



REALM OF UNREST

“Some knowledge in life is better off unexplored - Delve deeper into the studies of Trismegistus University and witness restless creatures that dwell in the liminal space between life and death.”

Game Treatment
Game Studies & Game Design 2
Datum: 30.05.2023

Autor*innen: Fabian Holzer, Ahmed Joldic,
Dominic Prugger, Vanessa Riedmüller, Jana
Schimak, Alija Suljic

INHALTSVERZEICHNIS

1. Zusammenfassung	3
2. Spielbeschreibung	3
2.1. High Concept Tagline	3
2.2. Gameplay	3
2.2.1. Gameplay Features	4
2.2.2. Gameplay Highlights	7
2.2.2.1. Level Design	7
2.2.2.2. Mission Design	9
2.2.2.3. Interface	9
2.2.2.4. Controls	10
2.3. Art	10
2.4. Feel	11
2.5. Audio Design	12
2.6. Technische Umsetzung	12
2.7. Hardware	12
3. Gameworld	13
3.1. Hintergrundgeschichte	13
3.2. Charakterbeschreibungen	13
3.2.1. Spielbare Charaktere	13
3.3. Nicht-spielbare Charaktere	14
3.4. Kreaturen	15
3.5. Ziele	16
3.6. Missions- und Storyfortschritt	16
3.7. Multiplattform Storytelling	17
3.8. Concept Art	17
3.9. Screenshots	18
4. Produktionsdetails	19
4.1. Entwicklung	19
4.2. Kosten	19
4.3. Projektplan	19
5. Konkurrenzanalyse	20
5.1. Konkurrentitel In Entwicklung	20
5.2. Highlights der Konkurrentitel	20

1. ZUSAMMENFASSUNG

Realm of Unrest ist ein First-Person Singleplayer Horror Game, das auf Nacht in einer Universität für Alchemie spielt. Bei der Ausarbeitung eines Gruppenprojekts kommt es zu einem unglücklichen Tod von einem der beteiligten Studenten, Davian. Durch diesen Vorfall wurden verschiedene Kreaturen in der Universität ausgesetzt, die allesamt das Ziel haben, Besitz über die anderen Studenten zu erlangen und diese somit als Host zu übernehmen. Die vier Studenten - Aiden, Noa, Cynthia und Pino - versuchen nun das entstandene Chaos zu stoppen und riskieren dabei ihr eigenes Leben, um den Leichnam des frisch verstorbenen Davian zu reinigen und somit auch die Kreaturen zu beseitigen.

Das Spiel bietet multimediales Storytelling in Form eines Alternate Reality Games an: Passend zum Spiel wird ein Animationsfilm und eine Webseite entwickelt, beide Plattformen enthalten Informationen innerhalb als auch außerhalb des Spiels. Auf diese Informationen kann nicht nur von der Spieloberfläche, sondern auch außerhalb vom eigenen Smartphone oder anderen internetfähigen Geräten zugegriffen werden. So verbergen sich Hintergrundinformationen auf der Webseite und im dort aufscheinenden Animationsfilm, als auch hilfreiche Mitteilungen zum Spielerlebnis lassen sich hier auffinden. Diese Plattformen bieten Interessenten die Möglichkeit zum Austausch und Teil vom Spielerlebnis zu werden, an.

Kreaturen lauern im Spiel und der*die Spieler*In muss sich hierbei besonders auf verschiedene Herausforderungen gefasst machen. Jede Kreatur hat eine eigene Art, die Spieler*Innen herauszufordern und diese Kreaturen variieren auch in der Schwierigkeit, je nach Stärken der spielenden Person. Die Monster versuchen den*die Spieler*In zu kontrollieren und vom spielbaren Charakter Besitz zu ergreifen - dies ist visualisiert durch den Zustand des eigenen Charakters, der, je mehr dieser vom Feind beeinflusst worden ist, immer schwärzer wird und wenn kein Funken Menschlichkeit mehr zu sehen ist, bedeutet dies ein Game Over für die spielende Person.

Da es sich bei den Studenten um eine Gruppe von vier Personen handelt, ist es im Spiel ab einem gewissen Zeitpunkt möglich, zwischen

den verschiedenen Charakteren zu tauschen, um somit kooperativ Rätsel zu lösen. Dies bietet sich vor allem durch die Fähigkeiten, die die verschiedenen Studenten besitzen, an. So kann die Runen-lesende Noa anderen über deren Smartphone mitteilen, welche Bedeutung gewisse Runen in Rätseln und Büchern haben. Oder ebenso kann Cynthia von ihrem Stockwerk aus die Türen in anderen Stockwerken öffnen, falls dies benötigt wird. Das Switchen von Charakteren ist nur in speziell dafür vorgesehenen Räumen, den Safe Zones, möglich, die ebenso als Heilquelle gegen den Einfluss der Kreaturen dienen.

Am Ende stellt sich nur mehr die Frage, ob es den Studenten gelingen wird, die Herausforderung zu bewältigen und erneut für Ruhe im Reich der Lebenden zu sorgen.

2. SPIELBESCHREIBUNG

2.1. High Concept Tagline

Englisch: "Some knowledge in life is better off unexplored - Delve deeper into the studies of Trismegistus University and witness restless creatures that dwell in the liminal space between life and death."

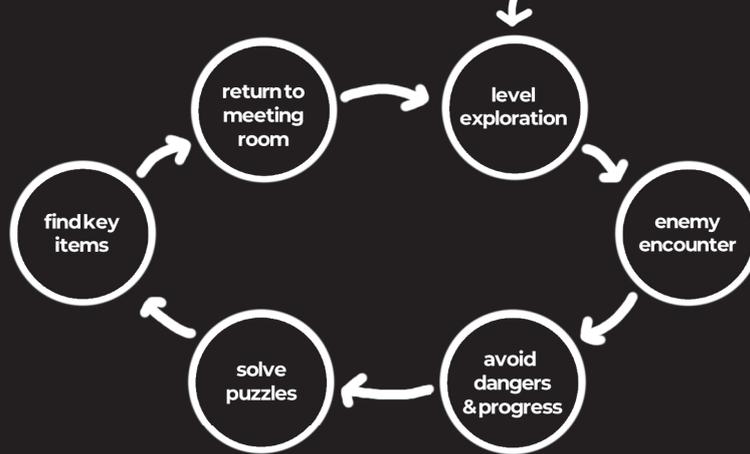
Deutsch: "Manches Wissen im Leben sollte besser unentdeckt bleiben - Tauche ein in die Lehren der Trismegistus-Universität und werde Zeuge von rastlosen Kreaturen, die zwischen Leben und Tod weilen."

2.2. Gameplay

Das Gameplay des Spiels ist für alle vier Charaktere, bezüglich des Aufbaus und der Abarbeitung, ähnlich strukturiert. Nach einer Intro-Sequenz teilt sich die spielbare Gruppe auf und man beginnt das Spiel mit der Kontrolle von Aiden. Jeder Charakter hat die Aufgabe, ein spezifisches Key-Item aus dem Universitätsgebäude zu holen und dieses zum vorgesehenen Rendezvous Punkt zurückzubringen. Cynthia ist eine Ausnahme, diese muss andere Aufgaben während des Spielgeschehens erledigen.

Zu Beginn erforscht man mit dem derzeitigen Charakter das Universitätsgebäude. Die Charaktere teilen sich auf und stoßen dann jeweils auf

Core Gameplay Loop



eine Kreatur, die aus Davians Körper entwichen ist, welche die Spieler*Innen auf verschiedene Arten und Weisen zu jagen beginnt. Jeder Gebäudeabschnitt enthält einen anderen Main-Gegner und wiederholende kleine Gegner, welche die spielende Person daran hindern, die erforderlichen Aufgaben zu erledigen. Während der Level-Navigation sollten Spieler*Innen den verschiedenen Gegnern aus dem Weg gehen und dabei auch Fortschritt machen. Dazu kommt ebenso das Lösen von Rätseln, die beispielsweise Türen im Gebäude entsperren und dabei helfen, das Gebäude zu erkunden und den Key-Items näherzukommen. In gewissen Safe Zones kann ebenso der spielbare Charakter gewechselt werden, falls es derzeit nicht möglich ist, im eigenen Level-Bereich fortzuschreiten. Wenn das Key-Item gefunden worden ist, muss der*die Spieler*In zurück zum Treffpunkt finden, wo das Spiel, wenn alle Key-Items gefunden und alle Aufgaben erledigt worden sind, in die finale Phase übergeht.

2.2.1. Gameplay Features

Character Switch:

Obwohl es sich um ein Einzelspieler-Spiel handelt, kann der*die Spieler*In zwischen vier verschiedenen Protagonisten wechseln, von denen jeder über einzigartige Fähigkeiten verfügt. Dies geschieht mittels der Charakterwechsel-Mechanik, die den Spieler*Innen erlaubt, in sogenannten „Safe Zones“ ihren aktiven Charakter zu wechseln.

Jeder dieser Charaktere ist ein Spezialist in seinem eigenen Fachbereich und verfügt über Fähigkeiten, die zur Lösung bestimmter Rätsel notwendig sind. Das bedeutet, dass der*die Spieler*In den

Charakterwechsel strategisch einsetzen muss, um auf die Fähigkeiten des jeweiligen Charakters zuzugreifen und die Rätsel zu lösen.

Nehmen wir als Beispiel Aiden: Er befindet sich während des Spielgeschehens hauptsächlich im Erdgeschoss und falls dieser eine Tür sieht, die verschlossen ist und ein Kabel, das nach oben führt, so kann der*die Spieler*In zu Cynthia switchen und versuchen, die Tür vom zweiten Stockwerk aus zu öffnen.

Handy / Smartphone:

Jeder Charakter im Spiel verfügt über ein eigenes Smartphone, welches er*sie immer bei sich trägt. Das Smartphone ermöglicht es Spielern und Spielerinnen, Notizen zu verfassen, Fotos zu machen und mit den anderen Charakteren zu kommunizieren. Es dient als nützliches Hilfsmittel, um Rätsel leichter zu lösen: Die Spieler*Innen können Hinweise für kommende Rätsel aufschreiben oder fotografieren und dann später im Spiel wieder aufgreifen.

Zudem kann das Smartphone auch als Taschenlampe genutzt werden, um in dunklen Bereichen besser zu sehen und sich orientieren zu können. Allerdings hat diese Funktion auch ihre Nachteile: Durch das Licht der Taschenlampe können feindliche Entitäten den*die Spieler*In aus weiter Entfernung bemerken und reagieren.

Darüber hinaus kann das Smartphone nicht ununterbrochen verwendet werden, da jeder Akku eine begrenzte Lebensdauer hat. Allerdings kann dieser Akku in den Safe Zones aufgeladen werden. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Spieler*Innen ihr Smartphone strategisch und bedacht einsetzen, um ihre Ressourcen optimal zu nutzen.

Puzzle:

Ein wesentliches Gameplay Feature sind Rätsel. Sie dienen neben dem Überleben im Spiel ebenso als Challenge, die zu bewältigen ist, um das Spielgeschehen voranzutreiben. Wie so ein Puzzle aussehen und funktionieren kann, variiert von Puzzle zu Puzzle und den Möglichkeiten, die innerhalb der Spielwelt zur Verfügung stehen:

Umgebungs-Rätsel:

Spieler*Innen müssen aufmerksam die Umgebung durchsuchen, um Hinweise zu finden, die bei der Lösung eines Rätsels behilflich sind. Das könnte beispielsweise eine Anordnung von Büchern in einem Regal oder Symbole auf einem alten Gemälde sein.

Licht- und Schattenrätsel:

In diesen Rätseln müssen die Spieler*Innen Lichtquellen oder Objekte manipulieren, um bestimmte Schattenbilder zu erzeugen. Diese könnten dann eine Tür öffnen oder einen verborgenen Hinweis offenbaren.

Sound-Rätsel:

Spieler*Innen müssen auf bestimmte Geräusche oder Melodien achten und diese nachspielen oder ihre Quelle finden.

Physik-Rätsel:

Die Physik-Engine des Spiels muss genutzt werden, um bestimmte Aufgaben zu lösen. Dies könnte das Balancieren von Gewichten, das Manipulieren von Maschinen oder das Ausnutzen von Trägheit und Schwung beinhalten.

Code- und Verschlüsselungsrätsel:

Es können Hinweise und Notizen, die einen Code oder eine Verschlüsselung enthalten, gefunden werden. Um weiterzukommen, müssen diese durch die richtigen Charaktere entschlüsselt werden.

Objektsammlung und -kombination:

Spieler*Innen müssen verschiedene Objekte in der Umgebung sammeln und diese auf kreative Art und Weise kombinieren, um ein Rätsel zu lösen. Dies könnte beispielsweise das Herstellen eines fehlenden Schlüssels aus gefundenen Fragmenten sein.

Possession-Bar:

Die Possession-Bar ist ein konstantes Gameplay-Element im Spiel, das den Zustand und die Wahrnehmung des*der Spieler*in beeinflusst und positive, als auch negative Effekte verursacht. Ein negativer Effekt wäre eine eingeschränkte Sichtweite. Positive Effekte sind Sachen wie Spektralsicht, mit der man illusionäre Wände sehen kann, die auch als Abkürzung verwendet werden können. Es ist wichtig anzumerken, dass Monster in der Lage sind, die Possession-Bar durch bloße Proximität zu den Spieler*Innen zu steigern, um diese langsam als Host zu übernehmen. Direkter Kontakt mit Monstern führt zu einem sofortigen Game Over, wodurch der*die Spieler*In bei der zuletzt besuchten Safe Zone von vorne beginnt. Die Possession-Bar kann durch Lichtquellen oder Distanz zu Monstern gesenkt werden, wobei das Verharren in Safe Zones den Possession-Fortschritt auf null zurücksetzt. Sichtbar macht sich die Leiste durch den Zustand des Charakters - je weiter die Possession fortgeschritten ist, desto mehr werden die Hände des spielbaren Charakters geschwärzt. Einen hohen Possession-Stand zu haben, bedeutet, dass die Kreatur den Charakter fast vollständig unter Kontrolle hat und dadurch erbt der Charakter auch teilweise die Fähigkeiten der Kreaturen, die ihn versuchen zu kontrollieren.

Entities:

Bei den Entities handelt es sich um Gegner, auf die der*die Spieler*in mehrmals im Verlaufe des Spiels stoßen wird. Insgesamt gibt es sechs Entitäten, jeweils einer der vier Hauptgegner kann nur mit einem spezifischen Charakter konfrontiert werden. Die anderen zwei Gegner können zu jeder Zeit von allen Charakteren angetroffen werden.

Die Entities sind visuell und strategisch voneinander unterschiedlich, um Repetition zu vermeiden, trotzdem haben sie alle dasselbe Verhalten und Ziel gegenüber den*der Spieler*in: sie reagieren feindlich auf diese und versuchen sie auf ihre eigene Art und Weise auszuschalten.

Hauptgegner:

Lucena, die Lichtfresserin / Lucena the Lighteater (Cynthias Monster)

Man kann Lucena nicht bekämpfen und muss dem Monster durch Schleichen ausweichen, es reagiert auf Lichtquellen und verschlingt diese, wodurch man es durch Einschalten dieser temporär weglocken kann und so Zeit hat an Aufgaben für den Fortschritt des Spiels zu arbeiten. Wenn das Monster den*die Spieler*in entdeckt, nimmt es die Verfolgung auf, jedoch ist es recht langsam und gibt schnell auf.



Atoritas, der Nicht-Fassbare / Atoritas the Intangible (Aidens Monster)

Anders als bei Lucena kann man Atoritas bekämpfen: Das Monster lebt in Spiegeln / Reflektionen und kann rapide Positionen zwischen diesen ändern. Anfangs zeigt die Kreatur nur gewisse Körperteile in den Spiegeln, je weiter der*die Spieler*in fortschreitet, desto aggressiver und monströser wird die Kreatur und zeigt zu guter Letzt seinen gesamten Körper in den Reflektionen, bevor er aus dem Spiegel stürmt und den*die Spieler*in angreift. Um nicht besessen und so nicht vom Monster getötet zu werden, muss der*die Spieler*in basierend auf die zu sehenden Körperteile bestimmte Aktionen ausführen oder vermeiden, während er*sie durch das Level navigiert.



Bellis, die Blütenpest / Bellis the Blossomplague (Pinos Monster)

Eine große Kreatur, die aus Wurzeln, Ranken und Dornen besteht. Um die Kreatur zu besiegen, muss der*die Spieler*in den Kern der Kreatur finden, der sich an verschiedenen Orten im Gewächshaus versteckt und jedes Mal, wenn er Schaden erleidet, seine Position ändert. Die Zeit arbeitet allerdings gegen den*die Spieler*in, da die Kreatur die anderen Pflanzen beeinflusst und Dornen, Ranken und Sporen aus ihnen wachsen und die Räume im Gewächshaus überwuchern. Bei Kontakt mit den Pflanzen und Sporen der Einfluss der Kreaturen auf den*die Spieler*in erhöht, was bei wiederholtem Auftreten zur vollständigen Kontrolle und ultimativ zum Tod des Charakters führt. Um dem entgegenzuwirken, muss der*die Spieler*in das Bewässerungssystem / Sprinkleranlage des Gewächshauses für die verschiedenen Räume einschalten, da die Kreatur nur im Trockenen weiter wachsen und so die Ausbreitung der Pflanzen verhindern kann.



Currolu, der Bücherdämon (Noas Monster)

Diese Kreatur verfolgt den*die Spieler*in erbarmungslos und ist nur schwer abzuschütteln, sie nimmt schnell an Geschwindigkeit zu, muss allerdings nach kurzen Distanzen stehen bleiben, um sich zu erholen und die Verfolgung wieder aufnehmen zu können. Die Kreatur ist halb blind und kann den*die Spieler*in nur schwer erkennen, aber reagiert sehr auf Geräusche. Deshalb ist das Monster in der Lage, Objekte wie Bücher zu kontrollieren, welche es benutzt, um sie am Boden und Kanten in Räumen zu platzieren, damit diese als Geräusch-Fallen fungieren, die den*die Spieler*in aufdecken sollen. Außerdem kann es die Objekte bei Verfolgungen als Hindernisse benutzen, so muss zum Beispiel der*die Spieler*in an den Hürden vorbei navigieren. Nach einiger

Zeit wird die Kreatur aufgebracht und wütender, wodurch sie in der Lage ist, einfach durch Hindernisse hindurchzubrechen.



Gegner

Seculum, der Beobachter / Seculum the Watcher

Seculum übernimmt eine unterstützende Rolle für Gegner im Spiel und versucht Spieler*Innen langsam zu kontrollieren, um es so für die anderen Monster einfacher zu machen, den*die Spieler*in zu erwischen. Die Kreatur bewegt sich nur an der Decke und hängt manchmal von Fenstern herab. Sobald die Kreatur anfängt, den*die Spieler*in zu beobachten, verstummt allmählich der Sound, bis nur noch Totenstille herrscht, währenddessen steigert sich der Possession-Fortschritt konstant. Um diesen Effekt zu beenden, muss der*die Spieler*in entweder schnell durch die Umgebung fortschreiten, sodass das Monster den Sichtkontakt verliert, oder es direkt ansehen, was dazu führt, dass Seculum einen Schrei freisetzt, welcher die anderen Monster auf die Position des*der Spieler*in aufmerksam macht.



Murmur, der Flüsterer / Murmur the Whisperer

Murmur ist in der Lage den Namen des*der Spieler*in zu flüstern und somit in gewisse Räume zu locken. Die Kreatur gibt ein konstantes Hintergrundgeräusch ab, das mit dem Handy er-

fasst werden kann. Murmur ist Fluch und Segen zugleich - es bietet den Spieler*Innen ein verlockendes Angebot an: hört man Murmur in einem Raum, kann es sein, dass die Kreatur den*die Spieler*In auf Gegenstände oder Hinweise aufmerksam macht, jedoch kann Murmur auch eine Falle legen und Spieler*Innen zu einem Raum locken, wo sich andere Kreaturen aufhalten.



2.2.2. Gameplay Highlights

2.2.2.1. Level Design

Das Spiel findet auf dem Gelände einer Universität, Trismegistos University, für Alchemie und Nekromantie statt. Diese besteht aus zwei Gebäuden: Einem Haupt- und einem Nebengebäude, die durch einen Durchgang im ersten Stockwerk verbunden sind. Dieser kann jedoch bis zum Ende des Spiels nicht betreten werden.

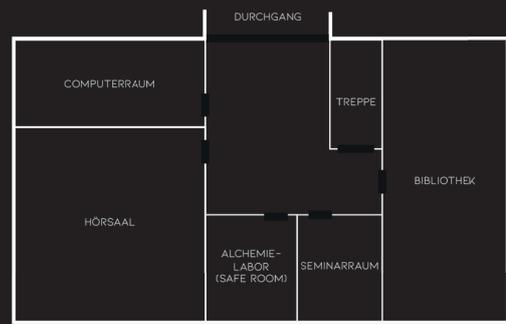
Das Hauptgebäude besitzt drei Stockwerke; Zwei Stockwerke werden vom Studiengang der Alchemie beansprucht. Das untere Stockwerk ist für den Charakter Aiden vorgesehen, denn dieser befasst sich mehr mit den biologischen und chemischen Prozessen der Alchemie, während im oberen Stock, der den technischen Teil der Alchemie behandelt, der Charakter Cynthia gespielt wird. Diese sind zwar durch eine Treppe miteinander verbunden, werden aber durch den Antagonist Davian versperrt und können nicht betreten werden, bevor die Rätsel gelöst werden. Die beiden Stockwerke besitzen Labore, in denen die Studierenden mit Werkzeugen, Brennern und Reagenzgläsern experimentieren und Tränke herstellen können, und die mit ausreichend Arbeitsflächen und Schränken zur Lagerung von Flüssigkeiten, Tränken, Zutaten und Substanzen ausgestattet sind. Außerdem gibt es einen großen Hörsaal, eine Cafeteria und Unterrichtsräume, in denen die Studierenden im Studienalltag über al-

chemistische Theorien und Geschichten lernen. Weiterhin besitzt die obere Etage einen Computerraum, in dem Cynthia zum Beispiel Recherche zu Kreaturen betreiben kann.

Darüber befindet sich der dritte Stock, den sich die Studiengänge Nekromantie und Epigraphik teilen und der ebenfalls von den anderen Stockwerken aus nicht betretbar ist. Während des Spiels hält sich hier Noa auf, die Epigraphik studiert. Hier befinden sich einerseits Labore für rituelle Praktiken, die mit Altären, Kerzen und Werkzeugen für die Totenbeschwörung ausgestattet sind, Anatomie-Labore, in denen Studierende die Anatomie und Physiologie von Lebewesen erforschen können, und andere Unterrichtsräume. Andererseits gibt es auch Epigraphik-Ateliers, in denen sich notwendige Werkzeuge wie Mikroskope, Lupen und spezielle Lichter für die Untersuchung und Entschlüsselung von Schriften befinden. Hier kann man auch Sammlungen von Originalschriften wie Grabsteinen, Tafeln oder Münzen finden.

Von den drei Stockwerken führt jeweils eine Tür in die dreistöckige Bibliothek, die jedoch bis zum Ende durch Davian verschlossen bleibt. Dieser Raum ist für das Beenden des Spiels essenziell, da sich hier die vier Charaktere zum Schluss treffen und anschließend Davians Körper nach draußen schaffen und das Ritual im Freien durchführen. Die Bibliothek besitzt eine umfangreiche Sammlung von Büchern, Zeitschriften, Schriftrollen und anderen Ressourcen zum Lernen und Analysieren.

1. OBERGESCHOSS - HAUPTGEBÄUDE



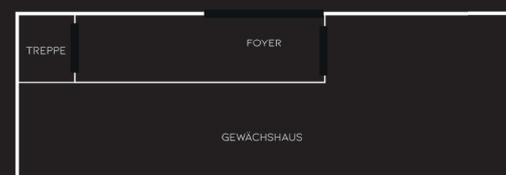
2. OBERGESCHOSS - HAUPTGEBÄUDE



ERDGESCHOSS - HAUPTGEBÄUDE

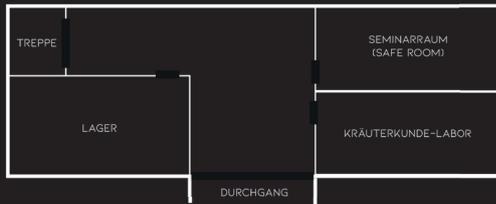


ERDGESCHOSS - NEBENGEBÄUDE



Das Nebengebäude ist kleiner als das erste Gebäude und besteht aus zwei Stockwerken, in denen der Charakter Pino gespielt wird. In diesem Gebäude befindet sich der Studiengang Kräuterkunde. Im Erdgeschoss findet man ein Gewächshaus, in dem Heilpflanzen gezüchtet und gepflegt werden. Es beinhaltet ein Bewässerungssystem, Temperatur- und Feuchtigkeitsregler und spezielle Beleuchtung. Im ersten Stock findet man Seminar- und Laborräume und ein Lager für das Aufbewahren von verschiedenen Samen, Erden und Dünger.

Über das ganze Gelände verteilt findet man Safe Rooms, in denen der*die Spieler*in vor den Monstern geschützt ist. In diesen kann man dann zwischen den einzelnen Charakteren hin und her wechseln und hat Auszeit von den Kreaturen.



2.2.2.2. Mission Design

Jeder der vier Hauptcharaktere hat eine Hauptmission, die er im Spiel erfüllen muss, um das Ritual durchführen zu können und das Spiel zu beenden.

Aidens Aufgabe ist es, mit seinem Wissen über die Alchemie Tränke für das Ritual zusammenzubrauen, um Davian endgültig zu töten. Während dem Mischen der Flüssigkeiten wird er von Monstern bedroht, die nur in Spiegeln sichtbar sind. Die Herausforderung hierbei liegt darin, unter einem erhöhten Stresslevel, der durch die Bedrohung der Monster ausgelöst wird, die Tränke richtig zusammenzustellen. Beim falschen Kombinieren von Substanzen nehmen die Tränke eine falsche Farbe oder Konsistenz an.

Die Hauptmission von Noa besteht darin, für das spätere Ritual einen individuellen Spruch für Davian zu finden und ein bestimmtes Symbol mit Zauberkreide auf dem Boden zu malen. Mit ihrem Wissen über alte Schriften und Zeichen durchforstet sie verschiedene Bücher und Archive, um die gesuchten Informationen zu finden. Da sie sich im Nekromantie-Stockwerk befindet, begegnet sie den Monstern öfter als die anderen Charaktere und muss sich auch mehr mit ihnen auseinandersetzen, um ihr Ziel zu erreichen.

Cynthias Aufgabe ist es, als Wissensquelle für die anderen zu dienen. Die Kommunikation nach außen ist abgebrochen und Cynthia weiß einen Weg, diese wiederherzustellen. Sie muss verschiedene Kabel verbinden / reparieren, um Geräte in Gang zu bringen und kann so wieder die Computer in ihrem Stockwerk verwenden. Ebenso kann sie sich so zu den anderen Räumen Zugang verschaffen und Türen entriegeln, auch abseits von ihrem Stockwerk. Sie wird dabei von einem Licht-

monster gestört, das für Störsignale in Bildschirmen sorgt. Die Herausforderung besteht darin, die Kreatur in andere Räume zu locken, damit sie die Recherche ungestört weiterführen kann.

Die Aufgabe von Pino ist es, die Pflanze, die für das Endritual benötigt wird, selbst zu züchten. Samen, Erde und Düngemittel findet er im Nebengebäude. Er muss besonders darauf achten, sein Wissen über die Kräuterkunde richtig einzusetzen, denn die Samen sehen sich sehr ähnlich. Dabei muss er die Monster, die das Wachstum erheblich verlangsamen oder sogar stoppen können, von den Pflanzen fern halten.

Die Hauptmissionen sind unterteilt in weitere einzelne Missionen, die dann einzeln behandelt werden. Jedoch wird darauf geachtet, dass die Missionen zum Erledigen das Wechseln der Charaktere benötigen.

Beispielsweise könnte eines der Rätsel von Aiden sein, dass er auf einen Raum stößt, in dem sich viele Schalter und eine durchsichtige Mauer befinden, die ihn von einer wichtigen Zutat für einen Trank abgrenzt. Die Schalter haben mysteriöse Symbole und Schriften, die nur von Epigraphik-Studierenden gelesen werden können. Er muss also Noa kontaktieren, um das Rätsel zu lösen. Wenn Aiden es schafft, die richtigen Schalter zu aktivieren, so fällt die durchsichtige Mauer und er gelangt zur Substanz. Scheitert er, so wird die Mauer zu einem Spiegel, der die Monster erscheinen lässt und das Fortschreiten im Rätsel schwieriger machen.

2.2.2.3. Interface

Das Spiel strebt eine möglichst minimalistische Benutzeroberfläche an, da das Interface die richtige Stimmung und Atmosphäre bei den Spieler*innen übermitteln und halten soll, ohne diese mit Informationen zu überladen und abzulenken. Allerdings sollte das User-Interface nicht komplett leer sein und besonders UI-Elemente, die der spielenden Person wichtige Informationen in Bezug zum Spielerlebnis liefern, sollten vorhanden sein. Ein solches UI-Element ist beispielsweise ein Ausdauerbalken, der beim Sprinten erscheint und langsam wieder verblasst, sobald der*die Spieler*In aufhört zu laufen. Durch die Indikation, dass das Sprinten eine verwendbare Ressource ist und wie lange der spielbare Charakter noch

laufen kann, kann der*die Spieler*In das eigene Tempo managen. Dadurch wird auch die Immersion im Spiel nicht gebrochen oder beeinträchtigt.

Für das Interface selbst sind dunkle und unheimliche Farben wie Schwarz, Grau, Dunkelgrün oder Dunkelrot angedacht. Bezüglich der Typografie eignen sich Schriften der Gruppe Typewriter, Horror oder Gothik gut, um ein mysteriöses Gefühl zu vermitteln. Auch werden im Spiel immer wieder mystische Schriften und Symbole wie Totenköpfe, Pentagramme oder Schlangen vorkommen. Das Menü wird simpel und intuitiv gehalten und es wird eine klare Sprache benutzt, um den Spieler*innen ein angenehmes Spielerlebnis zu bieten und diese nicht vom eigentlichen Spielgeschehen abzulenken. Das Interface Design wird von einer Person aus dem Mediendesign-Fachbereich ausgearbeitet.



2.2.2.4. Controls

Vorzugsweise sollte das Spiel mit Maus und Tastatur gespielt werden. Die Maus wird verwendet, um sich in der Umgebung umzublicken. Mit dem Betätigen der rechten Maustaste kann das Objekt in der rechten Hand, und mit dem Drücken der linken Maustaste das Objekt in der linken Hand aktiviert werden. Dies könnte beispielsweise das Ein- und Ausschalten einer Taschenlampe sein.

Mit den WASD-Tasten kann sich der*die Spieler*In bewegen, mit dem linken Steuerungsknopf dann auch ducken, um durch tiefer gelegene Passagen durchzugehen. Das Drücken und Halten der linken Shift-Taste sorgt dafür, dass der Charakter schneller läuft, dies leert allerdings die Ausdauerleiste, welche am unteren Bildschirmrand angezeigt wird beim Laufen. Mit der E-Taste kann mit ausgewählten Objekten interagiert und manche Objekte sogar aufgehoben werden. Die Q-Taste kann gedrückt werden, um das eigene Handy ingame aufzurufen und um weitere Aktionen zu tätigen, wie beispielsweise dem Wechseln des Charakters oder dem Senden von Textnachrichten an Personen aus der Freundesgruppe. Am Handy funktioniert die Navigation über die WASD-Tasten, das Betätigen von ausgewählten Optionen über die E-Taste und das Zurückgehen aus einem Menü über die Q-Taste. Diese Controls können neu belegt werden und funktionieren auf Controllern ähnlich.

2.3. Art

Stil:

Das Spiel verfügt über einen stilisierten, cartoonartigen Look kombiniert mit einer düsteren und unheimlichen Atmosphäre. Mit cartoonartig ist allerdings kein Toon Shaded Look gemeint, sondern ein hand-painted Look mit korrekter Berechnung von physikalischem Licht. Das Spiel soll dadurch eine künstlerische Perspektive auf das Horror-Genre einnehmen, um Spieler*Innen in eine Welt mit übernatürlichen Ereignissen in den Bann zu ziehen. Unser Hauptziel mit diesem Stil besteht darin, eine beklemmende Atmosphäre zu erzeugen und Spieler*Innen ein Horrorerlebnis zu liefern, trotz der stilisierten Optik.



Umgebung:

Da das Spielgeschehen in einer modern interpretierten Alchemie-Universität stattfindet, soll die Ästhetik der Alchemie in jedem Winkel und Raum spürbar sein. Dies spiegelt sich in den Gängen mit Spinden, Regalen und Türen wider, ebenso wie in den Klassenzimmern, die mit Tischen, Stühlen, Büchern und Tränken ausgestattet sind. Auch besondere Räume, wie das Gewächshaus, das voller Kräuter und Pflanzen ist, oder das Labor, befüllt mit Substanzen und Tränken, tragen dazu bei. Zudem hinterlässt der Unfall des Antagonisten Davian Spuren in der Universität. Verstreute Bücher, die am Boden liegen, und umgestürzte Regale, die die Bewegungsfreiheit der Spieler*Innen einschränkt, dienen dazu, den außergewöhnlichen Vorfall in der Universität zu verdeutlichen. Diese visuellen Elemente erzählen die Geschichte des Spiels und sind eng mit dem Gameplay verknüpft. Sie sollen den Skandal an der Universität nachvollziehbar machen und zur Gesamtsphäre beitragen.

Assets (Props / Character)

Die Props im Spiel werden in zwei Kategorien unterteilt: „Hero Props“ und „non-Hero Props“. Die „Hero Props“ sind für das Spielerlebnis entscheidend, da sie interaktive Elemente darstellen und wegen der First-Person-Perspektive näher an der Kamera zu sehen sind. Im Gegensatz dazu dienen die „non-Hero Props“ hauptsächlich als visuelle Elemente zur Gestaltung der Level. Sie können zwar Kollisionsmerkmale besitzen, um die Bewegung der Spieler*Innen zu begrenzen, sind jedoch nicht für Interaktionen vorgesehen. Daher sind sie für die Produktion der Assets weniger wichtig als die Hero Props und erfordern weniger Detailarbeit bei Modellierung und Texturierung, was zur Einsparung von Leistung beiträgt.

Da es sich bei dem Spiel um ein First-Person-Horrorspiel handelt, sind im Gameplay lediglich die Arme der Charaktere sichtbar. Diese nehmen eine ähnliche Bedeutung wie ein „Hero Prop“ ein und erfordern aufgrund ihrer Nähe zur Kamera der Spieler*Innen einen höheren Detailgrad in Bezug auf Modellierung und Texturierung. Die spielbaren Charaktere stellen allesamt junge Menschen dar, die in alltäglicher Kleidung gekleidet sind, passend zu ihrer Rolle als Studenten. Wie diese Charaktere aussehen, ist im Kapitel Concept Art zu sehen.



Farbe:

Die visuelle Farbdarstellung des Spiels ist, aufgrund der mangelnden Beleuchtung bestimmter Bereiche, überwiegend in dunklen Farbtönen gedeckt. Einzigartige Räume wie das Gewächshaus unterstreichen die visuelle Darstellung der Farbpalette mit einer zusätzlichen Akzentfarbe. Beim Gewächshaus wäre es beispielsweise grün, um die Verbindung zu den Pflanzen zu schaffen. Besonders die Beleuchtung der Räume bestimmt, welche Farben hervortreten: Sie ist das entscheidende Element, das dem Spiel, trotz vorherrschender Dunkelheit, Farbtiefe und Atmosphäre verleiht.

2.4. Feel

Der Soundtrack des Spiels ist eine Mischung akustischer und elektronischer Instrumente, sowie einer Mischung aus harmonischer und atonaler Musik, die im Spiel stattfindende Geschehnisse, unterstreichen. Der Stil wird aus einer Mischung 80er inspirierenden Synth-Sounds und gotischer Atmosphäre, sowie Dronen, Klavieren und Streichern bestehen. Komplette Songs und minimalistische musikalische Untermalungen werden, an das Spielgeschehen angepasst, eingesetzt. Der Soundtrack der Safe Zones oder anderer ruhige-



rer Räume kontrastiert den Rest der Musik mit einer gelassenen und entspannten Stimmung, um dem*der Spieler*In eine kurze Verschnaufpause zu gewähren, bevor diese zurück in den Horror müssen. Die Sound-Cues der Kreaturen wird aus desorientierendem Flüstern und unmenschlichen Schreien kreiert, um ein Gefühl des Unbehagens oder Angst auszulösen.

Tatsächlich wird die Atmosphäre des Soundtrack aber flexibel auf das visuelle Endprodukt abgestimmt.

2.5. Audio Design

Das größte Ziel des Audio-Designs ist es, einen essenziellen Beitrag zur Immersion und der Horroratmosphäre des Spiels beizutragen, um somit auch das Gameplay zu unterstützen. So werden wiedererkennbare Sound Cues für beispielsweise den schwindenden Akku des Smartphones, umgebende Feinde, wobei jede Kreatur einen eigenen Sound hat, sowie wenn Feinde den*die Spieler*In sichten, utillisiert. Viele Sequenzen des Spiels werden minimalistische, musikalische Untermalung oder reinen Location-Sound besitzen, um den*die Spieler*In die Welt fühlen zu lassen, als wären diese tatsächlich vor Ort. Die Safe Zones hingegen werden bei Betreten von einem wiederkehrenden Musikstück begleitet. Auch werden alle voneinander abgegrenzten Locations einen eigenen Soundtrack besitzen, der sich an der Atmosphäre der jeweiligen Location orientiert, und beim Betreten und bei Schlüsselmomenten eingesetzt wird. Visual-Storytelling-Elemente im Spiel werden zudem zusätzlich durch Audio unterstützt, um Einblicke in die Story zu geben, möglicherweise durch kurze Dialogsequenzen, die mit viel Hall in das Ohr der Spieler*Innen geflüstert werden. Auch bei Rätseln werden Sound Cues, oder im Falle der Sound-Rätsel kurze Stücke, Hinweise auf das Lösen der Aufgabe geben. Das Stereo Field wird durchgängig ausgenutzt, um die Lokalisierung von Feinden und Räumen zu gestalten sowie Spannung und Immersion zu erzeugen.

Ebenso wird minimales Voice Acting für die Charaktere integriert.

2.6. Technische Umsetzung

Das Spiel wird durchgehend in der Unreal Engine 5, mit Blueprints und in C++ Code, entwickelt. Assets werden entweder mit Maya oder Blender, je nach Artist-Präferenzen, modelliert und animiert. Mithilfe des Substance 3D Designers werden dann die Texturen für die Models erstellt. Das Sculpting von Kreaturen wird in ZBrush durchgeführt. Der Marvellous Designer findet eventuell zum Kreieren von Kleidungen für Charaktere seine Verwendung in diesem Projekt. Soundtracks werden mit FL Studio und Reaper erstellt. Sound-Design wird dann im Spiel über FMod behandelt. Zusammen mit einem Animationsfilm und einer Webseite baut das Spiel eine Multimediale-Storytelling-Plattform auf – wo die verschiedenen Plattformen miteinander kombiniert werden und eine ganze, eigene Welt bilden. Das Spiel soll als ARG – also als Alternate Reality Game – funktionieren und Gameplay Elemente mit der Außenwelt verknüpfen. So können User beispielsweise auf der Webseite Hintergrundinformationen zu Charakteren herausfinden oder auch allgemeine Hinweise und Rätsellösungen finden, die das eigentliche Spielgeschehen bereichern und unterstützen.

2.7. Hardware

Hauptsächlich wird das Spiel für PC-Plattformen (Windows, Linux) entwickelt. Der Port auf andere Plattformen wie PS4 oder Xbox ist ebenso möglich. Zum Spielen des Spiels wird aufgrund der First-Person-View eine Maus und Tastatur empfohlen, allerdings werden Controller auch unterstützt. Ebenso wäre die Verwendung eines internetfähigen Mobilgeräts von Vorteil, denn dieses kann, falls kein zweiter Bildschirm zur Verfügung steht, genutzt werden, um die Webseite neben dem Spielgeschehen zu navigieren. Allgemein funktioniert das Spiel am besten mit einer aktiven Internetverbindung – denn die Verwendung der Webseite trägt zum Spielgeschehen durch Zusatzinformationen und Hilfestellungen bei.

Die echten Systemanforderungen des Spiels werden sich während des Development herausstellen, folgende Voraussetzungen werden erwartet:

Mindestanforderungen

- Betriebssystem: Windows 7 64-Bit oder höher
- Prozessor: Intel Core i5-2300 2.8 GHz / AMD FX-6300, 3.3 GHz
- Arbeitsspeicher: 4 GB RAM
- Grafik: Nvidia GeForce GTX 760 (2 GB VRAM) | AMD Radeon HD 7870 (2 GB VRAM)

Empfohlen

- Betriebssystem: Windows 7 64-Bit oder höher
- Prozessor: Intel Core i7-3770 3.0 GHz | AMD FX-8350 3.5 GHz
- Arbeitsspeicher: 8 GB RAM
- Grafik: Nvidia GeForce GTX 1070 (4 GB VRAM) | AMD Radeon RX 560 (4 GB VRAM)

Allgemeine Anforderungen

- Setzt 64-Bit-Prozessor und -Betriebssystem voraus.
- Speicherplatz: 5 - 10 GB verfügbarer Speicherplatz
- Soundkarte: DirectX Compatible
- DirectX: Version 11

3. GAMEWORLD

3.1. Hintergrundgeschichte

Die Charaktere existieren in einer Welt, die auf denselben Grundlagen basiert, wie unsere Erde, nur mit der Ausnahme, dass Alchemie weiter erforscht wurde und „funktioniert“. Allerdings ist Alchemie lange keine angesehene Wissenschaft gewesen. In den letzten paar Jahren hat sich dies stetig geändert und Alchemie wurde als Wissenschaft zugelassen und weiter erforscht. Nekromantie und andere Klassifizierungen sind ebenso daraus entsprungen. Doch ein Teil der Menschen verbindet unerklärliches und sogar düsteres, Ungeheuerliches mit den Forschungen und misstraut der Wissenschaft nach wie vor. Aber Schritt für Schritt nimmt Alchemie einen Platz im Alltag ein. Die Linie zwischen Chemie, Alchemie und dem Übernatürlichen verblasste über die Zeit hinweg. Heute wird etwas, das früher als Magie bezeichnet wurde, als Technologie angesehen.

Die Handlung spielt in einer Universität, wo Alchemie gelehrt wird. Die Institution ist ein wenig abgetrennt von der Stadt. Dies stammt von der

Zeit, als der Schatten eines solchen Gebäudes in der Nachbarschaft noch für Unruhe sorgte.

Die Lehren von Nekromantie handelten Jahre lang von der Beschwörung oder der Kontaktaufnahme mit Toten, aber die Wissenschaft zeigte im letzten Jahrhundert, dass dies ein Trugschluss war. Das Reich der Toten war den Menschen nach wie vor ein Mysterium, und ebenso konnte man noch nicht alles über dieses Zwischenreich herausfinden. Allerdings wurde klar, dass Kreaturen, die dort hausten, über eine enorme Macht verfügten und Nekromanten sich diese zu nutzen machen wollten. Diese Praktiken wurden von der Menschheit am längsten missbilligt und auch heute gibt es noch viel Zweifel und Gegner der Wissenschaft, da hauptsächlich Dinge praktiziert werden, die anderen Schaden verursachen könnten.

Obwohl es nicht möglich war, direkt mit den Toten zu kommunizieren, war es sehr wohl möglich, durch die Zwischenwesen eine Kommunikation stattfinden zu lassen. Diese war zwar sehr mühsam und aufwändig, aber in gewissen Kreisen unerlässlich. Ein guter Nekromant könnte so herausfinden, wie eine Person ums Leben kam.

3.2. Charakterbeschreibungen

3.2.1. Spielbare Charaktere

Aiden

- Studiengang: Alchemie / Alchemistische Biochemie
- Charakter: ernst, geduldig, ruhe hilfsbereit
- Motivation: Schuld an dem Missgeschick, sein Helferkomplex lässt es ihm nicht zu, einem Problem den Rücken zu kehren.
- Entwicklungsmöglichkeiten: seine Ruhe wird auf die Probe gestellt
- Skill: Getränke herstellen

Aiden war sich nie sicher, was er studieren soll. Seine Eltern waren Mediziner und er spielte auch lange mit dem Gedanken, Arzt zu werden. Aber als Noa ihn überredet hatte, sich Alchemie etwas genauer anzusehen, war es ihm recht einfach gefallen, sich an der Uni einzuschreiben. Er konnte damit viel ausrichten und vor allem vielen Menschen helfen. Seine Arbeit in der Universität

handelt davon, Nahrungsergänzungsmittel herzustellen, um Menschen eine gesündere Ernährung einfacher zugänglich zu machen.

Noa

- Studiengang: Epigraphik / Epigraphische Studien in Kultur und Schriftforschung
- Charakter: mutig, furchtlos, ein wenig düster, unbekümmert, Freigeist
- Motivation: Schuld an dem Missgeschick, ihre Faszination an dem Makaberen, Interesse an dem, was passiert
- Entwicklungsmöglichkeiten: Ihre Grenzen werden ihr aufgezeigt, ihre Furchtlosigkeit wird auf die Probe gestellt
- Skill: Verständnis von Zeichen / Runen, die die Kreaturen hinterlassen

War sich schon immer sicher gewesen, dass sie Epigraphik studieren würde. Sie interessierte sich zwar auch für Nekromantie, aber der künstlerische Aspekt gefiel ihr dann mehr in ihrem ausgewählten Studiengang: Denn auch die Kunst nahm einen großen Teil ihres Lebens ein. Der andere Teil von Noa liebte das Makabere und Düstere. Sie hatte keine Angst vor den Monstern unter dem Bett: Sie ging als kleines Kind mit einer Taschenlampe schlafen, um das Monster zu finden und zu fangen. Diesbezüglich war es ihr auch egal, wenn sie dafür als komisch angesehen wurde und wenn die Leute in ihrem Dorf über sie redeten.

Cynthia

- Studiengang: Alchemie / Alchemistische Metallurgie und Materialwissenschaften
- Charakter: analytisch, logisch, trocken, zurückhaltend, aber impulsiv
- Motivation: Schuld an dem Missgeschick
- Entwicklungsmöglichkeiten: übt in schwierigen Situationen auch logisch zu denken und nicht gleich aufzugeben
- Skill: Technisches Verständnis, Reparatur

Cynthia studiert, wie der Großteil der Studenten an der Universität, Alchemie. Da dies der größte Studiengang ist, bietet er ihr auch viele Möglichkeiten. Sie hat sich einschreiben lassen, weil es seit drei Jahren nun auch einen technischen Alchemiezweig gibt. Sie hat kein Interesse an Tränken und Flüssigkeiten. Transmutation von Metal-

len ist ihr Spezialgebiet.

Pino

- Studiengang: Kräuterkunde
- Charakter: rebellisch, laut, großer Gerechtigkeitsinn, emotional
- Motivation: Schuld an dem Missgeschick, dachte, er ist gerecht, wenn Davian eine Lektion erteilt wird
- Entwicklungsmöglichkeiten: hinterfragt seine Gerechtigkeit und ob er das überhaupt bestimmen kann / darf, was gerecht ist
- Skill: Pflanzenkunde, Beobachtungsgabe

Pino ist ein lauter, immer rastloser Student an der Uni. Er läuft gerne mit seinen knallgelben Gummistiefeln durch die Uni, weil er sich die meiste Zeit im Gewächshaus aufhält. Er scheint jeden zu kennen und jeder kennt ihn. Es fällt auf, wenn man eine zwei Meter lange Pflanze durch die Uni zerrt und dabei mehr Dreck hinterlässt als ein nasser Hund, der sich im Schlamm badet. Er hat auch im Alleingang einen Streit mit den Alchemie-Studenten angefangen, wo er diese damit aufzieht, dass sie ohne die Pflanzen, um die sich die Kräuterkunde-Studenten kümmern, keine Tränke herstellen können und damit nutzlos wären.

3.3. Nicht-spielbare Charaktere

Davian

- Studiengang: Nekromantie / okkulte Wissenschaften
- Charakter: unausstehlich, arrogant, manipulativ, ignorant, früher: unsicher und still
- Motivation: möchte die Studenten als Hülle für seine Entitäten verwenden und eine Gesellschaft nach seinen Vorstellungen formen.
- Entwicklungsmöglichkeiten: verlor seine Menschlichkeit, findet Erlösung
- Skill: lässt viele Kreaturen frei, er selbst teilt sein Inneres / seinen Geist mit einer Kreatur

Davian ist der einzige Nekromantie-Student in dem Team für das Gruppenprojekt. Niemand hatte bis jetzt etwas mit ihm zu tun, aber er ist bekannt an der Universität. Er ist ein Einzelgänger und eine eher absonderliche und eigenartige Person. Sehr deutlich zeigt er nach außen hin, was er von seinen Mitstudenten hält und viel Positi-

ves findet sich hier nicht. Er betrachtet andere, als wären sie nichts Weiteres als Zellen in einem Glas: Eine niedere Spezies, die untersucht gehört. Davian war allerdings nicht immer so: Am Anfang des Studiums hatte er versucht, sich zu integrieren. Doch soziale Interaktionen fielen ihm schwer, es war anstrengend und wo dabei der Mehrwert war, verstand er auch nicht. Er wusste nicht, wie er reagieren sollte und so waren seine Versuche begleitet von Kichern und Mitleid. Dies verabscheute er zutiefst. Sie versuchten ihm beizubringen, wie man ein Leben führe, so wie sie es taten, aber niemanden kümmerte es, wie sein Wesen war. Was Davian für ein Mensch war. Die Gesellschaft passte nicht zu ihm, also wandte er sich ab. Die Menschen nannten ihn ignorant. Sie betrachten ihn als Außenseiter, doch Davian fühlte sich nie allein.

Er war gut in dem, was er tat: ein Musterschüler. Es war für ihn einfach, die Professoren davon zu überzeugen, ihm einen Raum zur Verfügung zu stellen, an dem er seine Experimente durchführen könnte. Ganz im Namen der Wissenschaft. Aber die Regeln und Grenzen davon setzte er sich selbst. Die Gesellschaft passte nicht zu ihm, wieso sollten es dann die Lehrbücher tun? Er kannte die Grundlagen. Seine Kindheit war geprägt von den Entitäten, die seine Eltern in deren Geist hineinließen. Sie waren besessen davon, ihre menschliche Hülle zu teilen - Wesen oder Nicht-Fassbares in sie hinein zulassen. So sehr Davian sich auch anfangs dagegen wehrte, den Versuchen seiner Eltern Respekt abzuverlangen, er musste zugeben, sie hatten einen gewissen Reiz.

Die Gesellschaft neu zu formen. Nach seinen Wünschen und seinen Regeln. Etwas neu zu gestalten, das seiner Meinung nach kaputt war, das versetzte ihn in Ekstase. Die Menschen sollen hinter dem Rücken anderer flüstern, Lügen verbreiten, um besser dazustehen, einander hassen, einander lieben, ihre grausame Art wie ein Virus verbreiten. Davian würde sie reinigen.

Das Gruppenprojekt von einem der Kurse, die Davian belegte, kam ihm gerade zur richtigen Zeit. Er könnte von den anderen nichts lernen, er hat kein Interesse ihnen zuzuhören. Sie waren nur aus einem Grund hier mit ihm an der Universität: Er hatte sie überreden können, sich in der Nacht zu treffen, wo die Uni leer war und es keine

Zeugen gab. Irgendwo musste er anfangen, seine eigene Gesellschaft zu gründen. Sie waren die Auserwählten, die Ersten, die eine von Davians Entitäten aufnehmen dürfen. Dies war der Beginn seiner Weltvorstellung und bei einem war er sich sicher: dies ist der Beginn einer besseren Welt.

3.4. Kreaturen

Böswillige Kreaturen, die aus Davians Körper entwichen, als Davians menschlicher Körper starb. Diese Wesen existieren, weil Davian sie gerufen und in diese Welt gelassen hat. Sie können ohne Wirt, also einen anderen menschlichen Körper, nicht überleben, da sie aus einer Zwischenwelt kommen, die sich in der Mitte von Leben und Tod befindet und es ihnen nicht erlaubt ist, ihre Welt zu verlassen.

Atoritas

- bedeutet nicht fassbar
- Bewegt sich rapide in Spiegeln fort und greift Menschen an, sobald diese nicht seine Aktionen imitieren
- Befindet sich im Erdgeschoss des Hauptgebäudes und ist das Hauptmonster von Aiden.

Lucena - auch Luxcena genannt

- bedeutet Lichtesser
- Sie wird von Licht angezogen und "frisst" dieses, wenn sie sich nähert.
- Befindet sich im 1. Obergeschoss des Hauptgebäudes und ist das Hauptmonster von Cynthia.

Bellis

- bedeutet Pflanzenwesen
- Ist ein großes Wesen, das aus wurzelartigen Strukturen besteht.
- Es hat eine Schwachstelle, welche es verwundbar macht und damit das schnelle Wachsen / Ausbreiten der Kreatur verhindert.
- Befindet sich im Nebengebäude und ist das Hauptmonster von Pino.

Currolu

- bedeutet erzürnt
- Befindet sich im Hauptgebäude - 2. Obergeschoss und ist das Hauptmonster von Noa.
- Es war das erste Monster, das Davian in sich aufgenommen hat und am meisten von ihm gezerrt hat.

Kleine, nicht so gefährliche Wesen, die sich an ein anderes Monster geheftet und es so in die lebende Welt geschafft haben:

Murmur

- bedeutet flüstern
- Ein Monster, das den Namen der Charaktere weiß und diesen auch flüstert, um die Charaktere herum zu locken.

Seculum

- bedeutet Verfolger / Beobachter
- Beobachtet die Studenten aus der Ferne und versucht diese somit zu beeinflussen.

3.5. Ziele

Ziel des Spiels ist es, Davian und seine Kreaturen zu beseitigen, indem ein Ritual durchgeführt wird, um seinen toten Körper zu reinigen und damit die Kreaturen wieder zurück in ihre Welt zu schicken.

Die Ziele des Teams sind es, die Spieler*Innen mit einer Horrorstory zu fesseln, die nicht auf Jumpscars oder blutige, verstörende Szenen setzt, sondern auf eine gruselige Atmosphäre, realistische Charaktere und nachvollziehbare Handlungen.

Außerdem ist es ein Ziel, mehrere Medien zu vereinen und ein Filmteam und ein Webteam in das Game einzubauen.

3.6. Missions- und Storyfortschritt

Am Anfang des Games spielt man Aiden, der mit Noa aus dem Auto aussteigt. Sie reden über das Gruppenprojekt, das sie gemeinsam machen müssen. Sie treffen sich in der Bibliothek, wo die anderen schon auf sie warten. Beim gegenseitigen Austausch fällt auf, dass Davian nicht wirklich Interesse hat, mit den anderen zusammenzuarbeiten. Er macht abfällige Bemerkungen und nimmt die anderen gar nicht wahr. Pino versucht erst, mit ihm zu sprechen und die Zusammenarbeit im Team wiederherzustellen, aber dies gelingt ihm nicht. Es fällt ihnen auch nicht auf, dass Davian sich während dem Arbeiten nicht an den Plan hält und seine eigenen Ziele verfolgt. Er möchte dieses Gruppenprojekt nutzen, um seine Forschungen durchzuführen - seinen Entitäten eine

menschliche Hülle zu geben. Noa, der langsam der Zorn aufsteigt, möchte Davian ihre Meinung sagen, und Pino, der sich ungerecht behandelt fühlt, stimmt ihr zu. Die vier Protagonisten schaukeln sich so gegenseitig auf, bis sie sich einig sind, Davian einen Denkartikel zu verpassen, welcher das Gruppenprojekt in seine Hand genommen hat und niemanden mehr ran lässt. Um ihn abzulenken, fängt Noa ein Streitgespräch mit ihm an, das Davian aber nicht wirklich kümmert, doch es reicht für die anderen, um einen seiner Reagenzgläser auszutauschen. Der Plan war es, ihm das Projekt misslingen zu lassen, aber als Davian den Inhalt des Glases in den Kessel schüttet, passiert etwas, das niemand erwartet hatte. Anstatt eine Nebelwolke auszulösen, fängt die Flüssigkeit an sich eigenartig zu verhalten und schließlich auf Davian überzugehen. Schmerzerfüllte Schreie durchziehen die Bibliothek und Davians Experimente werden ihm zum Verhängnis. Er stirbt vor den Augen der anderen und Kreaturen entfliehen aus seinem Körper. Die restlichen vier Studenten flüchten panisch aus dem Raum und schließen die Tür hinter sich. Aiden versucht Ruhe zu bewahren und erklärt den anderen, dass er glaubt zu verstehen, was passiert ist. Noa und er haben im vorherigen Semester einmal einen Nekromantie Kurs belegt und dort ging es auch um die Entfernung von Flüchen. Sie müssen Davians Körper befreien und ihn endgültig töten, um die Kreaturen aus der Welt zu schaffen. Geplagt von Schuldgefühlen trennen sie sich, um alles für das besagte Ritual zu beschaffen. Aiden kann sich nicht mehr an alle Details erinnern, also läuft er zuerst zu seinem Spind in das Alchemiestockwerk und durchforstet seine Notizen. Sobald er diese gefunden hat, sendet er sie an die anderen und das Sammeln der Items beginnt. Mittlerweile haben sich die Kreaturen aber in der Universität verbreitet und machen es den Charakteren schwer, zu ihrem Ziel zu kommen.

Aiden, der im ersten Stock geblieben ist, hat die Aufgabe bekommen, einen Trank zu brauen, der für das Ritual gebraucht wird. Durch seine ruhige Art ist es ihm möglich, sich mit der Kreatur, die dort lauert, auseinanderzusetzen. Cynthia wird freigeschaltet, sobald Aiden sich das erste Mal in einen Safe Room begibt. Sie ist hauptsächlich für Recherchezwecke zuständig und ist der einzige Charakter, der die externe Website öffnen kann. Pino wird freigeschaltet, sobald Cynthia sich in

einen Safe Room begibt. Er befindet sich im Gewächshaus und muss seine Kräuterkunde-Fähigkeiten auf die Probe stellen. Noa ist die letzte Person, die man zu steuern bekommt, wenn jeder der Charaktere in einem Safe Room war. Sie läuft hoch zum 2. Obergeschoss im Hauptgebäude. Ihre Aufgabe ist es, einen Spruch zu schreiben und Worte aneinanderreihen, mit denen sie das Ritual durchführen können. Durch ihren Mut ist es ihr möglich, es mit dem schlimmsten Monster aufzunehmen.

Nachdem jeder Charakter seine Aufgabe erfüllt hat, treffen sie sich wieder in der Bibliothek. Dort befindet sich noch Davians Körper, aus dem die Wesen entflohen sind. Noa, die hereingestürzt kommt, empfiehlt allen, sich zu beeilen, da Currolu noch hinter ihr her ist. So packen sie den leblosen Körper und tragen ihn aus der Bibliothek hinaus ins Freie. Currolu gibt markerschütternde Schreie von sich. Den vier gelingt es noch, das Ritual durchzuführen und dabei alle gesammelten Items zu verwenden, bevor das Monster zu ihnen gelangt. Davians Fleisch verbrennt vor ihren Augen und Currolu, sowie alle anderen Kreaturen, werden dorthin zurückgeschickt, wo Davian sie hergerufen hat. Es bleibt die Frage offen, ob Davians Menschlichkeit (sein Wesen / seine Seele) nun in einem durchsichtigen leuchtenden Ball zum Himmel empor fliegt oder ob es Teil des Rituals ist.

3.7. Multiplatform Storytelling

Web

Das Game wird unterstützt durch ein Webteam, das sich sowohl um eine Website für Marketingzwecke kümmert, als auch als Teil des Storytellings verwendet wird. So kann man die Hintergründe der Charaktere herausfinden und Teile der Story dort zusammensetzen, als auch ingame auf die Website zugreifen. Cynthia kann in den Computer-Laboren auf der Website etwas über die Kreaturen herausfinden und kann mithilfe der Seite Rätsel lösen.

Film

Das Filmteam wird sowohl in das Game als auch in die Website eingebaut. Diese verfilmen Davians Experimente, die wie eine Art Videotagebuch aufgezeichnet und hochgeladen wurden. Spieler*Innen erhalten sogar die Möglichkeit, unter diesen

Videos Kommentare zu hinterlassen, unter Einhaltung von Richtlinien wie beispielsweise keine Spoiler oder verletzende Inhalte.

Die Videos können dann ingame mit Cynthia, oder von den Spieler*Innen selbst auf dem eigenen Handy oder PC angesehen werden.

3.8. Concept Art



3.9. Screenshots



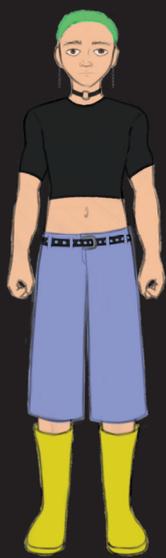
Aiden



Noa



Cynthia



Pino



4. PRODUKTIONSDetails

4.1. Entwicklung

Grün-markierte Mitglieder sind Teil des Main-MMP3-Game-Teams.

Name	Stärken	Team
Ahmed Joldic	Modelling, Texturing, Animation, Lighting, Rigging	Game
Vanessa Riedmüller	Character Design, Sculpting, Cloth Simulation, Rigging	Game
Fabian Holzer	Modelling, Texturing, Scene Assembly, Lighting, VFX	Game
Jana Schimak	Game Design, Writing, Animation	Game
Alija Suljic	Gameplay-Programming, Game Design	Game
Joakim Mistic	Shader- and Gameplay-Programming	Game
Sabine Steiner	Gameplay-Programming, Level Design	Game
Adelheid Eisl	Sound Design	Game
Dominic Prugger	Soundtrack	Film / Game
Mona Supersberger	Mediendesign	Game / Web
Michael Jungmeier	Animation	Film
Thomas Schmidt	Animation	Film
Web Person 1	Frontend	Web
Web Person 2	Backend	Web

4.2. Kosten

Arbeitspaket	Dauer in Personen- tage	Benötigte Personen	Kostensatz pro Person und Tag	Personal- kosten (Plan)	Externe Kosten	Sachkosten	Gesamtkos- ten (Plan)
Preproduc- tion	180	9,5	60 €	102 600 €	6 200 €	12 000 €	120 800 €
Production	150	9	300 €	405 000 €	10 724 €	20 000 €	435 724 €
Final Phase	30	5	400 €	60 000 €	1 745 €	4 000 €	65 745 €
Projektgesamtkosten							622 269 €

Die externen Kosten umfassen tägliche Ausgaben und Versorgung des Personals als auch die Kosten für Programmlicenzen. Sachkosten beziehen sich auf die Ausgaben bezüglich Büroausstattung und Miete.

4.3. Projektplan

Projektphasen

Phase	Deadline	Beschreibung
Phase 1: Kon- zeptentwicklung	31.05.2023	Treatment für Game, Ideenfindung, Teamsuche
Phase 2: Pre- Production	09.01.2024	Blockout, Previz, Storyboard, Concept Art, Level Design, Worldbuilding, Soundplanung, Basic Game and Engine Setup
Phase 3: Pro- duction	16.05.2024	Asset creation, Animations, Audio production and integration, Gameplay, Game-Logic, Environment
Phase 4: Opti- mierung, Quali- tätssicherung	31.05.2024	Testing, Quality Assurance, Benchmarks
Phase 5: Re- lease	12.06.2024	Steam Page, Portfolio Page, Project Submission, Release Game

Termine

Name	Datum	Beschreibung
MMP3 Exposé Abgabetermin	26.06.2023	Exposé Abgabe für Projektideen, Aufbereitung Exposé im Portfolio
Projekt im Portfolio	10.07.2023	Portfolio-Page für Projekt updaten für Rekrutierung
Team Eintragung	10.07.2023	Eintragen des Teams in Excel-Projektliste
Zwischenabgabe Pre-Production	05.11.2023	Zwischenabgabe Pre-Production
Pre-Production Ende	09.01.2024	Präsentationen und Abgabe der Pre-Production
Studio-Woche (MMT + MMA)	29.01.2024 - 02.02.2024	Studiowoche für alle
Creativity Rules	Mai 2024	Projektausstellung auf Creativity Rules, gleichzeitig auch Endpräsentation und Abgabe des Projekts

5.2. Highlights der Konkurrentztitel

Amnesia: The Bunker

- Dynamisches und stets präsentenes Monster, welches auf die Aktionen des*der Spieler*in reagiert
- Ständige Anspannung, da die Zeit gegen den*die Spieler*in arbeitet.
- In der Lage, auf spürbare und physikalisch korrekte Weise mit der Welt zu interagieren
- Überlebenschance durch das Sammeln von Ressourcen und das Herstellen von Werkzeug steigern
- Durch die nicht-lineare, offene Spielwelt sind Probleme auf vielfältige Weise zu lösen

Layers of Fear

- Man erkundigt beunruhigende Umgebungen und löst verzwickte Rätsel, um die psychologische Horrorgeschichte aus der Ich-Perspektive zu erleben
- Drei Geschichten von Protagonisten, die miteinander zu einem immersiven und fesselnden Erlebnis verwoben sind
- Brandneue Spielmechaniken, die in Layers of Fear und seinen Fortsetzungen eingeführt werden, sowie zusätzliche Funktionen, damit alle Kapitel und Geschichten nahtlos ineinander übergehen
- In Unreal Engine 5 entwickelt und unterstützt Raytracing, HDR und 4K-Auflösung, um die Grafik so realistisch wie möglich zu machen

The Outlast Trials

- Überlebe mit bis zu vier Spieler*innen in Coop Matches, welche aber auch alleine bewältigt werden können und führe dabei Aufgaben aus, um die Prüfung zu bestehen
- Man hat die Entscheidung, sich vor Gegnern zu verstecken oder sie zu bekämpfen und somit zu verlangsamen
- Bietet kosmetische Charakter-Anpassungen und Verbesserungen sowie Gadgets, um Wiederspielbarkeit zu steigern

Highlights des eigenen Spieles:

- Singleplayer-Spiel, in dem zwischen vier spielbaren Protagonisten in festgelegten Safe Zones gewechselt werden kann
- Jeder Protagonist wird von einem eigenen spezifischen Antagonisten verfolgt und verändert somit das Spielerlebnis basierend auf

5. KONKURRENZANALYSE

5.1. Konkurrentztitel In Entwicklung

Name	System	Entwickler	Termin
Amnesia: The Bunker	Microsoft Windows Xbox Series/One Playstation 4	Frictional Games	06.06.2023
Layers of Fear	Microsoft Windows Xbox Series/One Playstation 4/5	Bloober Team Anshar Studios S.A.	15.06.2023
The Outlast Trials	Microsoft Windows	Red Barrels Games	18.05.2023

Charakterwahl

- Geisteszustand verändert die Wahrnehmung des*der Spieler*in und ermöglicht es so, mit mehreren Objekten in der Welt zu interagieren, jedoch ist man dadurch anfälliger auf Attacken von Gegnern - High-Risk, High-Reward
- Charakterwechsel sind notwendig, um Rätsel zu lösen und in der Spielwelt weiterzukommen
- Stilisierte Spielwelt, in der weniger Wert auf Jumpscare, sondern mehr Wert auf Atmosphäre, Sound und Anspannung gesetzt wird

Stärken gegenüber der Konkurrenz:

- Stilisierte Look des Spiels hebt sich von dem realistischen Look der Konkurrenz ab
- Rätsel bieten mehr Abwechslung und sollen den*die Spieler*in eine Herausforderung bieten
- Atmosphäre, Style, Sound und Layout wirken zusammen, um so eine immersive und beunruhigende Umgebung zu schaffen, in der langsam die Anspannung wächst und den*die Spieler*in in Stress versetzt