

7 Days Repeat

av Damir Bucu, student vid Högskolan i Skövde 2009

Innehåll

1.0	Spelöversikt.....	1
1.1	Koncept.....	1
1.2	Features.....	1
1.3	Genre	1
1.4	Målgrupp	1
1.5	Visuell stil.....	1
1.6	Projektomfattning	2
1.6.1	Platser	2
1.6.2	NPC:s	2
1.6.3	Vapen	2
2.0	Spelmekanik och gameplay.....	2
2.1	Gameplay.....	2
2.1.1	Uppdrag.....	2
2.1.2	Mål	3
2.2	Spelmekanik	3
2.2.1	Fysik	3
2.2.2	Platser och smygmoment	4
2.2.3	Dialog och utforskande	4
2.2.4	Vapen, strid och skada	4
3.0	Story, spelvärld och karaktärer.....	6
3.1	Story och narrativ	6
3.1.1	Bakgrundshistoria.....	6
3.1.2	Handlingens utveckling.....	6
3.2	Spelvärld.....	8
3.2.1	Plats 1	8
3.2.2	Plats 2	9
3.2.3	Plats 3	12
3.2.4	Plats 4	13
3.2.5	Plats 5	13
3.2.6	Plats 6	13
3.2.7	Plats 7	13
3.2.8	Plats 8	13
3.3	Karaktärer	14
3.3.1	Slavko.....	14
3.3.2	Mannen i telefon.....	14
3.3.3	Luka.....	14
3.3.4	Ivica König.....	14

1.0 Spelöversikt

1.1 Koncept

Spelarkaraktern vid namn Slavko vaknar en dag av att telefonen ringer. När han svarar hör han ett starkt brus och en knappt hörbar röst. Rösten talar om för Slavko att han har blivit injikerad med en bomb i huvudet som kommer att döda honom inom sju dagar om han inte gör vad rösten i telefonen säger. För att få bomben inaktiverad måste huvudkaraktären göra sju uppdrag, ett uppdrag per dag, och alla uppdrag handlar om att likvidera några för Slavko totalt okända personer. Efter att han slutfört dessa och de sju dagarna har passerat visas en sekvens där huvudkaraktären dör för att sedan vakna upp i sin säng igen av att telefonen ringer. Tiden har börjat om och spelaren är tillbaka på dag ett. Huvudmålet blir nu att försöka ta reda på och hitta personen som ligger bakom allt. För att få reda på vem som ligger bakom telefonsamtalet och bomben i huvudkaraktärens huvud måste spelaren leta efter ledtrådar och tala med olika personer. Det är nu också möjligt att tala med de tänkta offren och samla information från dem.

1.2 Features

- Spelet blandar actionmoment likt de i spelet *Hitman* med klassiskt äventyrsspel
- Efter de första sju dagarna i spelet börjar tiden om och spelupplevelsen förändras
 - Spelets mål förändras och ett äventyrsmoment introduceras där spelaren måste leta ledtrådar och lösa storydrivna pussel
- Spelaren får ett utbud av olika vapen för att utföra lönnmorden och får själv välja vilket vapen han vill använda för varje uppdrag och kan på så sätt själv planera hur han vill utföra dem

1.3 Genre

Action/Äventyr, spelet kommer att blanda element från spel som *Hitman* och klassiska äventyrsspel, som t.ex. *Monkey Island* och *Broken Sword*.

1.4 Målgrupp

7 Days Repeat vänder sig främst till de som gillar klassiska äventyrsspel och mysterielösande men också de som gillar att spela actionspel där man i huvudsak ska smyga omkring och undgå att bli upptäckt. Det vänder sig främst till män då det finns få kvinnliga karaktärer överhuvudtaget i spelet som kvinnliga spelare skulle kunna relatera till. Åldersgruppen spelet riktar sig till är främst från 15 år och uppåt.

1.5 Visuellt stil

Miljöerna i spelet kommer mestadels bestå av gamla slitna betongbyggnader som passar in i det kommuniststyrda Jugoslavien. Gator och andra detaljer är också till viss del slitna på grund av misskötsel. Spelarkaraktern, Slavko, är en medelålders man, mellan 30 och 40 år gammal, tunnhårig och alldaglig men ganska muskulös från sin tid i armén. Spelet ska inte ha alldeles för höga krav på hårdvaran vilket betyder att alla 3D-modeller i spelet kommer hålla en rimlig nivå vad gäller polygonantal och texturstorlekar. Möjligtvis skulle kontroller för detta implementeras i en inställningsmeny i spelet med vilka spelaren själv kan anpassa dessa till sin dator. Den grafiska stilen kommer vara i huvudsak realismnärmande men med prestanda i åtanke.

1.6 Projektomfattning

1.6.1 Platser

Spelet kommer totalt innefatta nio olika platser som spelaren kan ta sig till, inklusive lägenheten där spelaren börjar spelet. Förutom lägenheten kommer det alltså finnas åtta större områden där spelet kommer utspelas.

1.6.2 NPC:s

Totalt kommer det behövas 10 unika karaktärsmodeller (exklusive huvudkaraktären) och ungefär lika många karaktärsmodeller att använda som generiska NPC:s som t.ex. vakter eller vanliga civilister som finns utspridda på platserna spelaren besöker. Dessutom måste man kunna byta ut kropparna på dessa generiska NPC:s så att de kan ha olika kläder, t.ex. kanske man använder ett specifikt huvud på en joggares kropp i parken men vill sedan använda samma huvud på en piccolo i hotellet.

1.6.3 Vapen

Under sin tid i det militära har Slavko lyckats smuggla hem lite vapen som han förvarar i sin garderob. Dessutom kan spelaren på vissa platser hitta vapen eller föremål som kan användas som vapen. De vapen och andra tillhyggen som spelaren har tillgång till, antingen från början av ett uppdrag eller under ett uppdrags gång, är följande: Närstridskniv, batong, pistol med ljuddämpare, automatkarbin, sprängmedel med tidsinställbar detonator, en vässad smörkniv i plast (nödvändig för platser med metalldetektorer) och arsenik (dock behövs ingen modell för arseniken). Utöver vapnen kan spelaren även slåss med nävarna.

NPC:s kommer ha tillgång till batonger, pistoler och automatkarbiner. Dock kommer NPC:s med skjutvapen inte introduceras förr än den senare hälften av uppdragen.

2.0 Spelmekanik och gameplay

2.1 Gameplay

2.1.1 Uppdrag

I den första delen av spelet – de första sju dagarna – tar sig spelaren framåt genom att klara av sju uppdrag som består av att lönmörda sju olika personer på sju olika platser. Spelaren börjar varje dag i sin lägenhet och när hon går mot ytterdörren och aktiverar den visas en ruta med information om uppdraget (vem hon ska döda och en karta över den plats hon ska till) och hon får dessutom välja vilket vapen hon vill använda till uppdraget. Därpå tas hon till startpunkten på den plats där uppdraget utspelas. När hon tagit sig förbi alla hinder, inte blivit upptäckt och utfört uppdraget måste hon ta sig tillbaka till startpunkten – återigen, utan att bli upptäckt – för att slutföra uppdraget. Då transporteras spelaren tillbaka till sin lägenhet. För att svårighetsgraden i uppdragen ska öka gradvis för varje uppdrag utspelas de på mindre och mindre tillgängliga platser. T.ex. så utspelas det första uppdraget på en allmän plats, en park, medan ett senare utspelas i ett mentalsjukhus, och ett ännu senare uppdrag utspelas på en militärbas.

Uppdrag i punktlistform:

- Dag 1
 - Måltavla: Dragan Alujevic, politiker
 - Plats: Stadspark
- Dag 2
 - Måltavla: Mark Zeljkovic, jugoslavisk-amerikansk affärsman
 - Plats: Hotell
- Dag 3
 - Måltavla: "Luka", okänt
 - Plats: Mentalsjukhus
- Dag 4
 - Måltavla: Ivan Milovic, politiker
 - Plats: Herrgård
- Dag 5
 - Måltavla: Dmitri Petrov, rysk delegat
 - Plats: Regeringsbyggnad
- Dag 6
 - Måltavla: Josip Karajic, militärofficer
 - Plats: Militärbas
- Dag 7
 - Måltavla: Ivica König, agent i den nybildade kroatiska underrättelsetjänsten
 - Plats: Underrättelsetjänstens högkvarter

- Efter dag 7
 - Hitta personerna som ligger bakom bildandet till den hemliga organisation som i framtiden kommer placera en bomb i ditt huvud och tvinga dig till att utföra ovanstående uppdrag.

2.1.2 Mål

De första sju dagarna i spelet har spelaren bara ett mål – att döda de sju personerna han blivit tillsagd att döda. Efter de sju dagarna har passerat och spelaren har lyckats med de sju uppdragen kommer han att dö, men då börjar tiden också om. Han är tillbaka till dag ett med en liten skillnad – ett kryptisk meddelande är inristat i väggen bredvid hans säng: "3 7 vet HITTA DEM." Spelaren har nu som huvudmål att hitta de personer som ligger bakom den organisation som ligger bakom allt. Spelaren kan nu tala med de tänkta offren som kan ha viktig information, speciellt är den tredje och sjunde personen som finns på dödslistan väldigt viktiga då de är nyckelpersonerna för att klara spelet. (därutav meddelandet på väggen; "3 7 vet").

2.2 Spelmekanik

2.2.1 Fysik

Spelet ska endast ha väldigt enkel fysik som gravitation och det kommer bara appliceras på spelarkarakteren när spelaren t.ex. hoppar eller går ner för en kant. Inga avancerade fysikmotorer kommer som t.ex. Havok kommer att behövas för detta. Karaktärer som faller ihop efter att de dör kommer skötas med animationer.

2.2.2 Platser och smygmoment

Normalt sett kommer spelarens vapen vara dolt och tas fram med ett enkelt knapptryck – om spelaren blir sedd av NPC:s med vapen i hand kommer de att försöka starta ett ”alarm” genom att uppmärksamma andra NPC:s och sedan antingen ringa polismyndighet eller ta kontakt med säkerhetspersonal om sådan finns tillgänglig. I det fallet kommer en klocka börja ticka nedåt och när den når noll har uppdraget misslyckats och spelaren måste börja om från det specifika uppdragets startpunkt. Andra saker som kan leda till spelarens upptäckt är om hon uppträder misstänksamt, t.ex. springer omkring eller befinner sig på en plats där hon normalt inte har tillträde till. Detta gör att man kan gradvis öka svårighetsgraden för varje uppdrag genom att sätta platsen för senare uppdrag på platser där folk har större anledning att vara misstänksamma (t.ex. en militärbas.) För att kunna smälta in i de miljöer spelaren infiltrerar kommer det finnas ett utbud av olika kostymer och kläder som Slavko automatiskt iklär sig när ett uppdrag börjar. NPC:s, så som säkerhetspersonal o.s.v., kan dödas om spelaren så önskar men om någon annan NPC ser kroppen kommer ett larm utfärdas.

För att komma till de olika platserna som uppdragen är spridda på går spelaren helt enkelt ut genom dörren och transporteras automatiskt till platsen. Dessa platser kommer också vara begränsade och isolerade – spelet kommer alltså *inte* ha en stor stad som spelaren kan gå runt fritt i á la *GTA* utan kommer vara mer likt spelet *Hitman* i det avseendet.

2.2.3 Dialog och utforskande

Dialog och utforskande äventyrsmoment i spelet kommer inte framträda förrän spelaren klarat de första sju uppdragen i spelet. Dialog kommer fungera på ett liknande sätt som det gör i *TES IV: Oblivion*, d.v.s. när du har fått en viss information eller hittat ett visst objekt kan det dyka upp som ett ämne som spelaren kan välja att tala med en NPC om. För att förenkla det lite för spelaren att hitta föremål som ibland kan infinna sig i ganska röriga miljöer ska föremål som går att plocka upp eller interagera med att skilja sig grafiskt från resten av miljön. Till exempel kan dessa föremål vara något ljusare än omgivningen om de befinner sig i en mörk källare. För att plocka upp eller interagera med något ska det normalt bara krävas ett knapptryck då en liten textruta dyker upp som beskriver föremålet, ytterligare ett knapptryck gör att beskrivningen försvinner från skärmen.

2.2.4 Vapen, strid och skada

Öppen strid är inte något framträdande element i *7 Days Repeat* och försöker spelaren ta sig an mer än en person i en eldvapenstrid kommer hon antagligen förlora. Skada kommer fungera ganska realistiskt i spelet i det anseende att spelaren kan ta kanske en eller två kulor innan hon dör eller blir utslagen. Spelaren och NPC:s kommer ha olika hitboxes på olika ställen på kroppen, så att ett skott i huvudet är dödligt medan ett i benet bara gör en del skada. Dessutom skulle ett skott i benet påverka rörelsemönstret hos både NPC:s och spelarkaraktären, ett skott i armen eller handen å andra sidan skulle påverka pricksäkerheten. För spelaren skulle detta uppenbara sig genom att man rör sig något långsammare och ryckigare framåt, respektive om man blir träffad i armen skulle armarna på spelarkaraktären inte vara lika stabila och påverkas kraftigare av rekylen.

Knivar används effektivast om spelaren gör en smygattack – om spelaren smyger sig på en NPC bakifrån och attackerar personen med en kniv kommer spelaren att utföra en smygattack vilket innebär att en animation spelas upp. Då kommer spelarkaraktären ta tag med vänsterhanden om personens buk och punktera offrets lunga genom att sticka

kniven i ryggen på vederbörande. Detta leder till att offret kommer att falla till marken med andningssvårigheter och slutligen dö efter några minuter.

2.2.4.1 Skadeområden och effekter

- **Huvud**
 - Skada: 1,5
 - Effekt: 80 % chans för omedelbar död (endast om träffad av eldvapen)
- **Torso**
 - Skada: 1
 - Effekt: (ingen)
- **Armar**
 - Skada: 0,5
 - Effekt: 80 % chans för minskad pricksäkerhet
- **Ben**
 - Skada: 0,7
 - Effekt: 60 % chans för minskad rörlighet, haltande gång

2.2.4.2 Vapen

- **Nävar**
 - Typ: Närstridsvapen
 - Skada: 0,4
- **Närtstridskniv**
 - Typ: Närstridsvapen
 - Skada: 1
- **Batong**
 - Typ: Närtstridsvapen
 - Skada: 0,8
- **Pistol (Zastava CZ99)**
 - Typ: Eldvapen
 - Skada: 1,5
 - Ammunition: 15 st. 9 mm per magasin
 - Precision: 0,5
 - Övrigt: Utrustad med ljuddämpare
- **Automatkarbin (Zastava M70)**
 - Typ: Eldvapen
 - Skada: 1,5
 - Ammunition: 30 st. 7,62 mm per magasin
 - Precision: 1
 - Övrigt: Eldgivning kan växlas mellan singel och automateld
- **Vass smörkniv**
 - Typ: Närstridsvapen
 - Skada: 0,4
 - Övrigt: Kan gå sönder vid överanvändande, består av plast

3.0 Story, spelvärld och karaktärer

3.1 Story och narrativ

3.1.1 Bakgrundshistoria

Slavko, en före detta soldat i den Jugoslaviska armén, vaknar en dag, med en obehaglig huvudvärk, av att telefonen ringer. När han svarar hör han en dov röst höljdd i något slags radiobrus. Rösten talar om för honom att han har en bomb implanterad i huvudet och att han har sju dagar att leva om han inte utför en serie av sju mord.

Mannen tillhör en hemlig ultrakonservativ organisation i framtiden, som kallar sig Jugoslav, som vill hindra Jugoslaviens splittrande genom att få vissa nyckelpersoner för splittrandet att försvinna, t.ex. politiker och militära ledare. Dessa personer har nödvändigtvis ingen direkt påverkan på republikens splittrande men kanske en indirekt sådan. De tror att om de gör detta kan Jugoslavien växa till att bli en ledande supermakt i framtiden – det vill säga i deras egen tid. Denna organisation har utvecklat en experimentell teknologi för att skicka elektroniska signaler och mindre objekt till det förflutna och ringer samtalet till Slavko från framtiden. De har också skickat bomben han har i huvudet. Denna organisation existerar inte ännu när spelet äger rum utan bildas några år efter Jugoslaviens splittrande. Detta innebär att det kommer bli väldigt svårt för spelaren att kunna ta reda på vem som ringde det där samtalet.

3.1.2 Handlingens utveckling

Handlingen fortskrider allteftersom spelaren klarar uppdragen men man får egentligen inte svar på några frågor förrän alla uppdrag är avklarade och den andra delen av spelet börjar. Bomben som Slavko har fått insatt i huvudet är rent dramaturgiskt sett bara en så kallad ”plot device” som för handlingen framåt. Den fungerar som spelarkaraktärens (och spelarens) motiv att utföra uppdragen men skulle lika gärna kunna vara vad som helst, t.ex. ett virus eller någon annan form av hot. När uppdragen är utförda och de sju dagarna passerat för första gången inser man att bomben exploderar oavsett om man utför uppdragen eller inte, men också tiden på något sätt har börjat om från när spelet tog sin början. Därifrån ska spelaren ta reda på vem rösten i telefon är och varför tiden har börjat om. Bomben har inte lika stor fokus längre och motivet skiftar istället mer åt att få svar på alla frågor som uppstått under den första halvan av spelet.

När spelaren nu för andra gången vaknar i sin säng av att telefon ringer kommer det dyka upp dialogval när han lyfter luren. Dock kommer rösten i telefon fortsätta prata oavsett vad Slavko säger och man kan börja misstänka att rösten är en inspelning vilket han också tyst frågar sig själv efter att han avslutat samtalet. Första ledtråden spelaren hittar för att lösa mysteriet hittar spelaren i sin lägenhet – ett märkligt meddelande är inrättat i hans vägg bredvid sängen: ”3 7 vet HITTA DEM.” När spelaren nu går ut ur dörren kommer hon fortfarande komma till samma platser som förut, i samma ordning, dock kommer man nu kunna konversera med de olika tänkta måltavlorna och man kommer inte längre behöva utföra lönnmorden.

När man talar med Dragan Alujevic kan spelaren fråga honom om det är någon som skulle vilja se honom död, på vilket han svarar att det måste ha och göra med den senaste politiska utvecklingen i landet. Alujevic stödjer ett splittrande av federationen vilket kan ha gett honom fiender men han har inte fått några direkta hot. När man berättar för

honom om telefonsamtalet nämner han att han också fick ett märkligt meddelande på sin telefonsvarare för några dagar sedan. Dock var det så mycket brus och störningar att det inte gick att urskilja vad som sades, varför han hade ignorerat meddelandet tills nu. Alujevic säger att han kan posta bandet från telefonsvararen till Slavkos adress. Nästa dag kan spelaren hitta det i sitt inventory. Om man lyssnar på det med hjälp av en bandspelare i Slavkos lägenhet hör man, som Alujevic sa, mest brus och knaster.

När man sedan når Mark Zelkovic i sitt hotellrum och frågar honom varför någon skulle vilja se honom död får man ett svar som skulle stärka en teori om att mannen i telefon utav någon anledning vill försöka hindra Jugoslavien från att splittras. Zelkovic berättar att han bor i USA sedan 20 år tillbaka och har under sin tid där blivit en väldigt framgångsrik företagare och investerare. Han föddes i Kroatien och är lite av en nationalist och nu vill han sponsra en kroatisk armé så att Kroatien kan bryta sig ur den Jugoslaviska federationen.

Personen kallad Luka som är den tredje personen på listan är den person som kommer att föra handlingen framåt mer än någon annan karaktär. När spelaren tagit sig förbi alla hinder till Lukas isoleringscell på mentalsjukhuset där han sitter inspärrad får man första intrycket av att han verkar vara lite bakom flötet, grovt schizofren. Luka får omedelbart panik när han ser Slavkos ansikte och spelaren måste ge honom en liten snyting för att få tyst på honom. Efter att han lugnat sig lite frågar Luka om detta är första gången Slavko är här. Uppenbarligen vet han något. Luka berättar att för bara några dagar sedan vaknade upp i en bil som tydligen kört ner i diket. Han visste inte vem han var eller vad han gjorde där och hans huvud kändes som om det skulle explodera. Konstiga bilder och tankar snurrade runt som han då inte kunde förstå alls. Under de senaste dagarna har han försökt förstå all detta informationskaos han har i huvudet. Han berättar att han fått information ”injekterad” i huvudet genom elektromagnetiska signaler som skickats från framtiden. Han visste att Slavko skulle komma, varför han skulle komma och hur han såg ut vilket var anledningen till hans panikattack. Slavko kan nu fråga honom om han vet någonting om varför han vaknade upp igen på dagen som mannen i telefon ringde och vem mannen i telefon egentligen är. Luka svarar att mannen i telefon ringer från framtiden och tillhör en ultrakonservativ organisation, kallad Jugoslav, som genom att ändra vissa detaljer i det förflutna vill påverka framtiden. De tror att de ska kunna göra Jugoslavien till en supermakt i framtiden om de gör dessa ändringar. Dock är teknologin de använder väldigt experimentell och ingen vet riktigt vad användandet av den kan leda till. Mannen som injekterade information i Lukas huvud tillhör underrättelsetjänsten i samma tid som mannen i telefon existerar. Han har en teori om att Jugoslavs användande av denna teknologi skulle kunna orsaka något slags böjning av tidsdimensionen vilket skulle betyda att tiden skulle gå i cirklar. Varför Slavko kommer ihåg allt från innan när tiden började om när ingen annan gör det har Luka dock inget svar på. Han antar att det är något slags temporal anomali. När han berättat allt han vet säger Luka åt Slavko att söka upp Ivica König. Luka vet inte vem det är eller var han finns men det vet Slavko. Han har avslutningsvis och ett meddelande till Slavko som han skriver ner på en papperslapp som sedan kan finnas i inventoryt. Meddelandet består av till synes slumpmässiga siffror och bokstäver: ”F44789F8ADD8941278CF1864215647E4”. Meddelandets innebörd förblir än så länge okänd och efter att Luka har sagt detta börjar han uppträda väldigt förvirrat och undrar var han är och frågar vem Slavko är. Han har på något sätt glömt hela konversationen och allt han just sade. Slavko ger honom en fundersam blick, stoppar sedan lappen i fickan och går.

Spelaren kommer nästa dag återigen gå till underrättelsetjänstens högkvarter och besöka Ivica König. Efter att man pratat med Ivica får man reda på att han också fått ett telefonsamtal, dock inte från samma person som ringde till Slavko utan den person som gav Luka den information han bar på. Personen hade berättat att han hette König och är Ivicas ättling. På sitt skrivbord hade Ivica hittat något som liknade ett batteri. Ivicas ättling i framtiden hade berättat för Ivica att han måste hjälpa Slavko att återställa tidslinjen genom att stoppa gruppen Jugoslav innan de kontakter Slavko och sätter bomben i hans huvud. I källaren i en av byggnaderna på samma militärbas som Slavko tidigare besökte finns en maskin tillhörande ett projekt som lagts på is sedan 70-talet. Det är en tidsmaskin som aldrig fungerade eftersom man inte hittade en tillräckligt kraftfull energikälla. Den batteriliknande saken som Ivica hade fått är ett experimentellt batteri som Ivicas ättling tror ska vara tillräckligt kraftfull för att få tidsmaskinen att fungera. Dock var han inte ens säker på om tidsmaskinen fungerar överhuvudtaget. Dessutom har de inte ens så långt in i framtiden som när Ivicas ättling lever lyckats med att skicka levande ting större än encelliga organismer genom tidsrummet. Det är en stor risk men också den enda chans de har.

Med Ivicas hjälp är det inga större problem att ta sig in i militärbasen eftersom han i egenskap av agent har tillstånd att vistas på området. Efter spelaren hittat maskinen och kopplat den till kraftkällan – batteriet – dyker det upp ett meddelande på en skärm som ber användaren att knappa in en sifferserie. Slavko tar upp lappen med meddelandet från Luka och knappar in det på konsolen.

Slavko och Ivica kommer anlända till Jugoslavs bas i framtiden. Där kommer spelaren gå igenom två våningar. På den första våningen kommer man tillsammans med Ivica König ta sig till en hiss. Strax innan de når hissen kommer en kort cut-scene visas där flera vakter dyker upp och rör sig mot hissen. Ivica stannar kvar och försöker hålla bort vakterna så gott han kan så att Slavko kan ta sig till hissen. Slavko tar sig till högsta våningen där huvudpersonerna i organisationen befinner sig. Efter han tagit sig förbi några fler vakter och hinder kommer han till slut komma till ett stort rum med ett runt bord vid vilket personerna bakom Jugoslav sitter. Efter att Slavko skjutit alla personerna sätts en självförstörelsesekvens igång. Spelaren får se hur byggnaden sprängs och skärmen tonar över till svart. Efter en kort stund får man se hur Slavko återigen vaknar i sin säng av att telefonen ringer. När han svarar är det är det en annan röst som talar än förut. ”Bra jobbat”, säger rösten.

3.2 Spelvärld

Spelet kommer att utspelas i Jugoslavien (Socijalistička Federativna Repulika Jugoslavija) någon tid mellan slutet på 80-talet och början på 90-talet. Exakt när och var i Jugoslavien spelaren befinner sig kommer aldrig att nämnas. Eftersom fiktion och verklighet kommer att blandas skulle man kunna kalla spelvärlden för en alternativ verklighet. Den tidigare presidenten Tito har dött och Jugoslavien håller på att splittras vilket senare kommer att leda till ett flertal krig och oroligheter. Slavko bor i en sliten betonggrå lägenhetsbyggnad i en namnlös stad någonstans i landet. Spelaren kommer besöka åtta olika platser under spelets gång.

3.2.1 Plats 1

En stadspark med träd, gräs och en liten damm med tillhörande änder. Parken kommer även vara befolkad med enstaka joggare, gamla gubbar, älskande par o.s.v. Platsen är

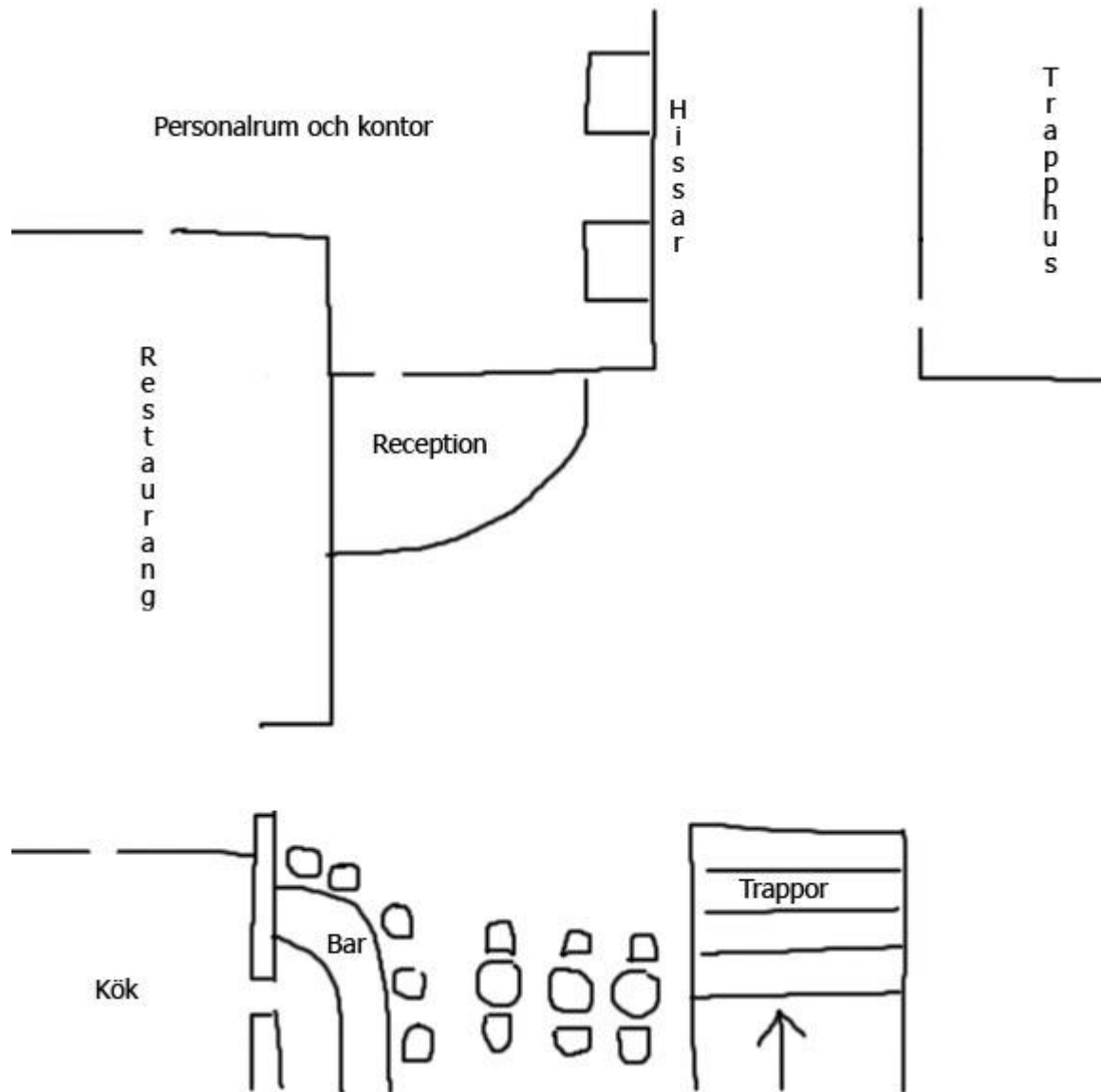
avgränsad med hjälp av en stor häck som växer längs kanten av parken och utgången till parken där spelaren startar är blockerad med en ”osynlig vägg”.



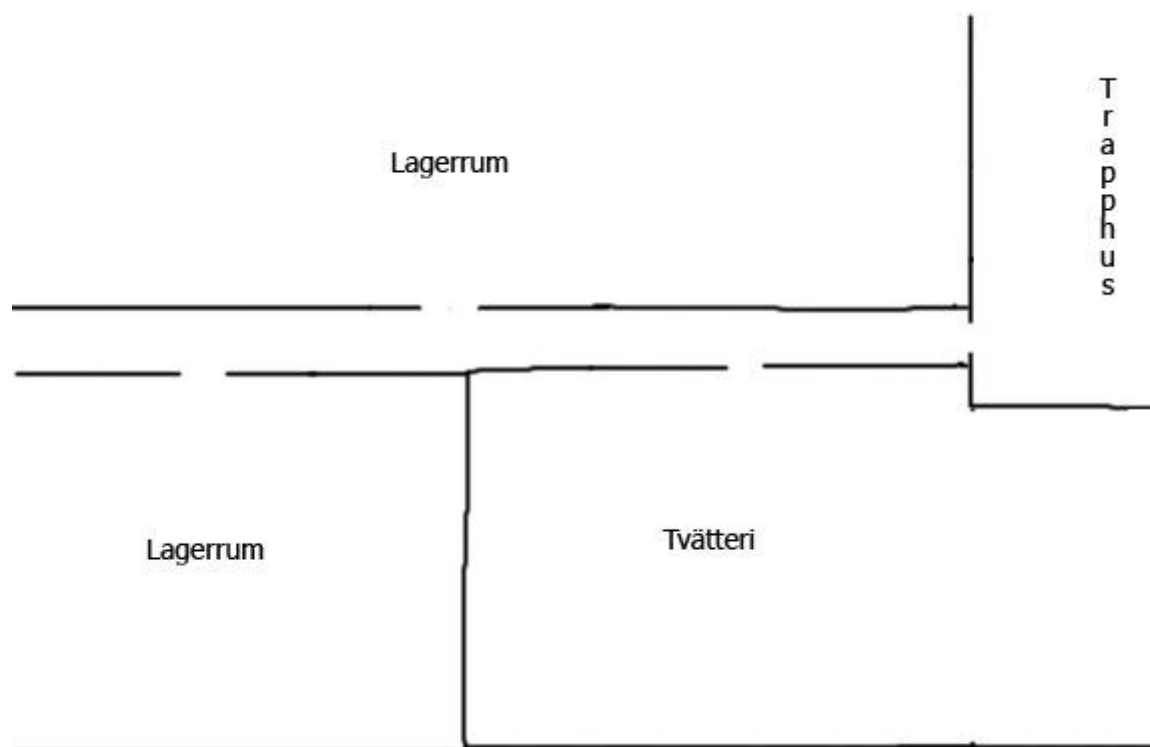
Figur 1- Karta över plats 1 (stadsparken) (Gul markering = stig; mörkgrön markering = träd; blå markering = vatten)

3.2.2 Plats 2

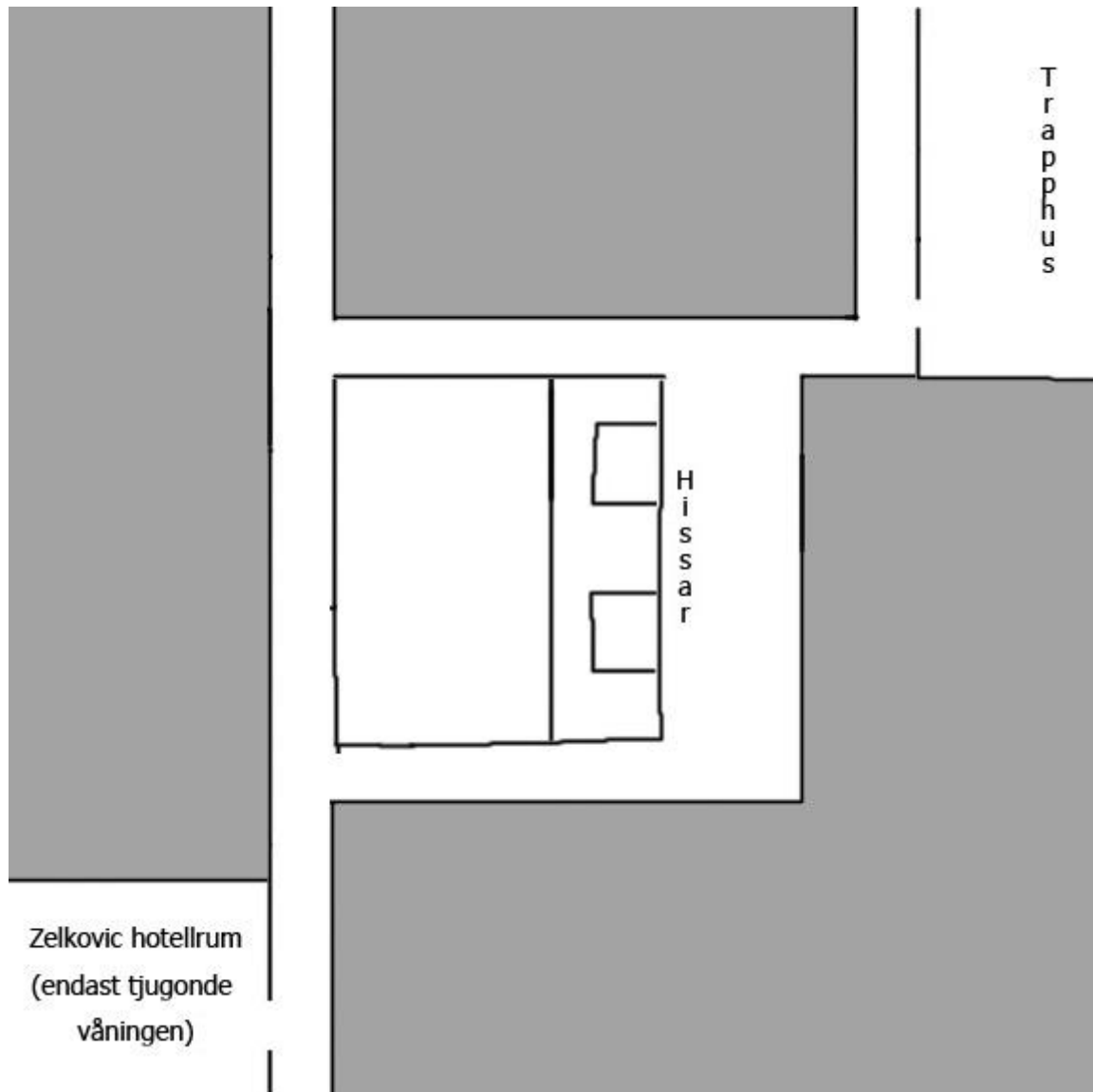
Ett hotell. Spelaren kommer bara kunna gå runt i insidan av hotellet men en kort sekvens i uppdragets början kommer visa även utsidan när spelarkaraktern, Slavko, träder in i byggnaden. Det är ett ganska stort hotell med tjugo våningar men förutom lobbyn och källaren ser de flesta våningar likadana ut. Spelaren kan bara gå in ett av hotellrummen på våning tjugo – där personen hon letar efter, Zelkovic, befinner sig. Alltså, alla rumsdörrar från våning två till nitton är statiska och på tjugonde våningen finns en dörr som går att öppna. Det finns även ett trapphus, en källare med ett tvätteri och två tämligen oansenliga lagerrum, ett kök och två hissar och i lobbyn finns en bar där några få personer sitter och samtalar, dricker och röker. Runt i hotellet går hotellpersonal omkring iklädda klassiska röda piccolodräkter och tillhörande hatt.



Figur 2- Karta över plats 2 (hotellet, lobbyn)



Figur 3- Karta över plats 2 (hotellet, källaren)



Figur 4- Karta över plats 2 (hotellet, våning 20) (Grå markering = rum som spelaren inte kan gå in i) (övriga våningar ser likadana ut med undantaget från Zelkovic hotellrum)

3.2.3 Plats 3

Ett mentalsjukhus som är gammalt och väldigt slitet. Sjukhuset är precis som hotellet en plats där spelaren endast kan vistas inomhus. Det består av vitmålade betongväggar vars färg lossnat på flertal ställen, grått kakelgolv med enstaka spruckna kakelplattor. Det finns en markvåning och en källare. På den första våningen finns väldigt spartanskt inredda celler – varje cell har en säng, ett litet bord och en glödlampa i taket, i få fall kan man hitta andra saker i cellerna, t.ex. en radio eller en kortlek. På första våningen finns också en reception, kontor, en klinik, ett omklädningsrum för personalen, ett våtutrymme (handfat, toaletter och duschar) för de intagna, en matsal och ett allmänrum där de intagna oftast samlas på dagarna. Vårdarna som jobbar på sjukhuset är klädda i vita byxor och vit kortärmad skjorta och är övervägande kraftigt byggda män. Det finns även en manlig doktor som är chef över anstalten och en kvinnlig sjuksyster som jobbar i kliniken. I källaren finns ett fåtal isoleringsceller var i en av dessa celler spelarens måltavla, Luka, befinner sig.

3.2.4 Plats 4

En herrgård tillhörande politikern Ivan Milovic. Herrgården har en trädgård och själva byggnaden är en stor vit stenbyggnad. Trädgården är omgärdad av en hög häck och ett ännu högre stängsel. Spelaren kommer börja i trädgården för att sedan ta sig in i byggnaden och både ute i trädgården och inomhus finns det beväpnade vakter som hon måste ta sig förbi omärkbart. I trädgården växer bl.a. rosbuskar och enbuskar. Inne i huset finns dyra målningar och mattor, kristallkronor i taket o.s.v.

3.2.5 Plats 5

En regeringsbyggnad fylld med kontor och konferensrum. Byggnaden är hårt bevakad av beväpnad säkerhetspersonal och för att komma in krävs det att man går genom en metalldetektor på första våningen. Spelaren kommer endast vistas inne i byggnaden så utsidan av byggnaden kommer inte behöva modelleras.

3.2.6 Plats 6

En militärbas bestående av ett regemente med runtomkring sex eller sju byggnader. Spelaren kommer dock bara kunna gå in i en av byggnaderna, där officerarna har sina kontor och där Josip Karajic, uppdragets måltavla befinner sig. Hela regementet är bevakat av grönklädda vakter, beväpnade med automatkarbiner. Alla officerare i byggnaden är även beväpnade med pistol. Marken på regementet är asfaltsbelagd och byggnaderna är av tegel. Spelaren kan även se att det står även några stridsvagnar parkerade, dock är de statiska så spelaren kommer *inte* kunna använda sig av dem. Området är avgränsat med en betongmur.

3.2.7 Plats 7

Underrättelsetjänstens högkvarter är där det sista av spelets sju uppdrag utspelar sig. Även här måste spelaren passera en metalldetektor vilket innebär att hon inte kan ta med sig några metallvapen. Byggnaden består av sex våningar, varav de flesta är fyllda med skrivbord och kontor, och en källarvåning. Spelaren kommer dock endast kunna gå till alla våningar men de flesta kommer se likadana ut och vara tämligen ointressanta för spelprogressionen. De våningar som ser annorlunda ut är första och sjätte våningen samt källaren.

3.2.8 Plats 8

Jugoslavs bas i framtiden är den sista platsen som spelaren kommer besöka innan spelets slut. Dit tar man sig med hjälp av Ivica König för att förhindra att Jugoslav någonsin sätter bomben i Slavkos huvud eller ringer telefonsamtalet till honom. Spelaren kommer bara vistas på insidan av basen och hur det ser ut utanför så långt in i framtiden får lämnas till spelarens fantasi. Basen kommer dock ha ett väldigt futuristiskt intryck men fortfarande behålla samma "skitiga" stil som resten av spelet och kommer att ge intrycket av att framtiden inte blev någon direkt utopi. Basen kommer vara fylld av beväpnade humanoida robotar som används som vakter av organisationen. Det är inte rekommenderat att spelaren ger sig in i en strid med en av dessa vakter då de är mycket tåligare och mer pricksäkra än en människa och de är dessutom totalt orädda. Spelaren kommer att vistas på två våningar – första våningen och våningen högst upp. Basen består mest av korridorer och få öppna ytor.

3.3 Karaktärer

3.3.1 Slavko

Huvudpersonen och spelarkaraktären Slavko är en före detta soldat i den Jugoslaviska armén. Han är en medelålders man, mellan 30 och 40 år gammal, ganska tunnhårig och allmänt vardaglig. Eftersom han spenderat ett antal år i armén är han ganska välbyggd, dock var det ungefär fem år sedan han avslutade sin tjänst och sedan dess har han jobbat på diverse byggen och andra ströjobb. Han har ingen nära familj och han har tappat kontakten med de flesta vänner han hade i armén, han är alltså ganska ensam och dricker också väldigt ofta.

3.3.2 Mannen i telefon

Mannen i telefon som ringer Slavko och informerar honom om den bomb han har fått implanterad i huvudet och om vad han måste göra för att hindra att den detonerar förblir ett mysterium genom hela spelet. Det man får veta är att mannen är från framtiden och att han tillhör en hemlig organisation som består av en grupp så kallade extremkonservativa personer som har som mål att stoppa splittringen av Jugoslavien. De tror att genom att döda vissa personer i det förflutna kommer de att händelsernas gång till att Jugoslavien kommer finnas kvar i deras tidsperiod och kanske till och med att bli en ledande världsmakt. Teknologin de använder för att möjliggöra detta är dock väldigt ny och experimentell och de vet egentligen inte exakt vad konsekvenserna av deras handlingar kommer göra. Även om organisationen inte ens har bildats än när spelet utspelar sig kommer spelaren att söka upp och träffa de personer som kommer att grunda den, och stoppa dem.

3.3.3 Luka

Den tredje personen som Slavko ska döda sitter instängd på ett mentalsjukhus och kallas för Luka. I början vet man i övrigt inte så mycket om honom – hans identitet och riktiga namn är okänt – men spelaren får senare reda på att han sitter inne med mycket värdefull information om organisationen som mannen i telefon tillhör. Inte ens Luka själv verkar veta riktigt vem han är eller varför han vet det han gör, men han vet att den information han bär på är viktig och att hans liv är i fara på grund av att han bär på den. Luka anses lida av schizofreni och paranoia av de som jobbar på sjukhuset. Efter att de sju dagarna har passerat för första gången i spelet och man möter honom en andra gång kan man prata med honom för att ta reda på vad han vet. Luka kommer då berätta om organisationen och deras plan. Dessutom nämner han att Ivica König är en väldigt viktig person. I övrigt är han ganska onåbar. Luka är iklädd vit tvångströja då han har uppträtt våldsamt mot personalen, han är mager och hans hår är slitet och konstant tittar han sig misstänksamt omkring när han talar om organisationen.

3.3.4 Ivica König

Ivica jobbar som agent inom den nybildade inofficiella kroatiska underrättelsetjänsten. Hans far är tysk, därutav hans efternamn, men Ivica är född och uppväxt i Kroatien. Han är tillsammans med Luka en av nyckelpersonerna för att lösa mysteriet med organisationen och klara spelet. Det som gör honom så viktig är att det är Ilicas ättling som i framtiden kommer att skicka all den information som Luka har i sitt huvud till honom. Och likt organisationen ringer han ett telefonsamtal till sin förfader.