

# Modus PERANDI

Projektstudium 5. Semester  
SoSe 20 - WiSe 20/21

Tobias Bodmer  
Maurice Huchler  
Nikola Gorgiev  
Vincent Junghans  
Jana Mamedow  
Lucas Rohrberg  
Richard Walther

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

# Inhalt

Game Concept.....	3
Introduction.....	3
Genre .....	3
Mitwirkende .....	3
Concept Art.....	3
Story .....	5
Game Mechanics .....	6
Level Design.....	7
Part 1 – Tutorial: .....	7
Part 2 - Maxi becomes Suspicious: .....	7
Part 3 - Chasing the Murderer:.....	7
Part 4 - Becoming the Murder:.....	8
Part 5 – Conclusion: .....	8

# Game Concept

## Introduction

Modus Operandi ist ein Spiel entwickelt mit FUDGE, in der Seitenperspektive. Die Protagonistin Maxi, welche immer wieder komischen Suiziden begegnet, ist gezwungen herauszufinden was dahintersteckt.

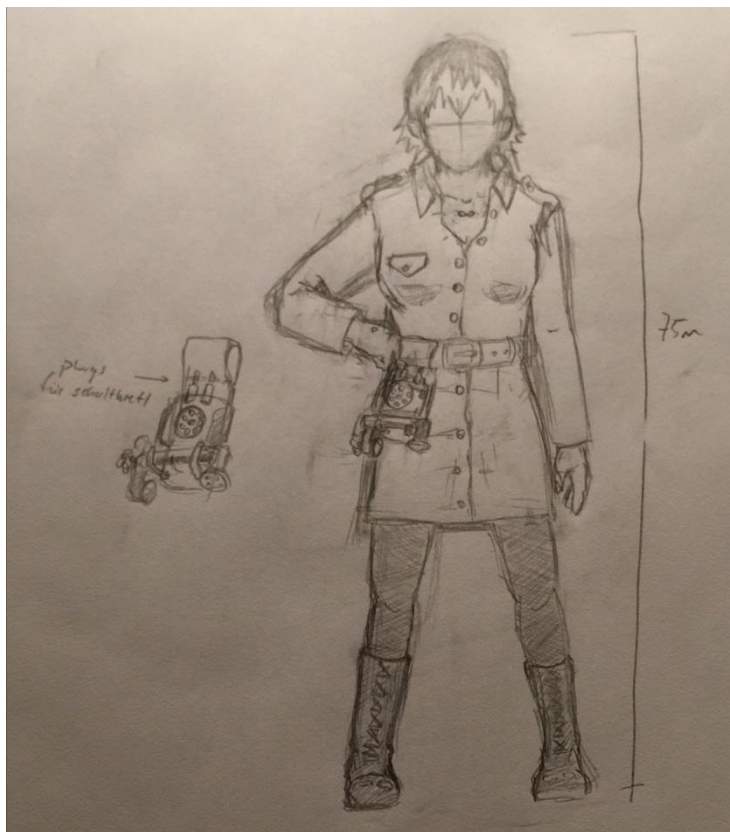
## Genre

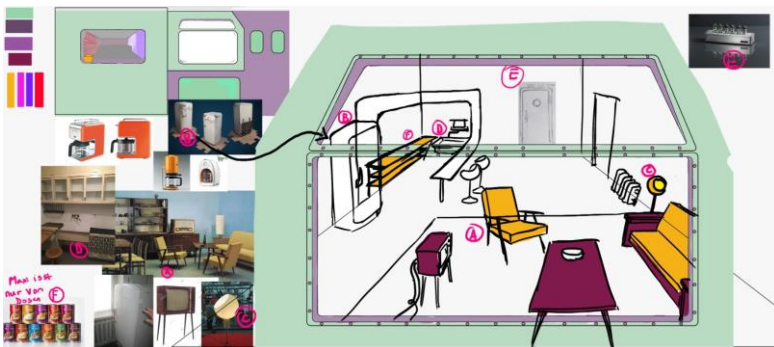
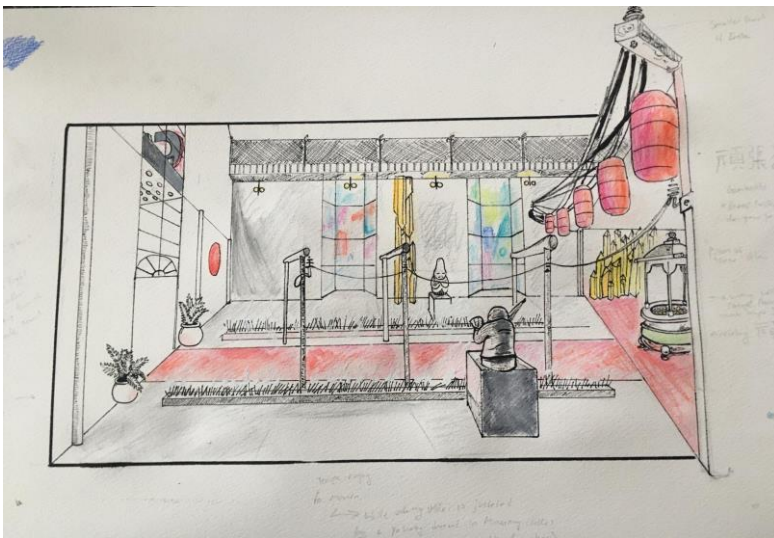
Bei Modus Operandi handelt es sich um ein Point-and-Click Adventure, das in der Seitenperspektive spielt.

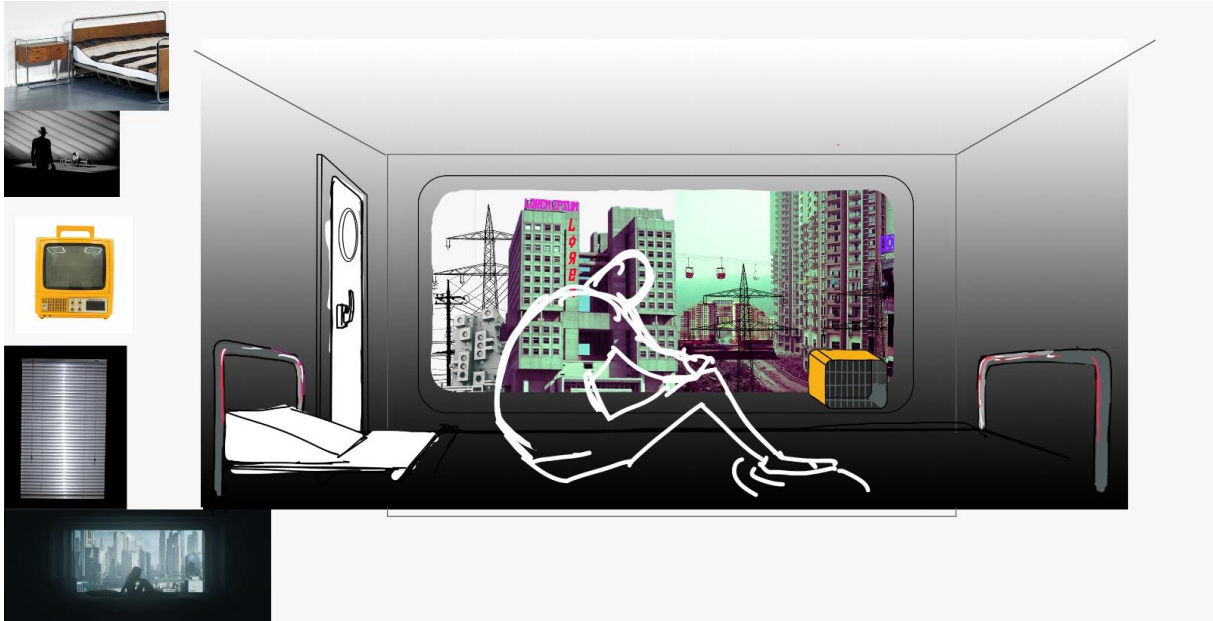
## Mitwirkende

Beteiligt an diesem Projekt sind Maurice Huchler und Tobias Bodmer als Initiatoren, Jana Mamedow, Nikola Gorgiev, Vincent Junghans, Richard Walther und Lucas Rohrberg. Das Projekt betreut Professor Jirka Dell'Oro-Friedl.

## Concept Art







## Story

Der frisch gebackenen Polizistin Maxi widerfährt nach ihrer letzten Aufgabe etwas Mysteriöses. Ihr Mentor bringt sich aus unbekannten Gründen um, obwohl sein Leben keine Aufschlüsse gibt, einen Suizid zu begehen. Daraufhin bricht Maxi zusammen und möchte aus persönlichen Gründen diesen Fall lösen. Auf ihrem Weg den Fall zu lösen, ereignen sich weitere Suizide im selben Schema, wie der ihres Mentors. Maxi wird schnell klar, dass das kein Zufall ist und wird auch schnell eines Besseren belehrt, denn es wird klar, es steckt was Größeres hinter den Suiziden. Nun geht die Jagd nach dem Ungeklärten und es passieren verrückte Dinge. Das Click-n-Point Spiel mit der hochschuleigenen Engine FUDGE soll den Spieler in eine Welt katapultieren, in der Rätsel und Mysteriöses an der Tagesordnung steht. Der Spieler soll mit Maxi auf die Reise gehen, um den Täter und die Suizide zu lösen. Seid gespannt auf ein Spiel mit viel Gänsehaut- und Spannungsfeeling.

## Game Mechanics

Das Hauptaugenmerk in Modus Operandi liegt darin Puzzle zu lösen, die in verschiedensten Formen daherkommen. Diese können beispielsweise in Minispielen daherkommen oder auch Gegenstände, die man kombinieren muss, um weiter in der Geschichte fortschreiten zu können.

Der Spielfluss ist überwiegend linear. Dem Spieler wird ein gewisser Teil des Spiels gezeigt, welches er danach erforscht und durch Rätseln und Finden von Gegenständen nach und nach löst. Meist ist es notwendig mehrere Gegenstände zu kombinieren.

Zu den wichtigsten Charakter gehören abgesehen von Maxi, ihr Mentor und Ausbilder und die KI Mai, welche Maxi stets zur Seite steht.

## Level Design

Modus Operandi besteht aus 5 spielbaren Abschnitten.

### Part 1 – Tutorial:

Maxi ist in ihrer Abschlussprüfung, in welcher sie einen Mord aufklären muss. Doch der Strom ist aus und so kann sie manche orte nicht erreichen. Ein Mini Game im nahegelegenen Keller schält den Strom ein. Nun kann sie in ein Einkaufszentrum auf dessen Dach sich der Mörder versteckt.

### Part 2 - Maxi becomes Suspicious:

Nachdem sie verstört, durch den Tod ihres Mentors in ihrem Apartment aufwacht, bekommt sie mit, dass noch so ein komischer Selbstmord passiert ist, der mit ihr im Zusammenhang liegt. Daraufhin möchte sie nur noch diesen merkwürdigen fall aufklären. Jedoch muss sie hierfür an den wachen und Kameras vorbei und erst einmal einen Ausgang aus ihrem Apartment finden.

Angekommen an dem Schauplatz muss sie an einer weiteren Wache vorbei und Rätsel lösen, um einem Obdachlosen zu überzeugen ihr, Informationen über den Selbstmord zu verraten, indem sie ihn durch verschiedenste Sachen besticht.

### Part 3 - Chasing the Murderer:

Ein Mord, doch was ist das sie findet sich in der Gasse aus Part 1 wieder. Doch Kleinigkeiten sind nicht wie damals. So kommt sie beispielsweise nicht durch das Einschalten des Stromes in das Einkaufszentrum. Auf ihrem Weg muss sie durch eigenartige Kombinationen der gefundenen Gegenstände und hinweisen der Spur näherkommen. So will beispielsweise der Rattenfänger (ein geistig verwirrter Roboter) eine Ratte, er erwischt sie aber nicht. Ein Kaugummistock mit Pommes und einer giftigen Flüssigkeit kombiniert später, kann Maxi ihm eine tote Ratte überreichen.

Die Hinweise führen Maxi erneut auf das Dach als wäre dies ein Déjà-vu. Hier kommt das erste Gespräch mit dem Hacker zustande. Indem sie erfährt, dass ihre Realität nicht echt ist.

## Part 4 - Becoming the Murder:

Dieser Teil des Spiels besteht aus 3 Abschnitten.

1. Die Polizeiakademie: Ein Raumrätsel in dem Maxi Bilder finden muss, um eine Retina Scan versperrte Tür zu öffnen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass sich die Räume verschieben und so das Labyrinth verändern.
2. Das Casino: Maxi muss sich an Wachleuten, Sicherheitstüren und Kameras vorbeimogeln, um ein Gespräch mit dem Boss zu bekommen.
3. Das Krankenhaus: Um hier wieder raus zu kommen, muss Maxi den Ärzten und Krankenschwestern aus dem Weg gehen. Diese kann sie durch Rätsel und NPCs ablenken und von wichtigen Gegenständen weglocken.

## Part 5 – Conclusion:

Maxi stellt fest, dass sie die ganze Zeit der Hacker war der die NPCs zu ihren Suiziden gedrängt hat. Sie wollte sich selbst beweisen das die Welt, in der sie lebt, nicht real ist.