

Spieleprogrammierung Meilenstein 1

Rabea Witt (730456) und Dominik Lambrich (730485)

Aufgabe 3

Die Spielidee

Anforderungsanalyse

Spielelemente

- Player-Objekt
- Kamera
- (3 Level)
- Game Manager Objekt
- Min. 3 Gegner
- Interaktive Level Elemente
- Pick-up Items
- HUD
- Start-und Endscreen mit Buttons
- Shader, Texturen und Partikeleffekte

Spielkonzept

Genre und Setting

Das Spiel soll sich in den Genres *Roguelike* und Horror bewegen. Das bedeutet, dass das Spiel keine Level im traditionellen Sinn enthält, sondern ausschließlich aus einzelnen *Runs* besteht. Diese hängen nicht zusammen, und der Spieler startet immer in der selben Ausgangsposition. Ein zentraler Aspekt unseres Spiels ist *Nyctophobia*, oder die Angst vor der Dunkelheit. Der Spieler bewegt sich alleine durch den dunklen Wald mit einer Lampe, die einen kleinen Bereich um den Spieler herum erleuchtet. Die Größe dieses Lichtkegels ändert sich im Verlauf des Spiels durch unterschiedliche Faktoren.

Die Spielwelt

Die Spielwelt unseres Spiels ist ein sich unendlich weit erstreckender, prozedural generierter Wald. Der Spieler startet immer an derselben Stelle im Wald, wo sich ein Zelt und ein Lagerfeuer befinden. Von dort aus generiert sich der Wald während des Spiels selbst weiter, ohne dass der Spieler dies merkt.

Ziel des Spiels

Da es sich bei dem Spiel um ein *Roguelike* handelt, hat das Spiel kein festes Ende, sondern es ist die Aufgabe des Spielers, so lange wie möglich zu überleben. Im Verlauf des *Runs* erscheinen immer mehr und immer stärkere Gegner, die den Spieler angreifen und jagen. Die Schwierigkeit steigt erst linear und ab einem bestimmten Zeitpunkt exponentiell. Gleichzeitig kann der Spieler aber auch Items oder andere Gegenstände finden, wodurch die Stärke des Spielers ebenfalls steigt.

Das Spielerlebnis

Während des Spiels soll der Spieler nicht nur mechanisch durch das Spiel gefordert werden, sondern auch psychologisch. Dem Spieler begegnen zu Anfang nur normale Tiere, die aber größtenteils harmlos sind. Im Verlauf des Spiels verwandeln sich die Tiere jedoch immer weiter in albtraumhafte Versionen ihrer Selbst und beginnen die Jagd auf den Spieler. So wird aus einem Hirsch beispielsweise ein [Wendigo](#).

Ein weiterer Großer Aspekt wird Ton sein. Durch das gezielte Abspielen von Sound Effekten oder Musik soll ein Gefühl von Paranoia erzeugt werden, was sich im Laufe des Spiels immer weiter verschlimmert. Da Menschen primär auf ihre Augen angewiesen sind, wollen wir genau diesen Sinn weit einschränken und dafür andere Sinne wie Hören stärker einbinden.