Game Konzept

Hintergrund:

Die Story spielt in einer apokalyptischen, cyberpunkigen Welt die von einer Gesellschaft von Maschinen beherrscht wird. Als Mensch hat man dort kaum noch Chancen, da alles Biologische von den Maschinen verachtet wird. Demnach werden die Menschen stark unterdrückt und sind gezwungen in Untergrund-Organisationen weiterzuleben. Für diese sind Raid-Missionen für Ressourcen sehr wichtig um aufgrund der nicht zugänglichen Industrie trotzdem weiterleben zu können. Es werden Widerstandspläne geschmiedet, doch diese sind weit fern, da es nur äußerst wenigen Menschen tatsächlich gut geht.

Artstyle:

* Low-Poly 3D (Technisch und Aufwands bedingt)
* Comic Style, wohlmöglich Celshader -> Passt gut zu Low-Poly

Grober Story-Umriss:

Charakter (Namenlos) ist Teil einer der genannten Untergrund-Organisationen, sogar der größten von den momentan Existierenden. Raid-Missionen sind bereits völlige Routine für unseren Charakter. Das führt dazu, dass er/sie unachtsam auf diesen Missionen wird.

Dieses Verhalten wird ihm/ihr zum Verhängnis, als auf einer solchen Mission nicht alles nach Plan läuft und der Hauptcharakter bei einem Hinterhalt der Maschinen durch eine Sprengladung o.ä. schwer verletzt wurde. Viele konnten aus der Mission evakuiert werden, doch der Hauptcharakter musste mit mechanischen Bauteilen wieder zusammengeflickt werden. Darunter auch ein mechanisches Herz, das von einer speziellen Energiequelle gespeist wird. Auf dieser basiert das Progressions-System des Spiels.

Wut und Frust treibt den Charakter nun an sich endlich gegen die Maschinen aufzulehnen. Mit den neuen Möglichkeiten, die später auch die normalen Waffen ersetzen, hat der Widerstand nun auch eine echte Chance.

Progressions-System:

Der Spieler erweitert seinen Charakter mit technischen Bauteilen aller Art, die sowohl von Bossgegnern gelootet als auch aus Ressourcen gebaut werden können. Darunter sind z.B. Rüstungsteile, Waffen (Nahkampf, automatisch, etc.)

Diese Bauteile sind jedoch auf eine Kapazität, sowie auf einen logischen Aufbau beschränkt (Model-Überlagerungen, etc.). Die Kapazität resultiert aus der momentanen Leistungsstärke der Energiequelle des Spielers, welcher ihn am Leben erhält. Kapazität wird im Laufe des Spiels vergrößert, kann jedoch niemals überschritten werden.