

Leap

Level 5

“Das Gefängnis”

Document holder:

Imke Tonn

Stand: 24.05.2021

1. Game mode / level type

- Single Player Kampagne
- 5. Hauptdungeon
- Ein Gefängnis am Rande einer Stadt
- Spielbare Charaktere: Hauptcharakter, Schaufelcharakter, 2 weitere Partymember

2. Story / Content / Events

Kaum sind der Protagonist und seine Gruppe in der Stadt angekommen erleben sie eine weitere Razzia und werden in die Enge getrieben. Doch ein Junge hilft ihnen zu entkommen. Dieser erzählt von einem Gefängnis außerhalb der Stadt, in denen die Menschen hingebacht werden, denen ihr Amulett genommen wurde. Auch er wurde seines Amuletts beraubt, aber konnte entkommen, bevor er ins Gefängnis gebracht werden sollte.

Der Protagonist beschließt dem auf den Grund zu gehen. Also schleichen sie durch die Stadt und belauschen die Anhänger des Antagonisten für mehr Informationen.

Nachdem sie erfahren haben, dass einer der Hauptmänner das Gefängnis besetzt, und die Amulette unter Verschluss hält, schmieden sie einen Plan, um sie zurückzubekommen. Der Plan lautet sich festnehmen und in das Gefängnis bringen zu lassen, den Hauptmann zu finden und die Amulette an sich zu nehmen.

Der Plan geht auf und nachdem sie sich gefangen nehmen lassen haben, werden sie in das Gefängnis gebracht.

Dort werden sie jedoch getrennt. Jetzt heißt es also nicht nur aus auszubrechen und den Hauptmann zu finden, sondern zunächst die Gruppe wieder vollständig zu machen.

Mit der Hilfe von anderen Gefangenen schaffen sie es den Wärtern immer wieder zu entkommen und letztlich an ihr Ziel zu kommen. Dieser Spielabschnitt besteht hauptsächlich aus Stealth Missionen und Rätsel lösen.

Jetzt müssen sie sich dem Hauptmann, der in diesem Fall die Rolle des Bosses übernimmt, entgegenstellen und besiegen.

Nachdem sie den Kampf erfolgreich gemeistert haben, bekommt der Junge sein Amulett zurück. Die anderen Gefangenen werden befreit und mit ihren wiedererlangten Amuletten schaffen sie es nicht nur, die Wärter zu überwältigen und so aus dem Gefängnis auszubrechen, sondern auch die restlichen Anhänger aus der Stadt zu vertreiben.

3. Look / Setting

Das Gefängnis ist Teil einer modernen und technologischen Stadt wobei der Dungeon selbst eher schlicht gehalten ist. Einige futuristische Elemente findet man als Gestaltungsmittel wieder, durch Lichter, Türen, die durch Computertechnik verschlossen werden, oder in der Uniform der Wärter.



4. Play time / difficulty

Maximale Spielzeit: 45 Minuten

Minimale Spielzeit: 30 Minuten

Das Dungeon ist das fünfte von sieben, weshalb es um einiges schwieriger ist als die vorherigen Herausforderungen, besonders durch die vielen Stealth Elemente. Auf einer Skala von 1 bis 5 wäre es eine 4.

Nachdem das Level abgeschlossen wurde, ist es nicht mehr zugänglich.

5. Level setup / Level goal(s) / Resolution

- Das Level beginnt damit, dass die Gruppe ins Gefängnis gebracht wird
- Dort wird die Gruppe aufgelöst und der Spieler muss alle Mitglieder zunächst wieder zusammenführen
- Mit dem ersten Charakter muss er aus seiner Zelle ausbrechen und dem Zellentrakt entkommen
- Dafür muss er in erster Linie Rätsel lösen, um Türen zu öffnen und unbemerkt an den Wärtern vorbeikommen
- Als zweites spielt er den Protagonisten
- Er befindet sich im Gemeinschaftsbereich und muss einige Mithäftlinge überzeugen ihm bei seinem Plan zu helfen
- Dieser lautet für einen Stromausfall zu sorgen damit es so zu einem Aufruhr kommt, den er nutzen kann, um zu entkommen
- Dabei liegt der Fokus in der Kommunikation mit den Häftlingen, ohne verdächtig zu wirken, die Wärter ablenken und zur Sicherung kommen
- Hat er für den Stromausfall gesorgt geht es zum nächsten Charakter über, der mit Hilfe des Chaos aus seinem Trakt entkommen muss
- Sein Ziel ist es den Schaufelcharakter zu finden, ohne sich erwischen zu lassen
- Sein Teil umfasst den größten Stealth Abschnitt
- Der Schaufelcharakter ist der letzte Charakter, der sich zu den anderen Charakteren durchkämpfen muss
- Sind die Teammitglieder wieder zusammen geht es in die zweite Hälfte über, bei der es Ziel ist den Hauptmann zu finden
- Dieser Abschnitt setzt seinen Fokus aufs Kämpfen
- Das Level ist abgeschlossen, wenn der Spieler den Hauptmann erreicht und besiegt hat
- Ist das geschafft kann er die gestohlenen Amulette zurück an ihre Besitzer geben
- Damit schaffen sie es die Wärter zu überwältigen und aus dem Gefängnis zu entkommen
- Für den Spieler ist ab diesem Punkt Schluss, doch die ehemaligen Gefangenen kehren in die Stadt zurück, um die Anhänger zu vertreiben

6. Win / Lose conditions / Rules

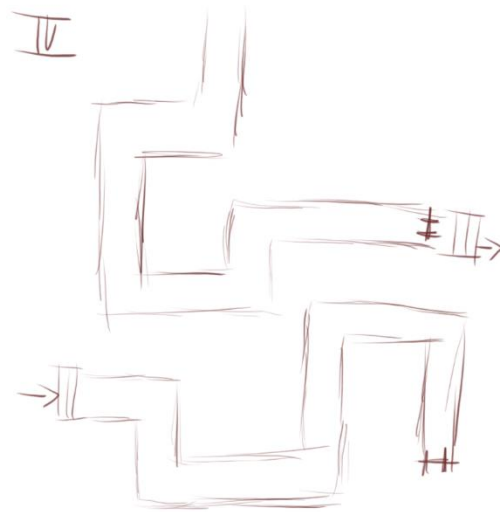
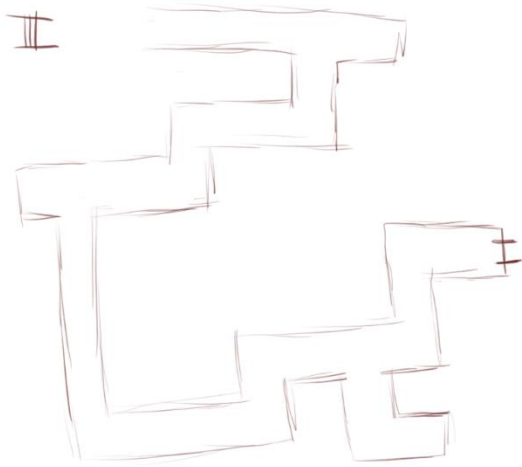
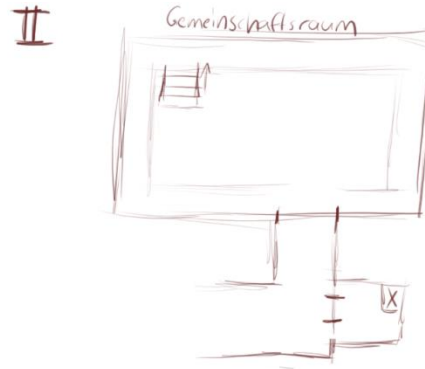
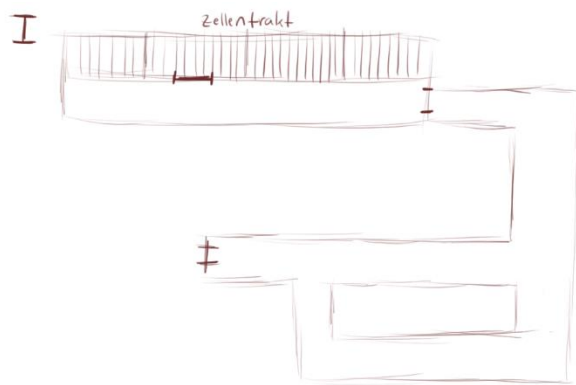
Um das Level abzuschließen, muss der Spieler den Hauptmann erreichen und besiegen.

Game Over erhält er, wenn er stirbt, indem er entweder von Gegnern oder vom Boss selbst besiegt wird.

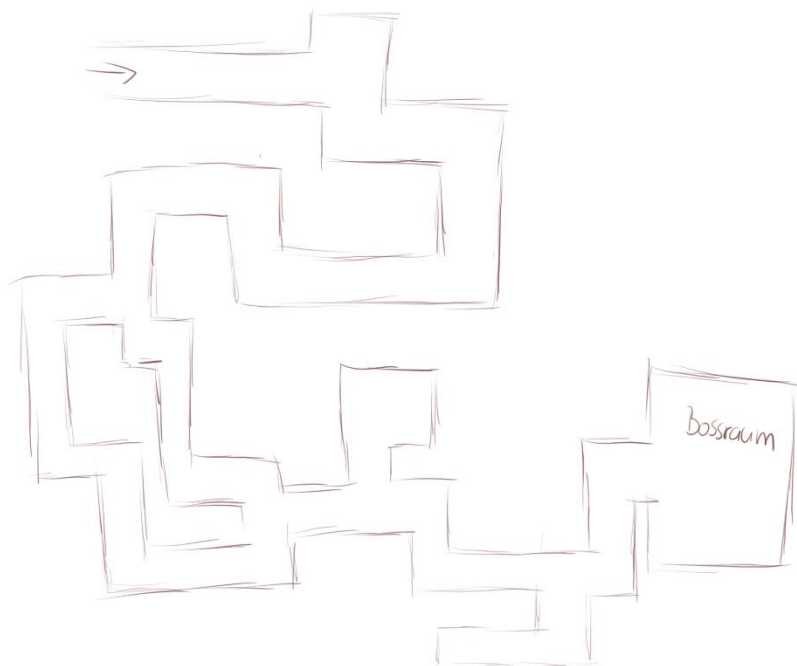
Da ein großer Abschnitt des Levels aus Stealth Elementen besteht, wird der Spieler zurück in seine Zelle gebracht, falls er erwischt wird und muss vom letzten Save Point anfangen.

7. Level Map / Sections

Teil 1



Teil 2



8. Characters

Der Spieler benutzt, wie auch in den vorherigen Leveln, den Protagonisten und den Schaufelcharakter und kann zusätzlich zwei weitere Charaktere mitnehmen. Einer sollte der mit der Fähigkeit sein, Zeit anzuhalten.

Zu den NPCs gehören der Junge und einige Mitgefangenen. Mit ihnen kann man reden, einige haben aber eine wichtigere Rolle, in dem sie gebraucht werden, um im Level voranzukommen. Beispielsweise bekommt man von ihnen wichtige Informationen zu den Wärtern oder nutzt sie, um die Wärter abzulenken.

9. Puzzles

- Türen Rätsel
 - Das erste gleich zu Beginn, um aus der Zelle zu entkommen
 - Weitere sind verteilt im Level, um von einem Abschnitt in den nächsten zu kommen
- Schalter Rätsel
 - Im Gemeinschaftsbereich, um für einen Stromausfall zu sorgen
- Schieberätsel
 - Im Level verteilt

10. Enemies / Objects / Collectables

Gegner: Wärter

Boss: Hauptmann

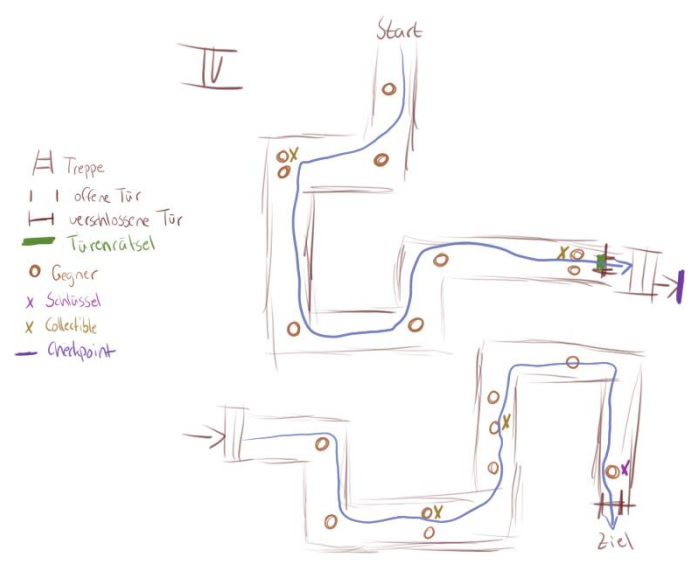
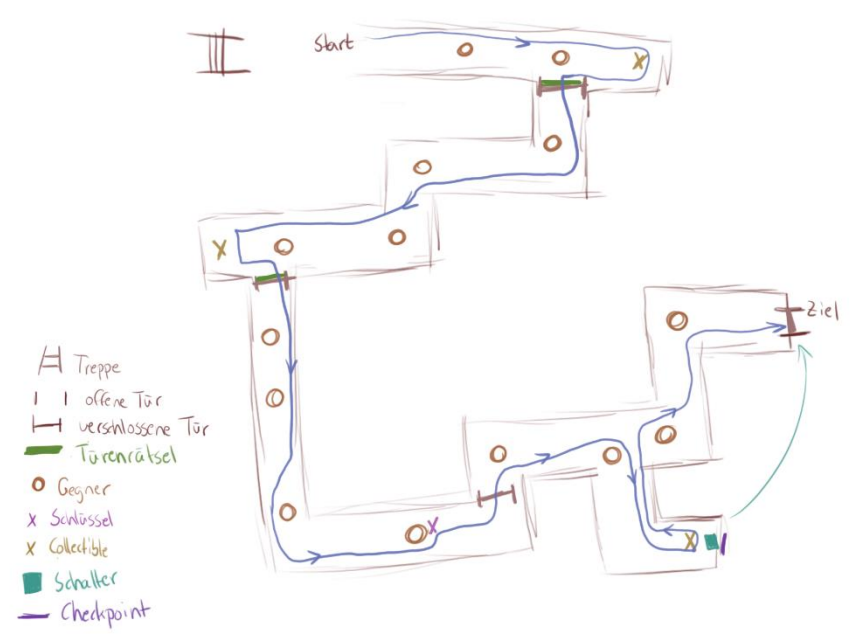
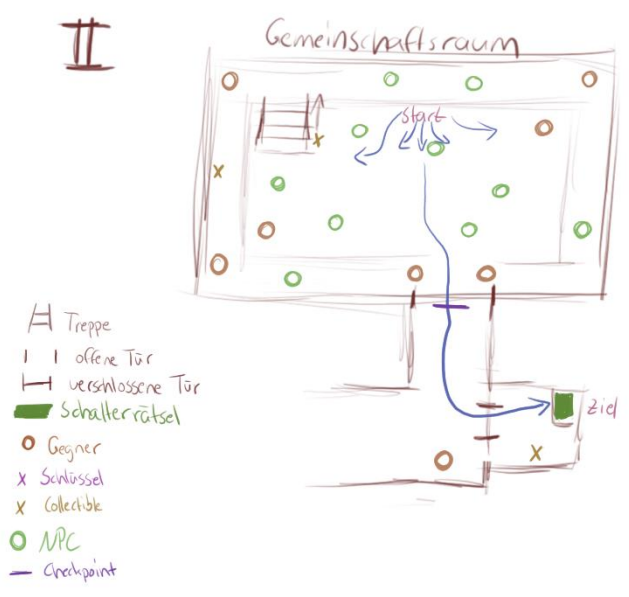
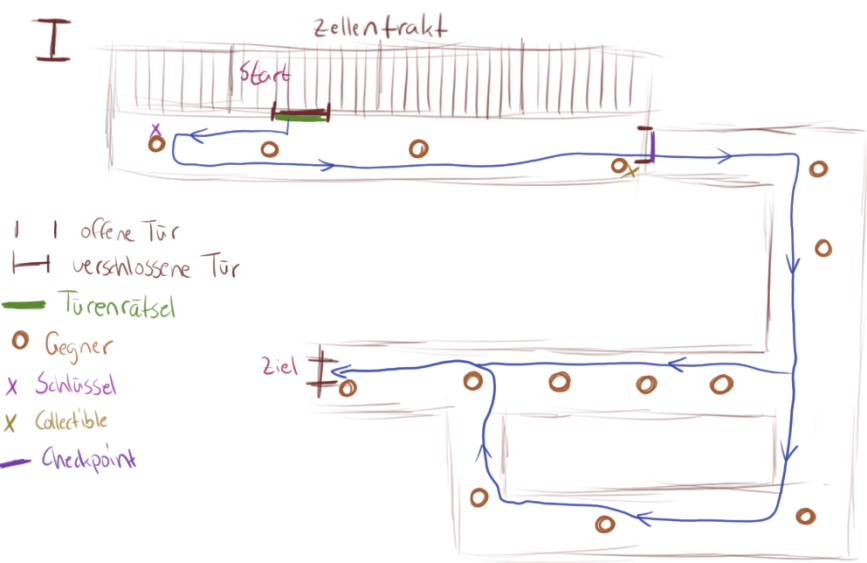
Objekte: Währung, Tools zur Verbesserung von Ausrüstung

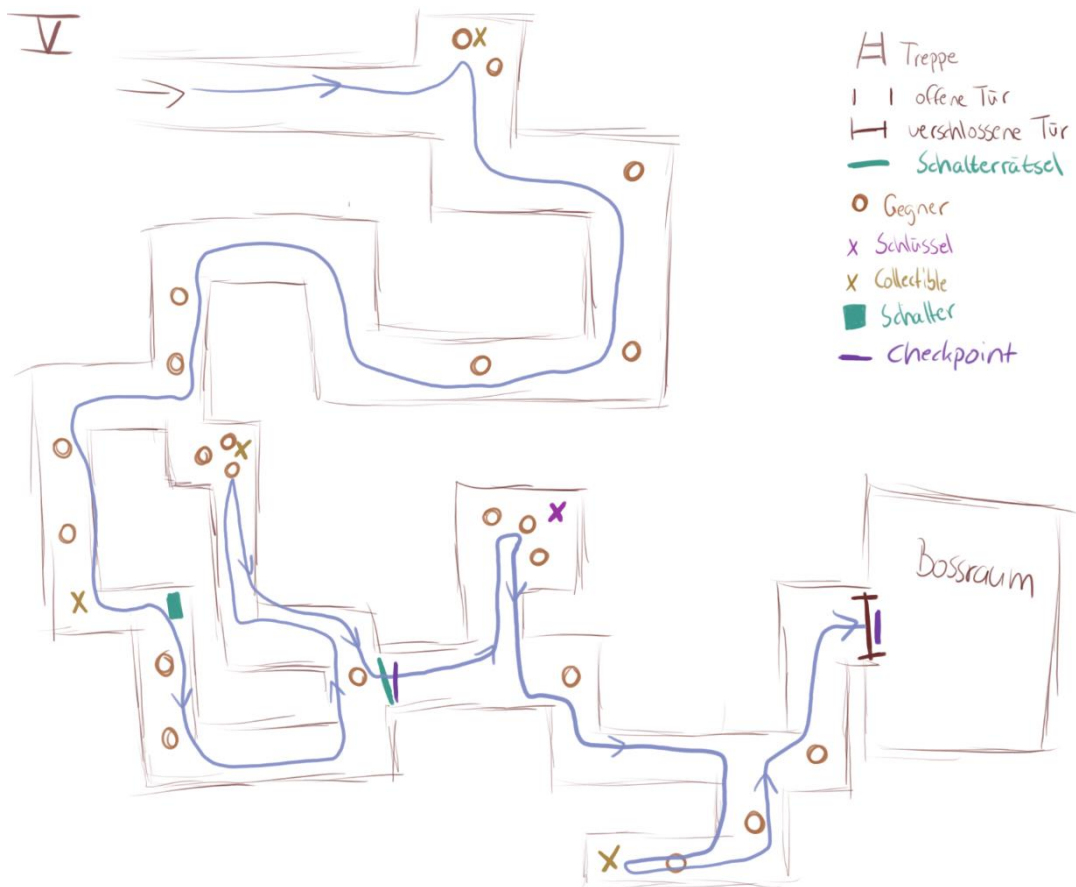
11. UX / Emotional curve / Rewards

- Das Level soll herausfordernd sein und den Spieler auf Takt halten, besonders dadurch, dass er die erste Hälfte des Spieles immer nur einen Charakter spielt und es viele Stealth Elemente gibt
- Ein Gefühl von Erfolg soll er bekommen, wenn er den Abschnitt des jeweiligen Charakters erfolgreich abgeschlossen hat und zum nächsten wechselt
- Der zweite Teil des Levels soll für etwas Erleichterung sorgen und mit dem Fokus auf Kämpfen abregierend wirken
- Schließlich der Bosskampf, der als Höhepunkt des Dungeons dient und herausfordernd, aber auch spaßig sein soll, damit das Glücksgefühl, wenn er besiegt, wird umso größer ist

- Dadurch, dass der Spieler mit mehreren Häftlingen interagiert, soll ihre Rettung am Ende den Spieler freuen und ihm das Gefühl geben, wirklich etwas erreicht zu haben
- Außerdem bekommt er am Ende ein neues Amulett mit neuer Fähigkeit, was als Belohnung dient

12. Levelflow / Progression / Checkpoints (incl. Level scribble)





13. Gameplay / Walkthrough

Nachdem die Gruppe in das Gefängnis gebracht und getrennt wurde, startet der Spieler mit dem ersten Charakter, der sich in einer Zelle wiederfindet. Dort muss er sich zunächst einen Überblick verschaffen und mit Hilfe eines Rätsels die Tür zum Öffnen bringen. Anschließend muss er durch den Zellentrakt schleichen, ohne sich erwischen zu lassen. Dabei kann er sich zum einen versteckt halten oder die Wärter ablenken, um an ihnen vorbeizukommen. Er muss außerdem den Schlüssel für den Ausgang von einem Wärter stehlen, ohne erwischt zu werden. Zusätzlich hat er die Möglichkeit zwischen zwei Wegen zu wählen. Der erste führt direkt zum Ausgang, ist aber schwerer, da es mehr Wärter gibt. Der zweite Weg ist länger, hat dafür aber mehr Versteckmöglichkeiten und ist weniger überrannt.

Nach erfolgreichem Entkommen geht es zum nächsten Abschnitt über.

Diesmal steuert der Spieler den Protagonisten, der sich im Gemeinschaftsbereich des Gefängnisses befindet. Dieser Abschnitt ist relativ groß und offen. Der Spieler muss mit verschiedenen Gefangenen interagieren und sie von seinem Plan überzeugen. Er braucht mindestens vier Komplizen. Um sie zu überzeugen, muss er die richtigen Dialogoptionen wählen.

Hat er das geschafft, schaffen diese eine Ablenkung, in dem sie einen Streit anfangen. Die Wachen versuchen diesen zu schlichten, weshalb der Spieler davonschleichen kann. Dafür hat er nur begrenzt Zeit. Wenn er zu langsam ist und der Kampf aufgehalten wurde, muss er von neuem anfangen.

Im Nebenraum angekommen muss er die Sicherung finden und für einen Stromausfall sorgen, in dem er das dazugehörige Schalterrätsel löst.

Nach dem Stromausfall bricht eine Panik aus. Die Gefangenen werden zusammengetrieben und sollen in ihre Zellen gebracht werden.

Der nächste Charakter nutzt das Chaos, um von seiner Gruppe loszukommen. Von einigen der Wachen hat er gehört, wie ein Gefangener mit einer Schaufel in der Nähe für Unruhe sorgt. Natürlich kann es sich dabei nur um den Schaufelcharakter halten, also macht es sich der Spieler zum Ziel diesen zu finden.

Jetzt muss er durch einen Teil des Gefängnisses schleichen auf der Suche nach seinen Freunden, ohne sich erwischen zu lassen. Es ist der größte Stealth Abschnitt des Levels, der mit Hilfe des Charakters mit der Fähigkeit Zeit anzuhalten deutlich vereinfacht wird, sollte der Spieler diesen Charakter in seiner Party haben. Mit ihm kann er Wachen für kurze Zeit einfrieren, um dann an ihnen vorbeizukommen. Ohne diesen Charakter ist das Level natürlich auch möglich, wenn auch schwieriger, da er sich einprägen muss wie die Wachen sich bewegen, wie er an ihnen vorbeikommen und wie er sie ablenken kann. Dazu kommen einige Rätsel, um Türen zu öffnen.

Schließlich schafft er es den Schaufelcharakter zu finden, der sich gerade in einem Kampf befindet. Dort wechselt die Kontrolle auf ihn und der Spieler muss alle Gegner ausschalten. Doch bevor er zu dem anderen Charakter gehen kann, müsse sie vor weiteren Wachen fliehen. Vorher haben sie aber noch einen Treffpunkt ausgemacht und diesen gilt es nun zu erreichen. Dieser Abschnitt ist der kürzeste und besteht in erster Linie aus Kämpfen. Der Spieler hat jedoch nur begrenzt Zeit, denn sollte der Stromausfall vorher behoben und das Chaos kontrolliert werden, heißt es Game Over. Also muss der Spieler überlegen wann es sich lohnt Gegner zu konfrontieren und wann es besser ist ihnen auszuweichen.

Letztlich schafft er es zum Treffpunkt wo auch die anderen Charaktere warten. Jetzt, da die Gruppe wieder vollständig ist geht es darum den Hauptmann zu finden. Die Nachricht, dass es eine flüchtige Gruppe gibt, hat sich schnell verbreitet und die Wachen sind schon auf dem Weg. Dieser zweite Abschnitt ist eine Mischung aus den vorherigen, in dem der Spieler teilweise herumschleichen und Türenrätsel lösen muss aber auch gegen einige Wachen kämpfen muss.

Letztendlich schaffen sie es zum Hauptmann und müssen ihn im Bosskampf besiegen. Dabei benutzt er die verschiedenen Amulette, die er in seinem Besitz hat. Es ist also ein abwechslungsreicher Kampf, der den Spieler zwingt, immer wieder umzudenken. Eine feste Strategie gibt es nicht, da es auch abhängig davon ist, welche Charaktere der Spieler in seiner Party hat. Mithilfe des Protagonisten und seiner Fähigkeit Objekte zu kontrollieren kann er beispielsweise Objekte manipulieren, die der Boss als Munition benutzen will, um diesen selbst damit zu schaden. Außerdem dient der Schaufelcharakter wie immer als Main DPS.