

TDD – Narration

2 Game Overview

2.1 Game Concept

In dem Spiel versucht der Spieler durch vorgegebene „Jump and Run“- und „Blueprint“- Ansichten einen Kriminalfall zu lösen.

2.2 Genre

Das Spiel ist ein Hybrid aus einem „Jump and Run“ und einem „Rätselspiel“.

2.3 Target Audience

Das Zielpublikum sind zunächst Spieler aller Altersklassen, welche sowohl den „Noir Flair“ gut finden und neben Aktioneinlagen, auch Rätselpassagen gut finden.

2.4 Game Flow Summary

Der Spieler spielt passagenweise den Protagonisten als „Jump and Run“ – Figur und wechselt in bestimmten Leveln in eine Top-Down-Ansicht, welche stilistisch einer Blaupause nachempfunden ist.

Gespielt wird mit Maus und Tastatur. Während die Maus jedoch lediglich für die Bedienung des Menüs verwendet wird, übernimmt die Tastatur jegliche Steuerungsfunktionen.

2.5 Look and Feel

Der minimalistisch gehaltene Noir-Stil einer Großstadt, soll zunächst eine düstere Grundstimmung bieten. Je nach Situation wird dies durch das Zutun der Protagonisten entweder aufgelockert, als auch unterstützt.

Dabei werden besagte Protagonisten stets in Silhouetten, von der Seite, dargestellt. Die Umgebung ist 3D modelliert und wird ebenfalls minimalistisch, mit sich ähnelnden Farbpaletten, dargestellt

3. Gameplay

3.1 Gameplay

3.1.1. Game Progression

Der Spielfortschritt wird in drei Akte unterteilt, welche wiederum eine liniere Spielwelt bieten. Gespeichert wird mit einem Checkpointsystem

3.1.2 Mission/ challenge Structure

Die Missionen sind auf zwei wichtige Kernelemente beschränkt. Entweder man muss etwas finden und beschaffen, oder man durchquert ein Gebiet ohne von den gegnerischen NPC erwischt zu werden.

Dabei ist das Spiel in 4 Missionen eingeteilt, welche sich stilistisch und thematisch ähneln.

3.1.4 Objectives

Die Objectives im Spiel sind drei Gegenstände, welche es zu beschaffen geht; sowie eine Person, welche man zu stellen hat.

3.1.5 Play Flow

Im Jump-and-Run-Teil besteht der Flow darin, besonders flüssig über Hindernisse oder Gegner zu kommen. Dabei ist eine Planung eigener Bewegungen und Beobachtung des gegnerischen Verhaltens mit einer schnellen spielerischen Interaktion erforderlich.

Im Blueprint-Teil bewegt sich der Spieler lediglich in der Top-Down-Ansicht fort, wodurch seine Bewegungsart und -geschwindigkeit eingeschränkt wird. Er muss sich ebenfalls mit der Position, den Bewegungsabläufen und Sichtkegeln der Gegner befassen, um an sein Ziel zu kommen.

4 Story, Setting and Character

4.1 Story and Narrative

In einem verworrenen „Katz und Maus“-Spiel bilden der kleinkriminelle „Hill“ und der entlassene Detective „West“ ein ungewöhnliches Team, um einen Raubmord aufzuklären und wichtige Staatsgeheimnisse wieder zu beschaffen. Ohne zu erahnen, dass sie beide Intrigen gegeneinander planen.

4.3 Characters

Derekt Hill ist ein kleinkrimineller mit einer verlustreichen Lebensgeschichte, welcher durch einen Fehler in seiner Karriere als Polizeianwärter seinen Job verlor und dadurch auf die schiefe Bahn geriet

Morgan West ist (war) ein sehr griesgrämiger Police-Detective, welcher die ganze Härte des Gesetzes einsetzen will, um das Verbrechen aufzudecken – auch, wenn er dabei das Gesetz nicht mehr anwenden darf.

5 Levels

5.1 Levels

Das erste Level hat die Infiltrierung des Tatorts, die Beschaffung von Beweismaterialien, sowie die daraufhin ausbrechende Verfolgungsjagd eines Verdächtigen inne. Dabei wird die Verdächtige am Ende des ersten Levels – was gleichzeitig das erste Kapitel darstellt – zu Rede gestellt.

Im zweiten Level infiltriert man eine Bank, um ein Objekt aus einem Schließfach zu entfernen. Dabei ist es erforderlich mehrere Ebenen von Bewachten Banktätigen zu durchkämmen

Im Dritten Level infiltriert man einen kleinen Flughafen, um in ein Flugzeug zu kommen. Auch hier entwendet man ein Objekt und exfiltriert erneut. Das zweite und dritte Level sind Teil des zweiten Akts

Im Vierten und letzten Level kommt es zu einer Jagd zwischen den beiden Protagonisten. Der Spieler spielt Abwechselnd Hill und West, um den jeweils Anderen zu erwischen. Schlussendlich entscheidet der Spieler in einem Showdown, für welche Seite er sich schlussendlich entscheidet.