Game Concept Prototype

**Was macht ein Horrorgame zu einem guten Horrorgame?**

Horror: Ein intensives Gefühl von Angst, Schock und Ekel. Wie kann man diese 3 Hauptfaktoren korrekt benutzen?

1. **Jumpscares**

Jumpscares gelten als „faule Art“ ein Gefühl des Horrors auszulösen. Sie sind effektiv, müssen aber im richtigen Moment verwendet werden.

Jumpscares können in zwei Kategorien unterteilt werden:

* Erwartete
* Lass den Spieler wissen, dass ein Jumpscare kommt, aber lass ihn nicht wissen wann und wie. Man denkt, dass nun etwas passiert, aber weiß es nicht genau.
* Unerwartete
* Können hervorgerufen werden, in dem man dem Spieler eine fälschlich sichere Umgebung suggestiert.

Jumpscares müssen richtig eingesetzt werden. Sie müssen in unterschiedlichen Umständen und in unterschiedlichen Intensitäten einsetzen. Jumpscares dürfen nicht zu repetitiv eingesetzt werden und dürfen keinesfalls als Hauptmechanik des Spiels gesehen werden. **Das Setup ist entscheidend**.

1. **Ekel**

Ekel kann präzise Regionen der menschlichen Psyche treffen, sofern richtig eingesetzt.

Ekel kann in zwei Kategorien unterteilt werden:

* Direkter Ekel
* Brutale visuelle Effekte, verstörende Sounds und der richtige Augenblick können diese Art des Ekels beim Spieler erzielen. Direkter Ekel ist immer etwas, das direkt auf den Bildschirm steht.
* Indirekter Ekel
* Spielt mit dem Menschen bekannten Konzepten und pervertiert und verdreht diese vollständig. Indirekter Ekel braucht keine visuelle Gestaltung, sondern lediglich einen inhaltsbasierten Zusammenhang.

Man darf keinesfalls zu viel Ekel visualisieren und auslösen. Der Reizfluss beim Empfinden des Ekels auf den Spieler darf nicht überlastet werden. Es braucht „Luft zum Atmen“ um sich von den Ekelpassagen zu erholen und Platz für neuen Ekel zu schaffen.

1. **Angst**

Angst ist eine hochkomplexe Emotion. Angst ist eine unangenehme Emotion hervorgerufen durch eine durch die Bedrohung hervorgerufene Gefahr, Schmerz oder Schaden. Die Bedrohung spielt dabei eine wichtige Rolle: Hat man ein Empfinden einer Bedrohung und ist bis jetzt noch nichts passiert, stellt man sich darauf ein, mit einer akuten Gefahr, Schmerz und Leid/Schaden konfrontiert zu werden.

Hier gilt die „4th Wall Break“. Der „echte“ Spieler sitzt beim Spielen vor seinem Bildschirm und es gibt scheinbar keine Möglichkeit diesem, in der Realität eine Art des Schadens zuzufügen. Jedoch schaffen es beispielsweise einige Spiele diese Mauer der Realität zu brechen und dem Spieler reelles Unbehagen zu bereiten.

Der Mensch ist von Natur aus ein soziales Wesen. Menschen, brauchen andere Menschen an der Seite, denn in der Natur gelten diese weder als schnellstes (Flucht) noch als stärkstes (Kampf) Wesen. Daher fühlen sie sich in Gruppen sicherer und wohler. (Tausende Jahre zuvor). Wir haben bis heute dieses Bedürfnis nach Begleitung in uns und genau das macht uns anfälliger für diese Art von Angst.

Man sollte den Character nicht wechseln. Ein Partner für den Charakter implementiert Sicherheit. Jedoch wird der Spieler allein durch Isolation nicht erschreckt. Beispielsweise in Mario Land. Der Spieler ist zwar allein, jedoch hat niemand Angst davor.

Methoden, um den Spieler dennoch in Angst zu versetzen:

* Uncanny Valley
* Etwas was menschlich sein soll, es jedoch nicht ist. Bsp: Ein menschlicher Roboter mit unnatürlichem menschlichem Grinsen. Verhaltensweisen von menschlichen Entitäten, welche von jedem menschlichen Verhaltenskonzept abweichen.
* Das zurückhalten von Informationen
* Dem Spieler nicht die Möglichkeit geben, die Umgebung zu sehen, zu kennen oder vollständig zu Erkunden. Schlüsselkomponenten welche wichtig sind um den Gesamtzusammenhang zu verstehen, werden dem Spieler nie gezeigt.
* Regeln sind nicht klar
* Sollten die Dinge für den Spieler Sinn machen, ist der Horror verloren. Sollte man jegliche Logik an Konzepten des Menschen wegnehmen, somit beispielsweise die Umgebung völlig unlogisch gestalten, so dass der Spieler mit nichts mehr rechnen kann, erzeugt man einen Realitätsverlust und somit Horror.

**Das Konzept**

Entwicklung eines Horrorspiels mit dem Ziel die wahre Natur des Horrors bei Menschen auszulösen.

Als Grundlage für das Horrorspiel wird das Internetmythos „Backrooms“ genommen.

Die Backrooms:

Die Backrooms sind eine moderne Sage und Creepypaste, die die Geschichte eines endlosen Labyrinths erzählt, das auf prozedural generierten Leveln basiert. Obwohl Internetnutzer dieses Konzept durch verschiedene „Level“ und „Wesen“ des Backrooms erweitert haben, kam die Originalversion aus einem zwei Absätze langen 4chan-Kommentar eines Posts, der nach „beunruhigenden Bildern“ fragte. Ein anonymer Nutzer erfand eine Geschichte, die auf einem dieser Fotos basierte. Die Backrooms wurden mit anderen verschiedenen Horrortrends und Medienprojekten verglichen, wie den Fotos von Liminalitäten, dem kollaborativen Story-Projekt zur SCP Foundation und der sechsteiligen Albenserie Everywhere at the End of Time des Musikers The Caretaker.

Seit ihrer Entstehung wurden die Backrooms in verschiedenen anderen Medien und Internetkulturen erweitert und es wurden auch Computerspiele und YouTube-Videos dazu erstellt.

Mein Ziel ist es, mit einem Videospiel die Backrooms aufzufassen und in meiner persönlichen Art widerzuspiegeln und den Spieler mit „wahrem Horror“ zu konfrontieren.