kopf sowie in der Hand zu sehen, wie er vor dem Eingang seines Technikraums steht. Er wirkt begeistert und gewillt, den unbekannten Roboter, welchen das Forscherteam brachte, zusammenzubauen. Das Rauminnere ist eher dunkel und nur spärlich lassen sich Gerätschaften und andere Dinge erkennen, vereinzelt scheinen Lichter heraus.



Nachdem der Erzähler von der Bewusstseinsrückkehr von ImInneren erzählt, erscheint auf dem Monitor ein geeigneter Codeblock, welcher das Neuerwachen symbolisiert. Dabei dürfen auch kleine "Hints" eingebaut werden wie etwa ein "Easter Egg", das die Spieler Entdecken können.

Die Codezeilen sind aus den "Augen" von ImInneren zu sehen, sozusagen innerhalb seines Haupts auf einem Monitor. Das Artwork soll leicht überfließen in die Spielgrafik, von wo aus die Kamera hinauszoomt in die 3rd-Person Perspektive. Dieser Übergang des Erwachens und des Selbstentdeckens soll gleichzeitig der Übergang für den Spieler in die Spielwelt geben.

## Charaktere

### **Fabrizio alias "ImInneren"** (Protagonist)

Rasse: Humanoider Roboter

Statur:

- 180 cm Höhe
- 127 kg

Optik:

- mechanische Glieder
- bläulich/grünlich melancholisch, metallisch
- symmetrisch, humanoides männliches Grundskelett

Charaktereigenschaften:

- emotionslos, erst im Laufe des Spiels wieder erlernbar
- pazifistisch, ethisch philosophisch handelnd
- neugierig, wissbegierig, zielstrebig, nachdenklich
- **sozial:** gerecht, freundlich, hilfsbereit, offen, zuvorkommend
- deutsch-englische Sprache, eloquent, direkt

Sozialleben:

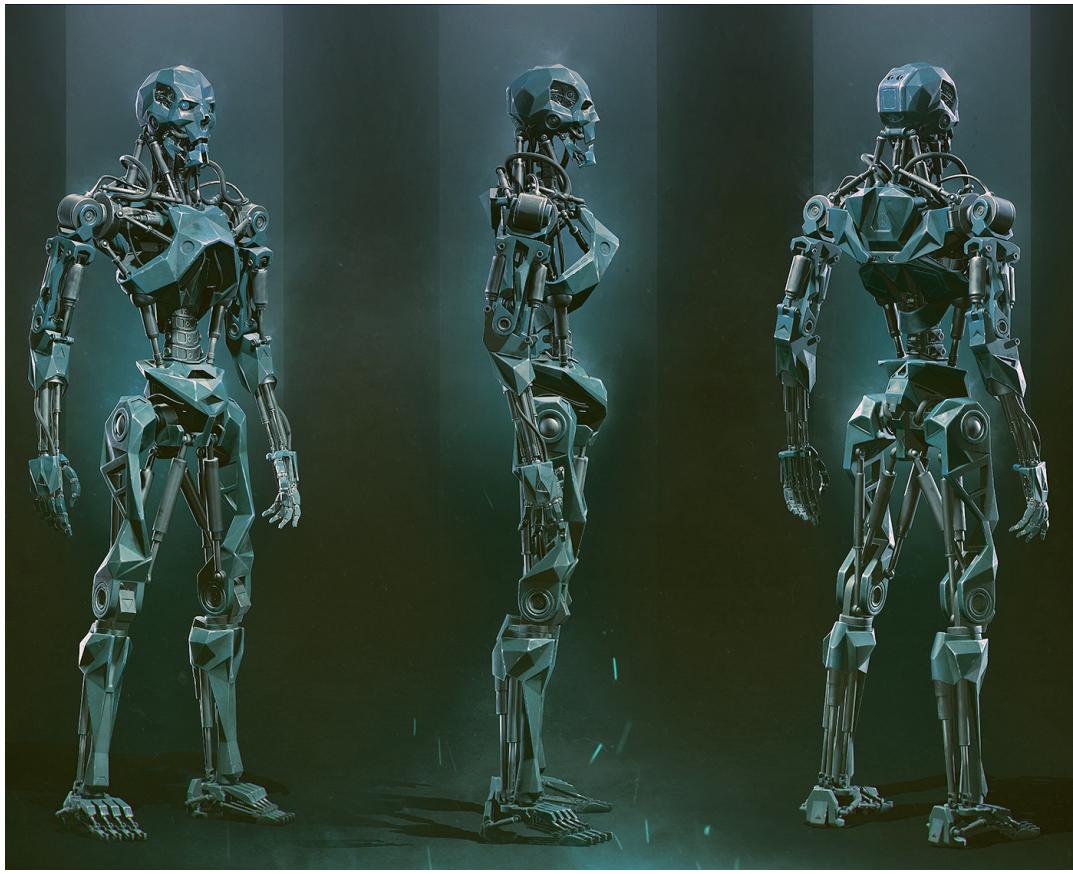
- Kommunenmitglied, zu Beginn geringes Vertrauen
- ehemaliger Forscher, Bewusstsein in Daten transferiert
- Partnerschaft nicht vorhanden, Familie bereits tot, keine Kinder
- Freundschaft zu "Tippy" (Agonist, eine Art Mentor)
- **Lebensaufgabe 1:** Gefühle und Emotionen simulieren lernen
- **Lebensaufgabe 2:** Vergangenheit erkunden und verarbeiten, neues Leben aufbauen

Ausstattungen:

- 2-Kamera-System im Haupt zur 3-dimensionalen Aufnahme der Umwelt
- Audio-Input über Mikrofone, richtungsgesteuert, Lautsprecher zur Sprachausgabe
- Blackbox am Bein zum Speichern und Laden von (Bewusstseins)zuständen
- Schnittstelle an Finger-Gelenken zur Verbindung mit anderen Geräten

Besonderheiten:

- nicht schwimmfähig, nicht hoch sprungfähig
- keine Nahrungsaufnahme notwendig, Fusionsbatterie ca. alle 9 Monate aufzuladen
- KI-unterstützte Software, erweiterbar durch diverse Applikationen



Bildquelle: [https://area.autodesk.com/dynamic\\_resources/area\\_gallery\\_post\\_content/14183/upload.jpg](https://area.autodesk.com/dynamic_resources/area_gallery_post_content/14183/upload.jpg)  
(Farblich editiert mit Bildbearbeitungsprogramm, um Farbschema zu entsprechen)

### Tippy (enthusiastischer Biorobotik-Ingenieur)

Rasse: Mensch bzw. Cyborg, da technische Ergänzungen durch Biorobotik

Statur: 176cm, 72kg, Normalstatur

Optik: Lässig bunte Kleidung, Gadgets an Kopf und Körper, die sich immer wieder ändern, größtenteils menschlich, kurze Haare, kurzer Bart bis garkein Bart. Blaue Augen, großer Mund.

Alter: 29 Jahre

Rolle: Tippy baut Imlnneren wieder zusammen und ergänzt fehlende Teile. Dadurch ist er die erste Person, mit der Imlnneren Kontakt aufnimmt und so hält sich der Protagonist während des Spiels zur Orientierung in der neuen Situation immer an Tippy. Dieser ist sehr hilfsbereit und selbst neugierig, was für Erinnerungen Imlnneren aus den Jahren vor 2040 mitbringt. Tippy ist ein kleines Genie seines Fachs und kann Imlnneren deshalb permanent während des Geschichtsverlaufs mit neuen Upgrades versorgen oder Suchhinweise für neue Orte geben. Tippy ist ein guter Freund und auch teils Lehrer, welcher unter anderem Software-Schäden ausfindig macht und diese beheben kann.

Tippys Familie, bestehend aus Mutter und Vater, leben ebenfalls in der Kommune und sind für die

Allgemeinversorgung zuständig. Durch einen guten Draht zu den Eltern verschafft das auch Imlinneren die Möglichkeit mit anderen aus der Kommune zu kommunizieren und Wünsche erfüllt zu bekommen. Tippy ist die größte Bezugsperson von Imlinneren und eine Art Mentor auf der Suche nach Imlinnerens Selbst.

### **Fabrizio (als Mensch)**

Rasse: Mensch

Statur: 173cm, 110kg, kräftig, mit Bauch

Optik: Meist schwarze Kleidung, locker. Lange, wellige Haare (dunkelbraun), Knollnase

Alter: -unbestimmt, lebt als Imlinneren weiter in der Software-

Rolle: Fabrizio verkörpert den menschlichen Wunsch nach immer mehr Wissen. Durch den Antrieb des weiterleben Wollens geriet Imlinneren erst in seine neue Situation. Später ist dieser Wissensantrieb auch der Auslöser für die Suche nach verlorenen menschlichen Emotionen. Da dieser Charakter davon angetrieben wird, sich selbst zu optimieren, verrennt er sich und somit sein neues Ich Imlinneren in verzwickte Situationen. Die Idee, Gerüche, Geschmack und Emotionen simulieren zu lassen stammen von ihm. Der Wunsch, die Vergangenheit mit der Gegenwart zu verknüpfen ebenfalls, statt sich einfach den Umständen anzupassen und sich mit anderen Menschen und humanoiden Robotern in Kommunen zusammenzufinden. Fabrizio ist die selbstböse Antriebskraft, mit eigenen Zielen, entgegen des Zusammenseins der neuen Gesellschaft, eigenständig in der Spielwelt zu agieren und zu forschen. Er hat den selben Forschungsdrang wie zu Menschzeiten mit menschlichem Körper. Die Software und KI von Imlinneren kollidiert deshalb öfters mit dem menschlichen Fabrizio.

## Die Spielwelt

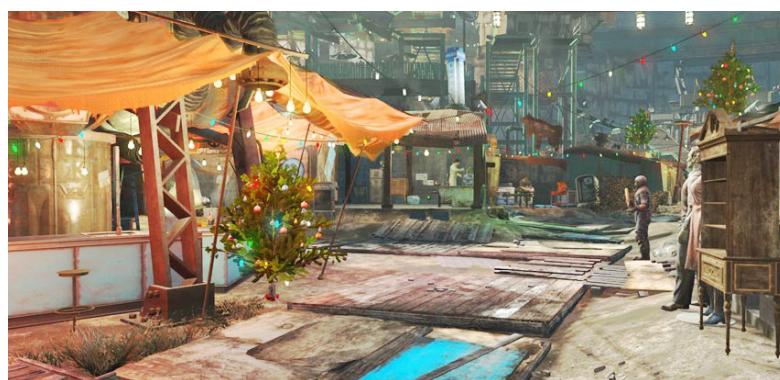
Die Welt von Greedbyte ist sehr gemischt und grob in 3 Teile untergliedert. Es gibt die großen verlassenen Städte, welche sich die Natur langsam alle zurückerobert. Überwucherte Gebäude und alte Hinterlassenschaften der Menschen zieren das Bild. Alles ist sperrlich bis offen, Hindernisse überall. Chaos und Verwüstung überall, durch Statikprobleme über die Zeit sind viele Gebäude und Passagen nicht passierbar. Wildleben nistet sich in die für sich passenden Stellen ein. Es gibt keine Energie mehr und die größtenteils besten Objekte wurden bereits entwendet.



Bildquelle:

<https://www.democracyandme.org/wp-content/uploads/2020/03/Apocalyptic-Image-1-678x381.png>

In den Kommunen herrscht ein buntes Treiben, man verwendet allerlei Gegenstände, um sich daraus neue Hütten zu bauen. Es gibt keine strickten Vorgaben und jeder in einer Kommune integriert sich mit einer für ihn passenden Arbeit und trägt so zum Allgemeinwohl bei. Diese Orte sind außerhalb von Großstädten vorzufinden. Trotz ärmlich wirkender Verhältnisse wirken Kommunen einladend und freundlich sowie gut organisiert.



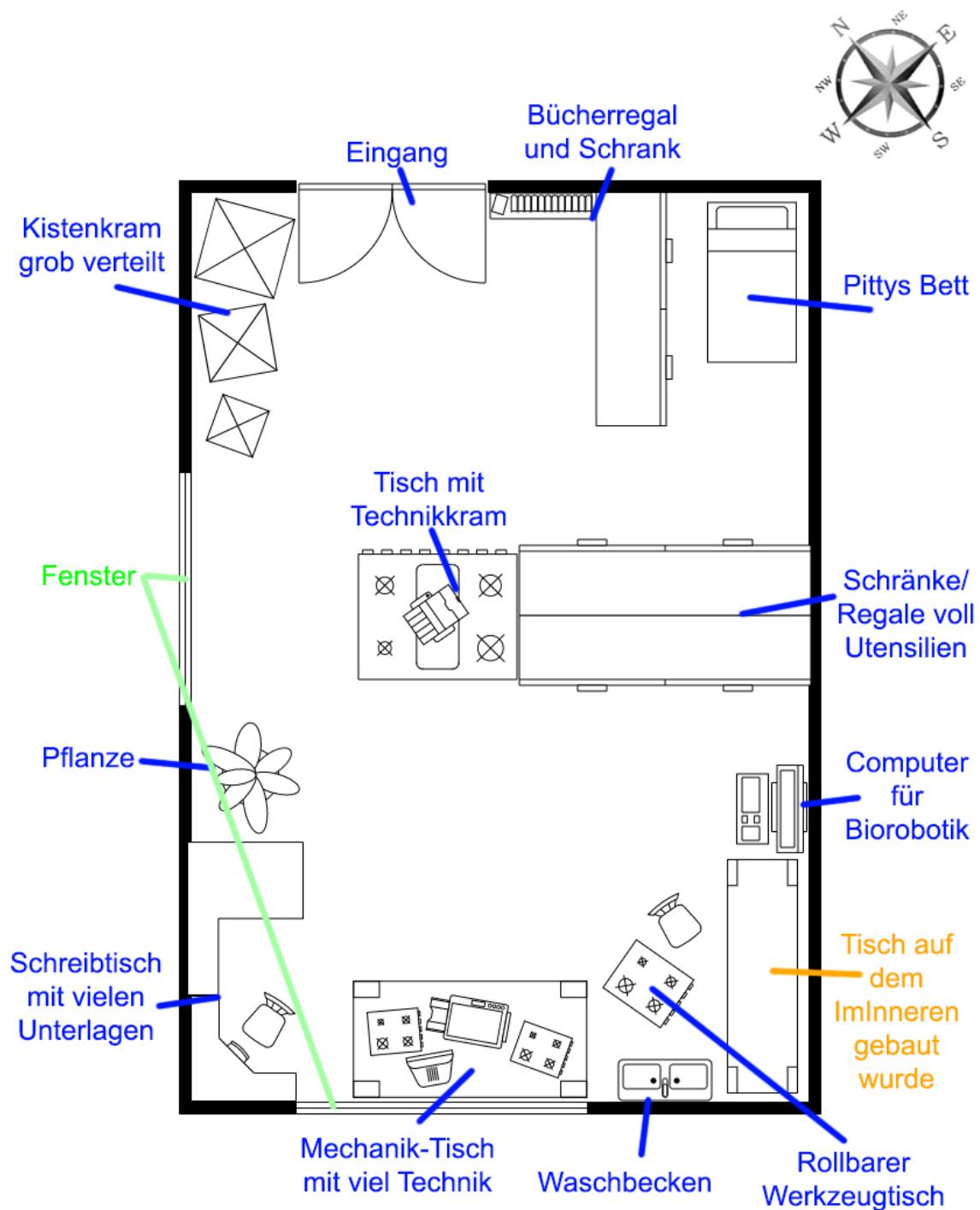
Bildquelle: [https://assets.vg247.com/current//2015/11/fallout\\_4\\_christmas.jpg](https://assets.vg247.com/current//2015/11/fallout_4_christmas.jpg) (Fallout 4)

(Bildquellen wurden farblich bearbeitet, um der Grundfarbstimmung zu entsprechen.)

Zuletzt gibt es noch die Natur außerhalb von Städten und Kommunen. Diese ist wild bewachsen, offen, gesund und ohne Verpestung. Artenvielfalt sowohl in Tier- als auch in Pflanzenwelt reichlich vorhanden. Vereinzelt ragen alte Relikte einer vergangenen Gesellschaft hervor, an den Ozeanen und Meeren ist häufig alter Kunststoffmüll und andere Abfälle vorzufinden. Auch alte Bauschuttgräben, Kiesgruben oder Ähnliches sind noch vorzufinden. Alles dominiert von der rückkehrenden Naturgewalt.

## Grundriss – Stage 1

Im Inneren erwacht das erste Mal in Pittys Labor-Raum, welcher mit allerlei Zeug vollgestellt ist. Auf dem Boden sind Kabelreste, Schrauben und mehr vorzufinden, es ist recht unordentlich aber die Anordnung lässt auf ein von Pitty eigenes System schließen. Durch die Fenster kommt genügend Licht um den Raum zu erhellen. Eine einzige Pflanze steht symbolisch für ein anfängliches neues Leben. In den Schränken und Regalen befinden sich weitere technische Utensilien. Alles ist etwas staubig und angeschlagen, dennoch wirkt es sonst sauber bis auf einige Alters- und Wasserflecken auf Tischen und dem Boden.



## Spielanleitung

Nachfolgend wird das Steuerungssystem für 3 Systeme vorgestellt: (PC / PS / Xbox)

Die Steuerung des Charakters erfolgt über ein gängiges 4-Richtungssystem, bei dem der Spieler vor, zurück und zu den Seiten laufen kann. (WASD / Analog-Stick L / Analog-Stick R).

Die Orientierung der Kamera kann der Spieler in begrenzten Winkeln verändern, sodass die Spielwelt besser erkundet werden kann. (Mausbewegungen / Analog-Stick R / Analog-Stick L)

In der Spielwelt trifft der Held auf Gegenstände, mit welchen er interagieren kann und nutzt dabei die Tasten (E / Quadrat / X). Weitere Instruktionen, wie z.B. "Gegenstand wieder ablegen" oder diverse Bewegungen ausführen werden dem Spieler im Laufe des Spiels angezeigt.

Über die Taste (ESC / Options / Menu) gelangt der Spieler in das Menü. Dies wird so dargestellt, dass die Kamera in den Haupt des Protagonisten fährt und dabei auf einen Monitor in Blickrichtung jenes wechselt. Wie beim Spiel-Intro wird ein Display mit einem Textfeld angezeigt, auf welchem das Menü abgebildet wird. Darin zu finden sind eine Kartenübersicht, Fortschrittsübersicht, Einstellungsmöglichkeiten für das Gameplay und Grafik/Sound sowie ein Menü zum Speichern, Laden und Beenden. Bei der Speicher- und Ladefunktion soll auf die interne Blackbox des Protagonisten mit der Kamera aufmerksam gemacht werden, sodass diese "die Daten aufzeichnet" bzw. "ausliest", um den Eindruck zu verstärken, alte Zustände über digitale Daten wieder hervorrufen zu können oder gewollte Zustände abzuspeichern.

Die Navigation im Menü erfolgt über (oben, unten, links, rechts / Steuerkreuz / Steuerkreuz) sowie zum Bestätigen (Enter / Kreuz / A) und Abbrechen (Esc / Kreis / B).

Dem Spieler soll die Möglichkeit nach eigenen Antworten in Gesprächen gegeben sein, dabei erhält er eine Auswahl an Antworten angezeigt, die er dann mit (oben, unten, links, rechts / Dreieck, Kreuz, Quadrat, Kreis / Y, A, X, B) wählt.

Ducken: (Strg / L1 / LB) - Schneller Gang: (Shift / R1 / RB)

**Spielziel:** Der Spieler soll eine semi-offene Spielwelt erforschen und stößt dabei auf Hinweise aus der Vergangenheit oder Dinge, die er nun als Maschine nicht mehr (er)leben kann. Einige Passagen werden mit Upgrades erst passierbar. Über gesammelte Rohstoffe und Materialien aus der Spielwelt gelangt der Spieler beim Verkauf zu einer Spielwelt-Eigenen Währung und kann dadurch Informationen oder Ausrüstung dazukaufen. Innerhalb der Geschichte wird der Spieler dahingehend geleitet, dass er Emotionen des Protagonisten über eine Software simulieren soll, welches dann den Zwist mit dem Maschinenleben aufdeckt. (Grundspiel)