The Asylum

Intro:

***Start:***

Detective Tump!? Moet een zaak onderzoeken in een Gekkenhuis. Vermoeden dat het weer een geval was van een gek die zelfmoord had gepleegd ontdekt hij bij het aantreffen van de scene dat het slachtoffer op een bizarre legubere mannier is vermoord. De mens onterende scene die hij aantreft lijkt erop alsof het slachtoffer deel uitmaakte van een soort ritueel. Muren beschilderd met wreemde tekens en symbolen wijzen erop dat er een sekte achter zit.

***Main character motief:***

De main character raakt uiteindelijk opgesloten in het asylum. En hij voelt zich gedreven om de waanzin te onderzoeken en uiteindelijk te stoppen.

Enviroment:

***Het Asylum/gebouw:***Het gesticht is opgericht door dokter Joseph Mengele in 1935.  
De directeur die het bedrijf runt is tevens verwant aan joseph Mengele. Een gigantisch gebouw. Gothische architectuur. Interieur is vrij netjes en modern in de afdelingen waar de bezoekers komen maar daarbuiten is het vervallen vuil stoffig en morbide.  
  
Enemies:

***main enemy/motief:***De sekte heet the covenant of ancients. En wordt gerunt door de directeur van het gekkenhuis. Zowel werknemers als het merendeel aan opgenomen patienten maakt gewillig deel uit aan de sekte.  
Hun ideologie is doormiddel van pijnlijke en bizarre expirimenten op mensen een soort wezen te schapen dat bevoor recht is om op deze wereld te leven dan de mens zelf volgens hun ideology.  
deze kennis zal zich geleidelijk onthullen naarmate de speler vordert in het spel.

***Structuur/hirarchie enemy:***  
het Asylum in een x aantal main areas(levels). Elke area zoals bv kantine keuken of therapie afdeling etc wordt gerund door een Boss.  
Voornamelijk zijn dat de sterkste en grootste van de mislukte expirimenten (ofwel de wezens die het dichtst in de buurtkomen van perfect volgens de sekte). De bosses houden het leiderschap over de mindere expirimenten (standard monsters). Echter niet over de menselijke sekte leden.   
  
-monsters: hoe groter de pijn en leiden(hoe erger de marteling) van de mensen waaruit ze zijn gemaakt des te sterker zijn ze, en hebben meer leiderschap over de monsters die uit minder minder pijn zijn gemaakt.  
  
-human enemies: houd het gewone bedreif structuur aan als persooneel of patient. Sommige zullen bizarre,stiekeme,perverse gewoontes hebben.

(Voorbeeld: 1 van de concierges op een afdeling heeft een opberghok waar voor de rest niemand komt.. als de speler het opberghok betreed vind hij een monster vastgeketend.. als de speler oplettend genoeg is of bepaalde clues vind word op subtiele wijze duidelijk gemaakt dat het verhaal er achter is dat de concierge het geketende wezen probeert te bevruchten of zoiets).

***Uiterlijk enemies:***

-personeel: gekleed naar beroep, lichtelijk opmerkelijk dat ze niet helemaal helder zijn dmv gelaats uitdrukking of de dingen die ze zeggen. Evt een symbool ergens op hun lichaam getattoeerd(nek of hand)  
-overige sekte leden: sekte leden dragen een gewaad, klu klux klan achtige look. Arm band met symbool  
  
-patienten: zoals gekken in een gekkenhuis eruitzien.. dwangbuis, verstrooid etc.

**-**monsters: over het algemeen zijn ze van verschillende mensen lichaamsdelen gemaakt. Veel stiches, hechtingen, verminking, objecten in hun lichaam geforceerd spijkers schroeven en spuiten en buizen bv. Apparte lichaamshouding bepaald door wat hun abilitie is.  
  
-bosses: groot morbide en eng  
  
***type enemies:***

Nog bespreken..

Allies:

Heel zelden zal de speler een npc ontmoeten die hem helpt. In de vorm van een patient die opgenomen is in het asylum als offer of voer voor een boss. Ze zijn over het algemeen bang kunnen wel gek overkomen waardoor de speler niet weet of hij ze kan vertrouwen.  
Hun motief is ontsnappen of gewoon gek zijn en voor de rest niks willen.

***Doel allies:***

Helpen op een bepaalde mannier of nuttige informatie verschaffen.

Game structuur:

***Samenvatting:***  
De detective zal tijdens zijn weg door het immense dolhof te banen wreemde tafarelen aantreffen. Sekte rituelen, mutanten, en ronduit gestoorde gewoonten van npc’s.  
Doormiddel van clues zal Tump bepaalde puzzels op moeten lossen voor progressie in het spel.

***Game verloop:***Hoe verder de detective in het spel komt des te ziekelijk en onmenselijke dingen zal hij te zien krijgen, waardoor de main character zelf uiteindelijk zijn verstand verliest later in het spel.  
  
***Game end:***  
een cinematic dat laat zien dat de sekte is gestopt en de main character zelfmoord pleegt.

Game Artstyle:

***referrentie:***  
Bioshock/Condemned/Call of Cthulu.

***sfeer:***

Duister, Vervallen, stoffig, onheilspellend (Met uitzondering van intro)