Nächtlicher Hungers Albtraum Dawid Rzepka

Version 1.0 vom 24. Februar 2025

update vom 26.juni 2025

Inhalt

[1. Spielidee 2](#_Toc191321022)

[2. Spielelemente 2](#_Toc191321023)

[2.1 Oberfläche 2](#_Toc191321024)

[2.1.1 MUSS 2](#_Toc191321025)

[2.1.2 KANN 2](#_Toc191321026)

[2.2 Allgemeine Steuerung 2](#_Toc191321027)

[2.2.1 MUSS 2](#_Toc191321028)

[2.2.2 KANN 2](#_Toc191321029)

[2.3 Interaktive Objekte 2](#_Toc191321030)

[2.3.1 MUSS 2](#_Toc191321031)

[2.3.2 KANN 2](#_Toc191321032)

[3. Zeitstrahl 3](#_Toc191321033)

[Woche 1-2: 3](#_Toc191321034)

[Woche 3-5: 3](#_Toc191321035)

[Woche 6-8: 3](#_Toc191321036)

[Woche 9-11: 3](#_Toc191321037)

[Woche 12-14: 3](#_Toc191321038)

[Woche 15-16: 3](#_Toc191321039)

[4. Quellen für Sound und Grafik 4](#_Toc191321040)

# 1. Spielidee

Der Spieler wacht mitten in der Nacht hungrig auf. Er durchsucht das Haus nach Essen, findet jedoch nichts. Verschiedene Interaktionen sind möglich, darunter das Öffnen des Kühlschranks, das Telefonieren oder das Schauen aus dem Fenster. Schließlich fährt er zum Imbiss, um sich Essen zu holen. Auf dem Rückweg bemerkt er etwas Unheimliches. Er kann entweder schlafen gehen oder weiter nachforschen, was zu mehreren Enden führt.

# 2. Spielelemente

## 2.1 Oberfläche

### 2.1.1 MUSS

- Das Spiel nutzt eine Top-Down-Perspektive.  
- Der Spieler kann sich im Haus frei bewegen.  
- Interaktive Objekte wie Telefon, Kühlschrank und Fenster sind vorhanden.

### 2.1.2 KANN

- Zusätzliche Dekorationen im Haus zur besseren Atmosphäre.  
- Animierte Hintergrundeffekte für mehr Immersion.

## 2.2 Allgemeine Steuerung

### 2.2.1 MUSS

- Bewegung: Pfeiltasten links, rechts, oben und unten  
- Interaktion: E -Taste  
- Interaktionsauswahl: 1, 2, (3, 4)

### 2.2.2 KANN

- Möglichkeit, Texte schneller durchzuklicken.

- Interaktion H – Taste, um anzurufen

## 2.3 Interaktive Objekte

### 2.3.1 MUSS

- Der Spieler kann das Telefon benutzen, um verschiedene Personen anzurufen.  
- Der Kühlschrank kann geöffnet werden und enthält eine riesige tote Fliege.  
- Das Fenster kann untersucht werden, wodurch eine Gestalt draußen erscheint.

### 2.3.2 KANN

- Weitere zufällige Ereignisse für zusätzliche Schockmomente.  
- Mehrere verschiedene Telefonoptionen mit alternativen Dialogen.

# 3. Zeitstrahl

## Woche 1-2:

Erstellung von Grafiken & Planung der Spielwelt. In den ersten zwei Wochen liegt der Fokus auf der Planung des Spiels. Die grundlegende Spielmechanik wird skizziert, erste Konzepte für das Design erstellt und einfache Grafiken entwickelt, um eine Vorstellung von der Spielwelt zu bekommen.

## Woche 3-5:

Grundmechaniken und Steuerung implementieren. Hier wird die Steuerung des Spiels programmiert. Der Spieler soll sich in der Umgebung bewegen und mit Objekten interagieren können. Außerdem werden grundlegende Spielfunktionen wie Kollisionserkennung und Szenenwechsel implementiert.

## Woche 6-8:

Interaktionen und verschiedene Enden integrieren. Nun werden die interaktiven Elemente des Spiels hinzugefügt. Dazu gehören die Telefonate, die Entscheidungsmöglichkeiten sowie die unterschiedlichen Enden, die je nach Spielerwahl eintreten können.

## Woche 9-11:

Soundeffekte und restliche Grafiken hinzufügen. Sobald die Mechaniken funktionieren, werden passende Soundeffekte und Musik hinzugefügt. Zusätzlich werden noch fehlende Grafiken erstellt oder überarbeitet.

Woche 12-14:

Tests und Optimierungen. Das Spiel wird nun getestet, um Fehler zu finden und das Balancing zu verbessern. Falls notwendig werden Änderungen an der Steuerung oder den Dialogen vorgenommen.

# 4. Quellen für Sound und Grafik

Selbst erstellte grafik

- OpenGameArt.org  
- Freesound.org  
- Eigene Zeichnungen und Sounds

<https://pixabay.com/de/sound-effects/search/game/>

<https://mixkit.co/free-sound-effects/game/>

<https://www.soundsnap.com/tags/video_game>