

Game Design
HS21 – P2: Spielentwicklung
Slawa Deisling
19.07.2021

House of Passing Memories

Hai Lam Dang | 129129858

Jannick Elfers | 59375721

Miriam Oumar | 65800437

A dark, moody background featuring the silhouette of a tree with dense foliage, possibly a deciduous tree, against a dark sky. The tree's branches and leaves are visible as dark shapes against the slightly lighter background.

Thema Movement:

- räumliche Bewegung
- metaphorische Bewegung durch Erinnerungen

Allgemeine Informationen



TITEL: House of Passing Memories



GENRE: 3D Walkingsimulator



GAMEPLAY: navigiere durch das Haus, erkunde Erinnerung



PLATTFORM: PC (itch.io)

Story

Die verstorbene Spielfigur wacht im Dachboden eines Hauses auf.

Eine Entität nimmt sich der Person an, führt sie durch das Haus

Person erfährt, dass sie sich im eigenen Haus befindet

Spielfigur muss eigene Erinnerungen finden und sich ihnen stellen

Die Spielfigur muss im Keller unangenehme Wahrheiten ins Auge blicken, schafft es allerdings zuletzt von Entität erlöst zu werden.

Core-Mechaniken



Erkundung des Hauses durch
Bewegung



Interaktion mit Gegenständen



Richtige Entscheidungen treffen,
um fortzuschreiten

Arbeitsteilung

Hai Lam:
-Programming
-Bug fixing / Testing

Jannick:
-Level Design
-Sound Design
-Game Art (2D & teilweise
3D Assets)

Miriam:
-Story
-Game Art (3D & teilweise
2D Art)
-Voice Acting