Narration

Version 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 strickt die härteste, mögliche Auslegung des Gesetzes, da er der Meinung ist, so Verbrechen zu verhindern. Ganz egal, ob er dabei das Leben Anderer zerstört.

### Charakterisierungsmodell

* Einzigartige Perspektive
  + Police-Detective
* Übertreibung (Situation)
  + Regelversessenheit, Brutal, Job verloren
* Fehler
  + Fehlende Empathie, Hochmütig (daher sozial inkompetent), sehr ernst
* Menschliche Eigenschaften
  + Zielstrebig, gelegentliche Reuegefühle

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.

### Charakterisierungsmodell

* Einzigartige Perspektive
  + Ehemaliger Polizeischüler, jetzt kriminell
* Übertreibung (Situation)
  + Meisterdieb, hat alle(s) in seinem Leben verloren, Perspektivlos
* Fehler
  + Rachegefühle, Gier, Übermütig, Fehlende Etikette
* Menschliche Eigenschaften
  + Verletzlich, Angst vor Tod, Humorvoll

# Inszenierung (Vorschlag)

* Kamerafahrt (per Paralax-Scrolling) über die Stadt.
  + Sound: Erklärung, wie friedlich und gut die Stadt ist – aus Sicht des Detectives (Selbstlob beinhaltet)
* Totale zentriert auf den Fuß des Luxushotels (Hotel ist ein Tower).
* Kamerafahrt zur Spitze des Hotels, dabei leichtes herauszoomen aus der Perspektive, sodass die schwarze Silhouette eines Fensterrahmens (4-Fach unterteilt) erscheint – sowie eine Halbtotale (oder Amerikanische) des dicklicheren Morgan West.
* Aus dem oberen Stockwerk fällt ein Mann durchs Fenster und stürzt nach unten (Comic-Haft – erst in Zeitlupe und dann erst realistisch) mit Geschrei
  + Sound: Monolog des Detektivs wird mit einer Aktion zunichtegemacht – seine Reaktion eher „Fuck“ oder „Scheiße“
* Kameraschnitt: Halbtotale/Closeup mit Gesichtshälfte aus Sicht des Fensters mit Blick auf einen Schwarzen Raum
  + Eine Türe öffnet sich und eine schwarze Frauensilhouette steht im Rahmen und schreit ihm (in einem oder zwei Sätzen) seine Kündigung in den Raum (etwa „WEST! DAS WAR IHRE LETZTE CHANCE! SIE SIND GEFEUERT!“)
  + Seine Reaktion ist einfach nur „Scheiß drauf“
* Intro, indem ein Telefongespräch montiert wird und mit diversen Szenen (ähnlich wie in der Verfolgungsjagt in „The Raven“) aufpoliert wird.
* Die Szene mit einer Totalen auf den Fuß des Hotels, vor dessen Eingang ein Van (der Van des Detectives, wie man in der Montage sieht) hält und Hill steigt aus. Das erste Level beginnt.
  + Mögliche Dialogszene: Auf Fragen kann der Spieler kleine (unrelevante, aber lustige Antworten geben). Bspw. durch drücken von 1 oder 2 (wird dann entsprechend angezeigt).
* Am Ende hat der Spieler die Möglichkeit „Springen“ beim Dieb oder „Schießen“ beim Detective zu wählen.
* Code wird als Werbebanner getarnt und tauch schon als Werbebanner in der ersten Szene auf.

# 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 „befreundeten“ 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.

### Kapitel 2

Etwas Zeit ist vergangen. Die Stimmung ist von „fröhlich“ auf „gedrückt“ gefallen. Aufgrund eines Hinweises befindet sich der Schlüssel in einem Schließfach der Bank. Die Bank ist zwar sehr klein und nicht besonders gut bewacht, jedoch müssen zunächst ein Schlüssel für die Schließfächer, sowie die Blueprints für die Ebenen gesucht werden.

Kann der Spieler den Schlüssel an sich nehmen, so erhält er auch ein Ticket von einem Umschlag, welcher mit der registrierten Luftpost ins Ausland reisen soll (hier möglicherweise ein Übersetzungsrätsel). Die Aufgabe besteht also darin, in einen Flughafen und dann in ein Flugzeug einzubrechen. Als das Flugzeug abhebt, muss sich Hill erst den Bordwachen entledigen und dann den Umschlag suchen (ggf. erst nach Gepäckliste und Nummern suchen, also ein Folgerätsel). Als er das Paket dann ergattert, springt er aus dem Flugzeug ab (stürzt ab?)

### Kapitel 3

Nachdem das Team sowohl Koffer, Schlüssel, als auch den Code in Besitz gebracht habt, treffen sie sich in Wests Van. Es kommt zu einem Disput zwischen West und Hill, infolge dessen Hill den Koffer stiehlt. West erkennt den Verrat und