
Title:

Primal Fears

Concept:

Paranoide Figur mit eingeschränkter Sicht muss sich durch ein Labyrinth hindurch finden.

Keyfeatures:

freibewegliche Spielfigur

2D top-down-perspective

variables sichtfeld

realitätsbezogen, düster, alptraumartig

Platform:

PC, Unity Web Player

Audio:

16bit Midi

Programming Language / IDE:

C#, Unity

Gameplay:

ich komme zu mir. offensichtlich hatte ich das bewusstsein verloren. ich befinde mich in einer urbanen umgebung. ich weiß nicht wo ich bin. ich spüre wie ich langsam immer verängstigter werde wenn ich im dunkeln oder an unsicheren plätzen bin. es regnet und es ist unheimlich. der wind pfeift, manchmal klingt es wie stimmen die heulen. ich begegne einer verhüllten person im regenmantel. sie sieht aus wie ein gespenst. ich habe angst und renne ins licht. langsam wird es besser. ich kann wieder klarer und weiter sehen. ein eichhörnchen huscht vorbei. ich gehe weiter. ein langer dunkler bereich liegt vor mir. meine taschenlampe hilft mir gegen meine angst. die batterien werden schwächer. vielleicht finde ich welche in einem müllcontainer. dieser ist leer. weiter geht es. ich muss nach hause finden, doch immer noch weiß ich nicht wo ich bin. ich erschrecke mich weil eine schwarze kreatur (katze) an mir vorbeihuscht. plötzlich sieht schon der baum neben mir sehr bedrohlich aus. ich renne wieder weg. die brücke vor mir sieht gefährlich aus. sie ist voll kleiner viecher die da kräuchen und fläuchen (blätter). ich traue mich nicht sie zu überqueren. dort ist ein haus. die tür steht offen. ich trete ein, vielleicht finde ich eine batterie. ich durchsuche die fächer in der küche und werde fündig. mit der taschenlampe traue ich mich über die brücke da ich nun sehe dass es nur blätter sind die dort vom wind aufgewirbelt werden. es blitzt und ein schatten reckt sich über den boden vor mir. eine furchteinflößende gestalt. da ist wieder das kreischen. meine taschenlampe gibt wieder den geist auf und ich stehe inmitten der finsternis. alles wird schwarz und ich verliere das bewusstsein.