

# unik design.

[Story / Setting]



Lead Designer: Felix Wohnhaas

07.04.15

## **Storyentwurf**

### **Charakter:**

Der Charakter ist Chefarzt, gelernter Chirurg. Im Allgemeinen ist er sehr angesehen, hat einen guten Ruf. Er ist 40 Jahre alt, hat jedoch keine Familie, da er dazu neigt, sich ständig um geliebte Mitmenschen zu sorgen und deren Tod zu ahnen. Er konnte sich deshalb nicht über längere Zeit mit anderen Menschen einlassen und hat auch keine engen Freunde.

Er ist nach außen hin ein offener Mensch, verbirgt aber seine tatsächlichen Gefühle und ist in Wahrheit sehr verschlossen über seine wahre Persönlichkeit, da er keinen anderen Menschen traut.

Der Mann hat eine Persönlichkeitsstörung, die weder ihm noch seinen Mitmenschen bewusst ist. Er findet Spaß daran, andere Menschen mit verschiedenen Krankenhaus-Apparaten zu foltern.

Diese Persönlichkeitsstörung beruht auf Kriegserfahrungen, die er nie verarbeiten konnte.

### **Background:**

Mit 20 wurde unser Charakter mit der US ARMY in den Krieg geschickt und musste viele schreckliche Erlebnisse verarbeiten. Allerdings war dies nicht immer einfach, wodurch er schwere physische Schäden erlitt. Beruhend auf diesen schrecklichen Ereignissen entschloss er sich, Arzt zu werden, um anderen Menschen zu helfen. Nach seinem Studium lernt er seine Frau kennen, heiratet und bekommt ein Kind. Er arbeitet sich im Krankenhaus stetig nach oben, bis zu seiner jetzigen Rolle als Chefarzt.

Der Charakter wohnt in einem kleinen Appartement, bleibt jedoch auch sehr häufig im Krankenhaus, da er oft sehr lange und hart arbeitet.

Mit der Zeit werden die Übernachtungen im Krankenhaus immer häufiger, da der Charakter damit beginnt, Patienten zu foltern.

### **Intro:**

Selbstmordversuch des Charakters in einem auffallenden Raum im Keller des Krankenhauses. Fade-Out, der Charakter wird unter Todesgefahr in den OP gebracht und verfällt in eine Nahtoderfahrung, in der er sein Leben nochmals erlebt.

### **Core:**

Der Core des Spiels ist die Nahtod-Erfahrung und damit verbunden der Wille, herauszufinden, warum der Charakter Selbstmord begeht. Die Spielwelt wird skurril gestaltet, mit einigen offensichtlichen

Veränderungen zur Realität. Dem Spieler soll nicht klar sein, ob das, was er erlebt, Realität ist oder nur die Vorstellung des Charakters. Verschiedene Stilmittel werden unten im Bereich „Gameplay“ erklärt.

Der Spieler wird dabei in eine Story um einen Arzt, der in seinem Krankenhaus Patienten foltert, hineingezogen. Dabei ist am Anfang noch nicht klar, wie und warum die Patienten verschwinden. Das Ziel über das Spiel hinweg ist das Finden der Patienten. Dies gestaltet sich jedoch alles andere als einfach, da bei jedem näheren Kontakt mit den Patienten, die er meist tot auffindet seltsame Dinge passieren – die Sicht des Charakters verschwimmt, Schatten nähern sich und der Spieler muss gegen diese ankämpfen. Auch sieht er öfter den Schatten eines anderen Menschen, der mit der Zeit immer deutlicher wird – das Gesicht sieht er aber nie. Der Core des Spiels endet damit, dass das mysteriöse Verschwinden der Patienten durch den Charakter aufgeklärt wird, man bekommt den Arzt zu Gesicht und kann sich entscheiden, diesen zu besiegen oder davon kommen zu lassen.

## **Outro:**

Der Spieler wird zurück in die richtige Welt katapultiert, die Nahtod-Erfahrung ist zu Ende.

Je nach der Entscheidung in der Nahtod-Erfahrung stirbt der Charakter oder lebt weiter – in beiden Situationen wird durch einen Spiegel oder ähnliches verdeutlicht, dass es sich bei ihm um den Arzt handelt, der die Patienten entführte und folterte.

## **Gameplay:**

Zu den wichtigsten Gameplay-Features gehören das Alleinsein, heftige Wechsel von Licht und Dunkel, Ungewissheit über die Situation (hinter jeder Ecke könnte die nächste Gefahr lauern). Man weiß nie, wann der Charakter seinen nächsten Anfall bekommt und die Realität verzerrt dargestellt wird. Es wäre sogar möglich, Szenen einzubauen, in welchen der Spieler die böse Sicht steuert – ohne zu wissen, dass es ein und dieselbe Person ist. Der skurrile Aufbau der Spielwelt soll Unsicherheit vermitteln. Ein minimales UI und Effekte wie Herzschlag sollen für Spannung und Echtheit des Geschehenen sorgen. Ein Tag/ Nacht Wechsel ist möglich, außerdem könnten verschiedene Survival-Elemente eingebaut werden. Beispielsweise das Craften von Waffen zur Verteidigung. Natürliche Effekte wie Müdigkeit sollen eintreten können und den Charakter beeinträchtigen. Auch soll das Inventar des Spielers auf einen realistischen Level beschränkt werden.

## **Setting:**

Das Setting ist ein Krankenhaus, dass durch mehrere skurrile Gimmicks von der Realität abgehoben wird. Beispiele dafür sind bewegende, verschreckende Bilder und Personen, die als Schatten dargestellt werden. Außerdem wird ein charakteristischer Raum für den Selbstmordversuch ausgewählt, der auch Szenerie für den Endkampf des Charakters mit seinem bösen Teil sein soll.

# unik design.

---