Szenario 2 Apokalypse

Die Offenbarung des Johannes

Wem nach düsterer (Spiel-)Stimmung ist, der ist hier genau richtig. Der Mann auf dem weißen Pferd läutet hier nämlich nicht etwa eine rührende Liebesgeschichte ein, sondern die Apokalypse. Wird die Welt in den Abgrund sinken? Und schreibt wirklich ein Engel Gottes die dringlichen Nachrichten oder fällt der Spieler auf den Teufel herein?



Der Chatpartner:

Ein Engel Gottes, der an das Gute im Menschen glaubt. Er ist noch ein junger Engel und nicht besonders einflussreich. Deswegen braucht er Hilfe um seinen allmächtigen Meister zu überzeugen, nicht radikal auszusortieren. Spricht gerne in Metaphern und übertreibst maßlos. Meistens zumindest. Der Verlauf der Geschichte lässt an den guten Absichten des Engels zweifeln.



Der Spieler:

Der Spieler (weiblich, männlich, Reptiloid oder anders, ganz egal) wird überraschend von einem Engel kontaktiert, der ihn vor allem vor ethische Fragen und Rätsel stellt.

Der rote Faden:

Der Spieler versucht durch richtige Entscheidungen zu verhindern, dass die Siegel geöffnet werden. Nach dem Öffnen des siebten Siegels ist das Spiel vorbei und es eskaliert völlig auf der Welt.

→ Idee: die Siegel werden so oder so alle geöffnet, nur je nach Antworten entscheidet sich ob der Spieler einer der auserwählten Überlebenden ist

Die Siegel (Angelehnt an die Bibel):

Das 1. Siegel - der Antichrist

Das 2. Siegel - Krieg

Das 3. Siegel - Hungersnot

Das 4. Siegel - Seuchen

Das 5. Siegel - Geister, Seelen der Toten

Das 6. Siegel - Naturkatastrophen

Das 7. Siegel - GAME OVER

Der grobe Ablauf:

Konzeptidee: jeder Abschnitt besteht aus mehreren der drei verschiedenen Bausteinen

1. Entscheidungen ohne Einfluss auf die Story

Sie suggerieren dem Spieler er sei vollständig einbezogen.

2. Entscheidungen mit Einfluss

Sie entscheiden über den nächsten Eintrittspunkt der Story

3. Entscheidungen mit Game Over

Sie beenden das Spiel vorzeitig