

Design Team Unik

Story / Leveldesign

Story

- Character-centered Storyworld
- Mehrere Morde
- Vermischung von Realität und Schein
- Irreführung durch Unklarheit des Geschehenen
- Schrittweise Aufklärung
- Ende mit Selbstmord (möglicherweise mit Wähloption)
- Einsehen, dass man selbst die Morde begangen hat

Hauptcharakter

- Beruf: Chefarzt der Chirurgie
- Alter: ca. 50 Jahre
- Eigenschaften:
 - Anerkannter Chefarzt im Krankenhaus
 - Respektperson
 - Workaholic
 - Keine Familie
 - Keine richtigen Freunde
 - Verschlussen
 - Persönlichkeitsstörung, gespaltene Persönlichkeit, durch Erlebnisse in der Army
 - Keine bekannten Hobbies
- Früher US Army, Sanitäter
- Danach Medizinstudium, bis zum momentanen Beruf
- Verdrängen der geschehenen Ereignisse in der Army durch exzessive Arbeit und später im Spielverlauf durch Folterung anderer (hält es nicht mehr aus)

Personen

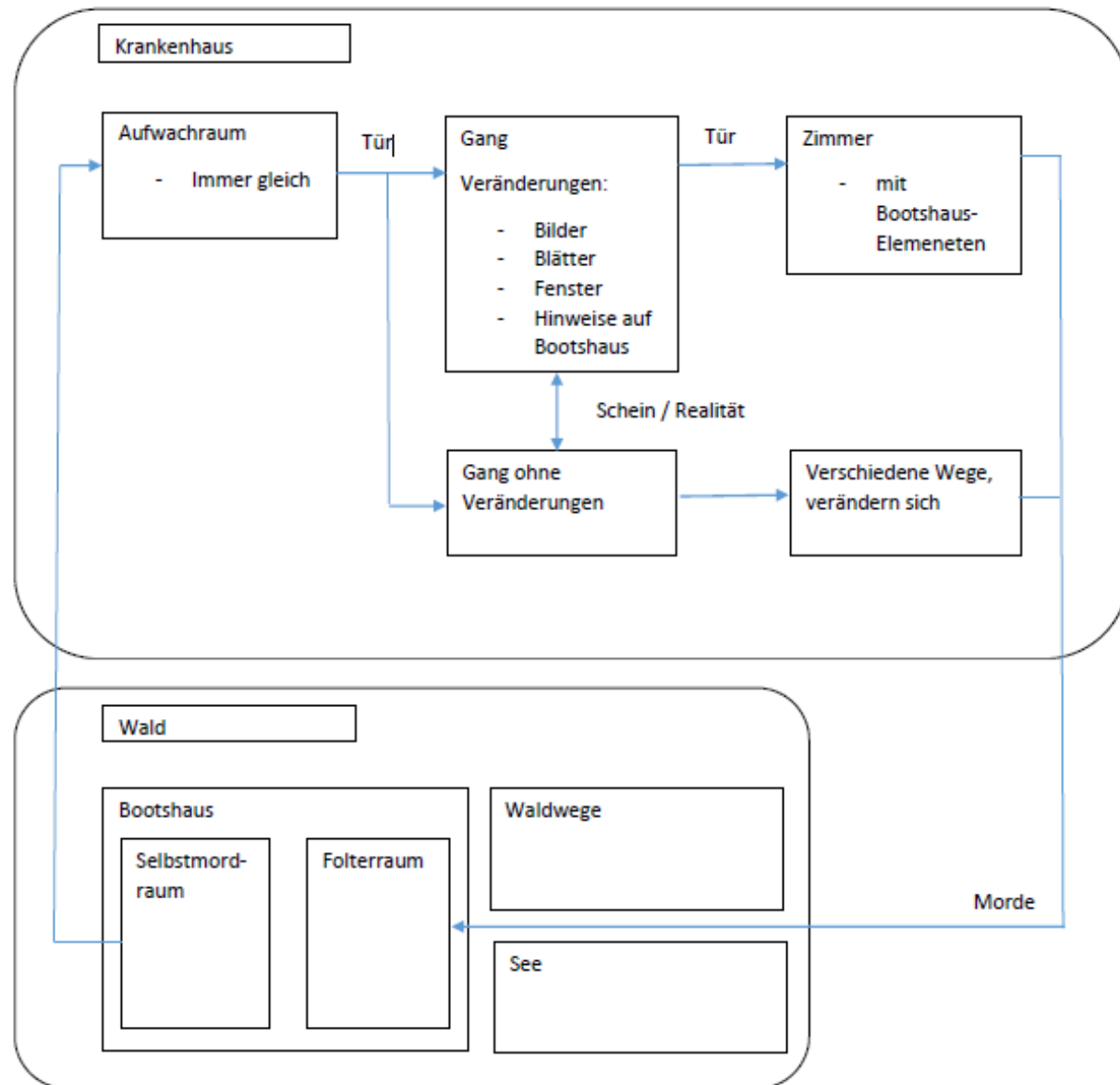
- Ärzte
- Krankenschwestern
- Security
- Pfleger
- Patienten
- Mentor Army
- Mordopfer

Storyverlauf - Ingame

- Beginn mit Selbstmordversuch des Charakters
- Kern:
 - Der Wille, herauszufinden, was es mit dem Selbstmordversuch auf sich hat
 - Skurrile Gestaltung der Spielwelt: Veränderungen zur Realität
 - Spieler soll im Unklaren gelassen werden, ob das gespielte Realität oder Wahrnehmung ist
 - Spieler wird nach und nach in die Story hineingezogen
 - Morde stellen sich heraus, Spieler versucht anfangs, Morde herauszufinden und aufzuklären, doch als er der Wahrheit näher kommt, wird er immer zurückgeworfen
 - Nach und nach offenbart sich der Ort, an dem die Morde (und, wie sich später herausstellt, der Selbstmordversuch) stattfinden -> Bootshaus
 - Der Kern des Spiels endet damit, dass der Spieler realisiert, dass er selbst für die Morde verantwortlich ist
- Ende: Der Spieler wird zurück an den Anfang katapultiert und erlebt die Selbstmordszene erneut. Er hat nun die Möglichkeit, über Leben oder Tod des Charakters zu entscheiden.

Grobe Levelidee

- Loop – ähnlich wie die ganze Story des Spiels
- Verzweiflung
- Orientierungsverlust
- Wechsel zwischen Schein und Realität
- Irreführung



Gameplay

- Wechsel und Spiel mit Licht (hell/dunkel)
- Ungewissheit über Situation, Unsicherheit
- Unregelmäßige Verzerrung der Realität
- Skurriler Aufbau der Spielwelt führt zu ständiger Aufregung
- Effekte wie Herzschlag, Schwindel, eingeschränkte Sicht, Müdigkeit
- Realistisches Inventar
- Reduziertes UI

Charaktere

- Um die Storywelt realistischer und lebendiger erscheinen zu lassen, habe ich den Auftrag gegeben, dass jeder aus dem Design Team einen Charakter erstellt
- Die Charaktere werden im Verlauf der nächsten Woche von uns noch besprochen und dann von mir zusammengefasst und veröffentlicht

Assets & Features

- Assets sind in Arbeit, eine große Liste ist bereits an das Art-Team ausgegeben worden, weitere folgen Ende dieser Woche noch
- Überlegungen zu Features werden, genau wie Assets, momentan vom Design Team bearbeitet. Bis Ende dieser Woche wird auch eine Liste davon veröffentlicht
- Ideen zu Features und Assets sind weiterhin von euch allen gewünscht! Dazu bitte einfach eine Mail an mich schreiben (felix.wohnhaas@outlook.com)