

Endgerät: VR-Brillen, Oculus Rift

Rundendauer: 45-90 Minuten, kann aber auch früher beendet werden, wenn sich der Zustand der Spieler zu sehr verschlechtert

Grundsätzliche Idee:

Man findet sich plötzlich (alleine)(nachts) im Wald wieder, und weiß nicht, wie man dort hingekommen ist. Man versucht nicht nur den Weg, sondern auch den Zugang (z.B. in Form der HFU-Card) zur Hochschule zu finden. Beides wird einem durch Symptome seiner psychischen Krankheiten und Prüfungsängste, sowie durch Flashbacks der Prüfung, in der er eigentlich gerade sitzt, erschwert, was dem Spieler jedoch erst im Verlauf des Spiels deutlich gemacht wird. Die HFU-Card kann nicht einfach zufällig gefunden werden, sondern ihr Standpunkt ergibt sich durch finden mehrerer anderer unterschiedlicher Objekte (Schnitzeljagd Prinzip aber komplizierter). Wenn der Spieler es schafft, sowohl die Uni zu erreichen, als auch die HFU-Card zu finden und damit die Tür zu öffnen, kann sich der Spieler selbst im Klassenzimmer sehen (er sitzt um es dramatischer zu machen vollkommen alleine im Klassenzimmer) und kann in seinen paralysierten Körper schlüpfen, um die Klausur weiter schreiben zu können und zu bestehen (das Spielziel ist somit sofort erreicht). Bis zu dem Zeitpunkt, bis die HFU-Card den Kartenleser berührt, werden die Halluzinationen und Flashbacks bis ins extremste Ausmaß getrieben, um auch die letzten Schritte durch visuelle und auditive Störungen zu erschweren. In dem Moment, in dem die Tür aufgeht, verändert sich das gesamte Color-Stil vom Game, alles sieht schärfer aus, und gleichzeitig sehr magisch, aber vollkommen still und melancholisch. Der Spieler läuft durch die erschreckend ruhigen Gänge der HFU, und wartet nur auf einen Jumpscare, der allerdings nicht kommen wird. Im Gegenteil: Die Emotionen des Spielers werden völlig durchdrehen, wenn er ganz ruhig und spannungsvoll zur Tür des Vorlesungssaals gelangt, und sich selbst dort vollkommen reglos sitzen sieht. Das einzige was man hört ist ganz leises Windrauschen wegen dem Wetter draußen, und vielleicht ein in Gedanken verlorenes und ängstliches Flüstern des Studenten aus dem Vorlesungssaal, der man selbst ja eigentlich ist

Setting

Freitag, 11. Dezember 2020 17:17

Eine Wandergruppe bleibt mit ihrem Tourbus in den Tiefen des Schwarzwalds liegen, es ist weder Netz verfügbar, noch Hilfe in Sicht. Die Tageszeit ist Nacht, der Himmel klar, der Mond voll. Die Spieler als Mitglieder der Wandergruppe stapfen mit Schneeschuhen durch den Schnee. Sie kommen an Seen, in denen sich die Sternbilder spiegeln, Flüssen und verlassenen Häusern vorbei. Die Teilnehmer müssen nicht nur gegen das Verhungern, das Erfrieren und das unwegsame Terrain sondern auch gegen eine paranormale Aktivität ankämpfen.

Die Umgebung ist ein Wald in der Umgebung von Furtwangen, das Ziel ist ein Gebäude der HFU

Mit dem Erreichen der Zivilisation erscheinen auch NPC, mit denen die Spieler interagieren können und müssen. Um das Spiel zu beenden und die paranormale Aktivität zu eliminieren werden die im Laufe des Spiels gesammelten Collectables notwendig. Um herauszufinden, wie diese zu kombinieren sind, brauchen die Spieler Hinweise, die sie von den NPC erhalten.

Allerdings kann sich auch die paranormale Aktivität als normaler Mensch tarnen und die Spieler somit kurz vor Ende des Spiels besiegen. Um den Spielern zu helfen, gibt es subtile Hinweise im Aussehen der NPCs, wie beispielsweise Kleidungsstücke, die nicht zusammenpassen.

Gelingt es den Spielern, alle Hinweise zu sammeln, kann in der Hochschule mithilfe der Collectables die Aktion ausgeführt werden, die die Eliminierung der paranormalen Aktivität zur Folge hat.

Tauschen? Aufgabe erfüllen, um Hinweise zur HFU Card zu bekommen

Offene Fragen

Freitag, 11. Dezember 2020 17:51

Wie viele Gegenstände kann ein Spieler im Inventar haben?

Wie orientieren sich die Spieler auf der Karte?

Woran sieht man, was man sammeln kann/ muss?

Kann die Aktivität Spuren oder Hinweise hinterlassen?

Brainstorming

Freitag, 12. Februar 2021 12:55

Generelles Brainstorming

Gamedesign technisch fällt mir zu diesem Hochschul-Angst-Thema auch ein, dass die Halluzinationen, je näher man der Hochschule (dem Ziel) dann kommt, oder je länger man spielt, immer mehr Gestalt von Dingen in der Hochschule annehmen. Zuerst sind es merkwürdige Blätter im Wind, danach Schreibblätter, die sich in der Luft zerfetzen (oder angebissen sind oder sonst was), danach sind es Blätter, die sich von selbst beschreiben, und man kann den Header erkennen "Studiengang: MIB 2", dann realisiert man, dass man es gerade mit Prüfungsangst zu tun hat. Als erstes ist es ein abgeschnittener Baumstumpf, dann später trifft man auf einen abgeschnittenen Baumstumpf mit einer Kerbe die leicht einer Sitzfläche ähnelt, danach wird ein I-Bau-stuhl draus, oder eine Tisch-stuhl Kombination ist aus einem dicken Holzstamm geschnitzt worden. Auf der Tischfläche werden dann zur Laufzeit gruselige Wörter reingeschnitzt. Das ganze kann sich auch so mit dem Sound verhalten, sogar noch besser! Rauschen wird zu blätterknistern wird zu Blätter schreiben wird zu Blätter zerreißen usw.

Namen

Inner Scouter

Inside you

Inside yourself

The world inside

The inner world

Intro (sollte noch einen Präfix oder Suffix bekommen)

scouting inside

Forest of the void

Morbus Animi - inside yourself

Latein

Emotion

Motus

Krankheit

Morbus Animi

Emotionale Krankheit
Motus morbus

Krankheitsbewegung (Krankheitsemotion)
Morbus motus

Stress
Accentus

Stresskrankheit
Morbus accentus & accentus morbus

Emotionaler Stress
Motus accentus & accentus motus

Zerstörung
Exitium

An Stress sterben
Die autem accentus

Durch stress sterben
Ab accentus ut moriatur

Stress tötet
Necat accentus

Mich bringt stress um
Que me mate accentus

Geisteskrankheit Tod
Mentis Morbus Mortem & mentis mortem morbus

Der Tod durch Geisteskrankheiten
mortem a mentis morbum

Tod durch Geisteskrankheit
Mortem a morbus animi

Die Lehren der Verzweiflung
Desperationem doctrinis

Wegen Lernen verzweifeln
Doctrinarum desperet

kann der Spieler sich im Hörsaal sehen und in seinen paralysierten Körper schlüpfen, um die Klausur weiter schreiben zu können. Damit ist sie bestanden und das Spiel gewonnen.

In dem Moment, in dem die Tür aufgeht, verändert sich das gesamte Color-Stil vom Game, alles sieht schärfer aus, und gleichzeitig sehr magisch, aber vollkommen still und melancholisch. Der Spieler läuft durch die erschreckend ruhigen Gänge der HFU, und wartet nur auf einen Jumpscare, der allerdings nicht kommen wird. Im Gegenteil: Die Emotionen des Spielers werden völlig durchdrehen, wenn er ganz ruhig und spannungsvoll zur Tür des Vorlesungssaals gelangt, und sich selbst dort vollkommen reglos sitzen sieht. Das einzige was man hört ist ganz leises Windrauschen wegen dem Wetter draußen, und vielleicht ein in Gedanken verlorenes und ängstliches Flüstern des Studenten aus dem Vorlesungssaal, der man selbst ja eigentlich ist

Visuell

Freitag, 11. Dezember 2020 17:17

Verzerrungen

Raumkrümmungen

Digitale Glitches

Veränderungen der Szenerie

- Schnee fällt "Rückwärts", Pflanzen wachsen rückwärts
- Veränderungen der Distanzen
- Wald verdichtet sich

Übermäßige Schatten

Verdunkelungen / Überbelichtung

Unnatürliche Formationen aus natürlichem Material

Unschärfe

Optische Täuschungen -> Der Wald verändert sich und auf den zweiten Blick ist die Veränderung wieder verschwunden

Alles wird schwarz-weiß oder in einer anderen bestimmten Farbe

Reflektionen

Wie im Traum -> Man läuft aber kommt nicht zum Ziel

Hinweise auf das Näheren der paranormalen Aktivität

Veränderungen der Stern- und Mondpositionen

Wellen auf dem Wasser

Verfärbungen

Spuren im Schnee

Staub und Nebel

Schneeformationen (Schneebälle, blutiger Schnee, Vertiefungen im Schnee, Schneemänner mit gruseligen oder verängstigten Fratzen, verstümmelte Schneemänner)

Bäume, die nicht aus Holz, Ästen und Blättern bestehen sondern aus Muskelfleisch, Knochen und Haaren (eventuell auch Hautfetzen)

Akustisch

Freitag, 11. Dezember 2020 17:18

Verzerrungen der Umgebungsgeräusche

Knistern

Knacken

Rauschen

Windsausen und -pfeifen

Schreie, Stimmen, Gesang

Nähernde Schritte

Entfernungen klingen falsch, große Räume klingen klein, kleine Räume klingen groß

Reißende Gitarrensaiten, langsam zerfallende Musikinstrumente

Herabsetzen der Bewegungs- und Drehgeschwindigkeit

Trägheit

Vollständige Bewegungsunfähigkeit

Multiplayer

Freitag, 11. Dezember 2020 17:37

Besondere Effekte im Multiplayer-Modus:

Nur ein Spieler nimmt den Effekt wahr, die anderen nicht

Um alle Hinweise zu sammeln, müssen die Spieler zusammenarbeiten, da nicht jeder Spieler jeden Hinweis sieht

Einer der Spieler verwandelt sich scheinbar in eine Instanz/ ein Symptom der paranormalen Aktivität verwandeln, was offenbart, dass sie sich die gesamte Zeit über in unmittelbarer Nähe eines Spielers befand

Die Unfähigkeit, den eigenen Verbündeten nicht ganz vertrauen zu können, schürt weiter Angst, auch weil die Spieler ja zusammenarbeiten müssen, um das Spiel zu beenden

Spieler hören Stimmen, von denen man denkt, dass es ein Mitspieler ist, aber es ist die paranormale Aktivität

Survival

Freitag, 11. Dezember 2020 17:33

Der Zustand der Spieler verschlechtert sich während der Anwesenheit der paranormalen Aktivität. Die Spieler können dem entgegenwirken, mit Essen, Lagerfeuern und Licht. Diese Aktionen kosten allerdings Zeit, die Spieler müssen also abwägen, ob sie mehr Zeit aufwenden oder eine Verschlechterung ihres Zustandes in Kauf nehmen.

Wenn man allen negativen Hinweisen folgt, ist es möglich dass das Spiel nach wenigen Minuten beendet ist

Allgemein

Freitag, 11. Dezember 2020 17:50

Gegenstände im Inventar können verflucht werden

Naturmaterial

Freitag, 11. Dezember 2020 17:06

Essen und Wasser

- Obst (von Bäumen und Sträuchern)
- Fisch
- Wasser

Edelsteine

Blumen

Kräuter

- Blätter
- Wurzeln

Holz/ Äste

Werkzeug

Freitag, 11. Dezember 2020 17:11

Werkzeuge können um und in den verlassenen Häusern gesammelt werden

Messer

Schaufeln (um die Wurzeln auszugraben)

Taschenlampen

Kompass/ Karte (zur Orientierung im Wald)

Äxte

Klebeband/Schnur (um kaputte Schneeschuhe zu reparieren)

Feuerzeug, Feuerstein, Streichhölzer

Hinweise

Freitag, 11. Dezember 2020 17:15

Um die richtigen Collectables zu kombinieren, müssen die Spieler mit NPCs interagieren, um so Hinweise zu sammeln. Weitere Hinweise können im Wald gesammelt werden, indem das Verhalten der paranormalen Aktivität beobachtet wird.