

Title:

Begone..

Genre:

- Comedy-Horror / Thriller
- 8-bit Design
- Escape(-Room)

No Go:

- Jump'n'Run
- Shooter

Story / Setting:

- Mansion (Villa)
- Anfang: Charakter ahnungslos/(Amnesie?) in einem Raum
- Ein oder mehrere Monster (pro level)

Regeln:

- Mehrere Leben in einem Run
- Bei Tod (Level restart oder savepoint bei einem Raum)
- Monster unsterblich (Horror)

Herausforderungen:

- Easter Eggs
  - Mehrere Endings (True Ending) (Horror: selbst erschaffenes Monster?)
- Flüchten (Monster / Horror)
- Flucht-Gegenstand befindet sich in...
  - Regalfach, Schrank, ...

Spiel Mechaniken:

- Run'n'Hide (Horror)
- Hilfreiche Items (Nutzbare Items)
  - Heal (Essen, Spritze), Debuff gegen Monster
  - Max. 3 tragbare Items
- Keyboard
  - Bewegen: Pfeiltasten oder WASD; Interaktion: E, Items nutzen: 1-3
- Anhand der Sounds hören, ob Monster in der Nähe ist
- Mehrere Gesprächs Interaktionen

Grafik/Animation:

- Perspektive: Isometrisch (notfalls top-down)
- Raumdesign (Inneneinrichtung → Raum/level basiert):
  - Level 1 - 1.Etage: Startraum (Schlafzimmer → Charakter liegt auf dem Boden), Flur
  - Schlafzimmer 2, Badezimmer & Büro (Ziel, verschlossene Treppentür)
  - Level 2 - Erdgeschoss: Startraum (Herrenzimmer) → Küche (+ Abstellraum/Savespot), Speisezimmer
  - Level 3 - Untergeschoss: Startraum (Keller) → Labor(+ isolierte Kammer/Savespot), Waschraum
  - Level 4 - Draußen: Startraum (Vorgarten), Garten, Schuppen/Savespot, Labyrinth

→ Alle Leveln werden angezeigt (Nebenräume werden verdunkelt)

- Monsterangriff Stufe 1 (Schlag mit Hand → kurz Taumeln), Stufe 2 (Kopfbiss → Game over)
- Gehbewegung (Charakter und Gegner)
- Gegenstände (Animation)
- Anzeigen (Deathcounter oben rechts, Charakterinfo oben links, Itemanzeige unter Charakter, Textbox über dem Leben eingeblendet)

Logik:

- Kann nicht durch Wände (no collide)
- Fenster aus Panzerglas (Spieler geht zum Fenster → Interaktion)
- Items einmal nutzbar

Character-Design:

→ Mainprotagonist:

- Geschlecht: männlich (vll. Vater)
- **Aussehen: Silberne Haare / Hellhäutig?**
- **Kleidung: Dunkel Brown?**
- Kleiner als Monster
- Hat 2 Leben (Herzen (100%))

→ Monster:

- Größer als Character
- Geschlecht: neutral
- **Aussehen: ?**
- Größer als der Protagonist
- Unsterblich
- Ein Angriff zieht ein Herz (50%) vom Protagonisten ab
- Angriffe:
  - Kamehame-ha
  - Kopf abbeissen
  - **Knarre?**
  - Erwürgen
  - Faustschlag

Sound:

- Klavier (Creepy)
- Knirschen (Tür Öffnen, Parkett, schubblade)
- Footsteps (Monster und Character)
- Keuchel (Character Verletzt, Monster Blutdurst)
- Benutzung-Sounds
- Textbox-Sounds
- Herzschlagen / Kritischer Sound (kurz vor dem Tod sein)
- Startbildschirm-Sound

Items (Fluch-Gegenstände / Heal-Gegenstände):

- Ritterrüstungen (Schutzschild - Verliert nur ein halbes Herz (25%) durch Angriff)
- Schlüssel
- Brechstange
- Essen / Spritzen (regeneriert 1 Herz (50%))
- Trinken (Redbull → Speed Boost)
- **Debuff gegen Monster (Debuff Wurftrank?)**

Easter Eggs:

- Game / Anime anlehnung  
→ Poster, Animation, Essen  
→ z.B. Mario, Dragonball

Startbildschirm:

- Title: Begone..
- Sound
- New Game
- Mehrere Spielstände (3 Speicherplätze)  
→ Aussehen + Leben vom Protagonisten + Tragbare Items
- Credits
- Exit

## Hintergrundgeschichte/Story - Begone:

→ Hintergrundgeschichte:

Am Anfang des Spiels sieht man den Hauptcharakter auf dem Boden in einem Schlafzimmer liegen. Der Hauptcharakter ist ein bisschen ahnungslos über die Situation. Er weiß quasi nicht, warum er auf dem Boden lag und seine Kleidung so zerzaust aussieht. Nicht weiter verwundert, möchte er nun seinen Alltag fortführen. Recht schnell bemerkt er, dass dies heute nicht so funktionieren wird, wie er es sich vorgestellt hat. Gerade das Zimmer verlassen, sieht er im Flur ein inhumanes Monster, welches anscheinend nach etwas bestimmten sucht. Es hat nicht lange gebraucht, bis sein menschlicher Verstand ihm mitteilte, dass er nicht länger in dieser Villa bleiben darf.

→ Setting/Spielprinzip:

Wie schon eben erzählt, befindet sich der Hauptcharakter in einer Villa. Das „gesamte“ Spiel findet hauptsächlich drinnen statt (mind. ein Level ist für draußen vorgesehen). Im Grunde geht das Spiel nach dem Escape-Room-Prinzip. Der Spieler lernt nach und nach die Spielmechaniken und erfährt im weiteren Verlauf, um welche Features es sich handelt und wie

man diese anwenden kann. Ziel des Spiels ist es, aus der Villa zu flüchten. Damit dies gelingt, muss der Spieler in jedem Level bestimmte Gegenstände finden, um das jeweilige Level abzuschließen. Natürlich wäre es zu einfach nur die Gegenstände zu suchen, weshalb das Monster in jedem Level auftaucht, um den Spieler daran zu hindern von der Villa zu flüchten.