Wat doe je in Project Gloria

* Je moet je jezelf in leven houden. Dit doe je door:
  + Geen fysieke schade op te doen (honger, vallen van een hoogte, geweld tegen je, slaaptekort)
  + Geen psychische schade op te doen(angst zoals heftige gebeurtenissen zien of uitvoeren of slechte vooruitzichten, kind verliezen, verstoten worden door een lage status)
* Hogerop komen in de stad. Dit doe je door:
  + Sociale status verhogen(je aan de regels van het district houden zoals bidden voor de religie, op de juiste plekken wandelen, niet op straat zijn na een bepaalde tijd, hard werken, klussen uitvoeren voor het regime zoals in de oorlog vechten)
  + Over de muur klimmen en onderduiken in een ander district(als je geen huis hebt zul je moeten stelen om in een ander district te kunnen leven)
  + Mensen leren kennen waardoor en soms bepaalde voordelen zich presenteren
* De stad ontdekken
  + Gesprekken voeren met allerlei personen
  + Mysteries ontdekken waar de nadruk op ligt(would you kindly effect op einde bij elke nieuwe gebeurtenis)
  + Hoe zit de maatschappij in elkaar
  + Curieuze personen leren kennen(het verzet, de onderduikers)
  + Waarom stemmen mensen op een dictoriaal systeem
  + Waarom is de stad opgedeeld in districten
  + Wat is de echte reden dat de stad is zoals hij is
* Voel de omgeving
  + Ik wil tijdens het ontdekken van de stad geen logboek gaan aanleggen van hints in de vorm van een tekst menu. Ik wil voelmomenten introduceren. Dit zijn momenten die iets met je psyche doen
    - Schok(eerste keer een geweer afvuren, eerste keer iemand doden, iemand opgehangen zien worden)
    - Sensatie(eerste keer gras voelen, een knuffel krijgen nadat je iemand geholpen hebt)
    - Mystery(een tekst zien met graffiti op de muur met een boodschap, een carillion die in morse speelt, een openstaande deur waar je mensen van het verzet ziet, je buurman op het slagveld herkennen bij de tegenstander)

Hoe vertel je het verhaal?

- visueel; omgeving; maak dat meaningful

- audiodiaries < waarom liggen die daar? Waarom bestaan ze?

- tekst op blaadjes

- laten met inwoners; geef ze hun eigen verhaal

Wat gebeurt er als je steelt?

Als ik een pistool heb zou ik daar een deur mee open moeten kunnen maken.

Evenementen die gebeuren, langslopen en laten gebeuren

Alles past bij elkaar

Diversiteit in wapens en wat het doet

De hele tijd dezelfde gameplay

Wat is de USP?

Geef de speler keuzes, dwingen of ontwijken

Niet slechts 2 wapens kunne gebruiken, te weinig Amo

Turret pas kunnen vernietigen als possesion uit is is, is slecht

Audio log en Elisabeth praat er doorheen

Executions alleen als iemand bij na dood is, slecht

Health en lokpico weghalen bij Elisabeth is slecht

Maak het realistisch qua HP, keuzes, bang dat bepaald mensen doodgaan

Morality system

Er een een morality system. Als je iets goeds doet voor de politieke partij krijg je voordelen(eten, geweren, spullen, toegang tot bepaalde gebouwen) als je iets slecht doet wordt je gestraft, krijg je een afranseling als je kaart wordt bekeken(soort klokkaart) . Als het helemaal erg is moet je naar het front. Hier lijkt het alsof je vecht tegen de mensen die de stad aanvalt. In weze val je de stad zelf aan. Dit kun je niet zien door een grote spiegel. Tijdens het vechten in het front kun je oog in oog komen te staan met de vijand. Dit zijn gewoon mensen zoals jij en ik. Als je de mensen in de stad leert kennen kun je bekende mensen tegenkomen. Zij betichten jou van het vechten aan de verkeerde kant. Jij beticht hen van hetzelfde.

Sidenote; Je wordt op de verkeerde voet gezet door te denken dat de tegenstander overlopers in de stad heeft.

Sidenote; Het kan zijn dat je tijdens het vechten niet ziet wie je tegenstander is pas op een bepaald moment wanneer je uit je voertuig komt bijvoorbeeld.

Sidenote; Je kunt een hoopt tips krijgen als je de codetaal kraakt

Sidenote; Achter de regering zit nog een groter complot. Er zijn meerdere steden zoals deze waar mensen worden gehouden. Bildenberg

Sidenote;

Openworld, per omgeving een klein verhaaltje dat overal zichtbaar is

Sidenote;

In het spel moet een speler weten wat de consequentie is van een bepaalde actie of keuze. Vooraf! Dus niet achteraf met de vinger wijzen.

Exploration;

Joy of the discovery;

Geography, whats over that horizon, duurste manier

Mechanical, new elementen of subtiele facetten, lampje gaat branden, je wilt meer weten, bij tactieken

Content, nieuwe spullen vinden, mystery

Narrative, verhaal zoeken