

ASSETS UND NARRATION

LEVEL 1

CHARAKTERE

Als Hauptcharaktere stehen zwei Personen im Vordergrund:

DETECTIVE MORGAN WEST ist ein renommierter Police-Detective mittleren Alters. Er ist weder verheiratet, noch hat er Kinder und lebt daher eher sozial zurückgezogen. Weder zu Kollegen, noch anderen Personen, erscheint er besonders umgänglich und strahlt stets eine Mischung aus schlechter Laune und persönlichem Desinteresse aus. Er arbeitet einfach nicht gerne mit anderen Menschen zusammen und lässt sie das auch wissen. Zu allererst ist Detective West ein Polizist; und dazu noch ein besonders Guter. Doch aufgrund seiner sozialen Inkompetenz, steht sein Job auf dem Spiel. Als ihm seine Chefin die schwierige Aufgabe der Sicherung eines Kuriers überträgt – und West scheitert – entlässt sie ihn endgültig als Polizist.

ZU SEINER HINTERGRUNDGESCHICHTE lässt sich nicht viel in Erfahrung bringen, da er nicht besonders Gesprächig ist. Offenbar war West sogar verheiratet; jedoch ging sein Leben in die Brüche, als sein Partner ihn bei einem Fall verriet. West ist jedoch als Fanatiker bekannt. Er hängt sich in jeden Fall rein und befolgt strikt die härteste, mögliche Auslegung des Gesetzes, da er der Meinung ist, so Verbrechen zu verhindern. Ganz egal, ob er dabei das Leben Anderer zerstört.

DEREK HILL ist ein junger (selbst ernannter) „Special Agent“ und „arbeitet“ freiberuflich als Auftragsdieb. Er ist eine Mischung aus einer Frohnatur und einem Angeber. Ein wesentlicher Bestandteil seiner Persönlichkeit ist seine Selbstüberschätzung. Er hält sich für unheimlich cool, witzig und hat für jede Situation einen „passenden“ Spruch auf Lager. Das Leben genießt er in „vollen Zügen“ und hat nicht vor, sich etwas vorschreiben zu lassen. Diese Lebensart bringt ihn jedoch immer wieder in Bedrängnis.

SEINE VORGESCHICHTE ist jedoch weniger lustig. Wegen eines kleinen Vergehens, flog Hill wegen West aus der Polizeiakademie. West war bis dahin eine Art Mentor für Hill und (ganz nebenbei) die einzige Person, die mit West „gut“ auskam. Trotz allem entließ Morgan West, Hill aus der Polizeiakademie und sorgte dafür, dass Hill seinen Job, seine Wohnung und den Kontakt zu seiner Familie verlor – wodurch das Leben Hills komplett aus den Fugen geriet. Der Perspektivlosigkeit ausgesetzt, da mit seiner befleckten Polizeiakte kaum ein rechtschaffendes Leben mehr zu führen war (seiner Meinung nach), wendete er sich vollständig der Kriminalität zu.

Sein Hass gegenüber West ist über die Jahre gewachsen, was der Detective jedoch niemals mitbekommen hat und sein Handeln als „logisch“ und „durchdacht“ einstuft. Daher ist es für Hill nicht schwer, ein freundschaftliches Miteinander gegenüber West vorzutäuschen, während er einen Verrat an ihm verübt.

STORY

VORGESCHICHTE

Als Derek Hill erfährt von dem Diamantenkurier und von den Staatsdokumenten im Hotel, sowie von Wests Auftrag diesen zu Beschützen. Aufgrund dessen wittert der Kriminelle zwei Gelegenheiten: Zum einen würde er nach einem Diamanten- und Dokumentenraub genügend Geld für ein luxuriöses Leben im Ausland haben und könnte zugleich an West Rache üben.

Er bricht in das Hotel ein, indem er sich als Page verkleidet. Dann wirft den Kurier aus dem Fenster und will den Aktenkoffer stehlen. Da er diesen jedoch nicht heraustragen kann, versteckt Hill den Koffer und beauftragt – anonym – seine alte Freundin, den Koffer zu stehlen und ihn an einen abgesprochenen Treffpunkt zu bringen.

Der (ursprüngliche) Plan: Hill bricht in das Hotel ein, töten den Kurier medienwirksam, sodass West seinen Job verliert gezwungen ist mit Hill in Kontaktzutreten. Dazu erlangt Hill die Möglichkeit in das Hotelzimmer einzubrechen, die Wachen auszuschalten; sowie Code und Schlüssel für den Koffer schon einmal zu besorgen (die er ja einstecken kann). Da er nicht einfach mit dem Koffer abhauen kann, heuert er eine Freundin an, die für ihn den Koffer aus dem (nun unbewachten) Hotelzimmer holt und diesen an einen zuvor abgesprochenen Ort bringt. Alibi-Haft verfolgt Hill die „Diebin“ und stellt sie jedoch erst am Treffpunkt, der in einem hochliegenden Apartment ist. Er gibt sich ihr zu erkennen, zahlt sie mit vielen Diamanten großzügig aus und verschwindet dann mit den restlichen Diamanten und den Akten. West ist vernichtend geschlagen und Hill kann sein restliches Leben im Ausland genießen.

GAMEPLAY-STORY

KAPITEL 1

Als West aufgrund seines dramatischen und sehr öffentlichkeitswirksamen Misserfolgs gefeuert wird, wendet er sich in seiner Verzweiflung an die einzige Bezugsperson, die ihm außerhalb der Polizei bekannt ist: Derek Hill. Dieser erwartet bereits Wests Kontaktaufnahme und willigt dem Angebot ein, mit West nach dem Koffer zu suchen.

Zunächst verläuft alles nach Plan. Dann fällt Hill auf, dass sowohl der Code, als auch der Schlüssel bereits aus dem Zimmer entwendet wurden. Seine Freundin stiehlt unterdessen den Koffer und flüchtet an ihm vorbei, aus dem Zimmer – ehe Hill etwas sagen kann oder sie ihn erkennt (es ist ja immerhin dunkel). Hill verfolgt sie, wie es ursprünglich geplant war, jedoch auch mit dem Wissen, dass sie den Koffer ohne ihn öffnen kann.

Nach einem Katz- und Mausspiel durch die Stadt, kann Hill sie plötzlich stellen – an einem anderen Ort, als den genannten Treffpunkt. Er schaltet sein Mikrofon aus (Kopfhörer bleiben an) und setzt zu einem Erklärungsansatz an. Seine Freundin ist jedoch sehr erschrocken, da sie ihm das erste Mal erkennt. Hill sie versucht sie zunächst zu beruhigen.

Auch wenn Hill, West im Glauben einer funktionierenden Partnerschaft lässt, vertraut West seinem Partner nicht. West fordert einen Gefallen bei einem „befeundeten“ Scharfschützen ein, den er auf das gegenüberliegende Dach positioniert, als Hill die Diebin stellt. Da zu Hill der Ton abgebrochen ist, vermutet West entweder seinen Verrat oder eine Fluchtgefahr der Diebin. Unabhängig, was er glaubt, gibt West den Befehl zum Feuern.

Indessen erklärt die aufgeregte Freundin, Hill von ihrer eigenmächtigen „Planänderung“. Sie habe den Schlüssel und den Code bereits zuvor gestohlen und konnte den Koffer nur stehlen, wenn keine Wachen mehr anwesend sind. Die zwei „richtigen“ Stücke, also Code und Schlüssel, sind versteckt. Es wird klar, dass die Freundin Hill betrogen hat und niemals vorhatte, sich mit ihm wieder in Kontakt zu setzen. Hill selbst bekommt keine weiteren Informationen, da sie vom Scharfschützen erschossen wird.

ASSETS

Als erweiterbare Liste könnte ich mir folgende Assetteile vorstellen:

- Story-bedingt
 - Van von West (wo er zur Überwachung und Funkkontakt drinsitzt)
- Straße
 - Laterne
 - Mülleimer
 - Autos
 - Straßenschilder
 - Große Werbetafel (zum Abspringen/Wandsprung, wie im Konzept einmal beschrieben)

- Gebäude
 - Fassade
 - Fenster
 - Hotelgebäude
- Dächer
 - Schornstein
 - Antennen
- Innenräume
 - Kommode
 - Vase
 - Lampe