**Game Ideas**

**Genre:** Survival Horror?

**Team:** Vasilii Gurev

**Umfang:**

* **Mechanik:**
* Bewegung: Sprint + Crouch + Walk
* Inventar
* Notizbuch
* Aufheben
* Hunger + Sanity + Health
* Taschenlampe
* Objekte untersuchen
* Türen öffnen/schließen
* NoClipping
* Halluzinationen
* Verstecken
* Timer – Kontrollieren der Zeit
* Kompass – Orientierung
* NPCs Interaktionen
* Mikrofon Input

**USP:** Prozedurale Generierung + „vorgetäuschte nicht-euklidische Geometrie“ + Einziges Exemplar der Kategorie in VR

**Thema/Moral:** Mysterium, Isolation, Hilfslosigkeit, Überlebensinstinkt

**Software:** UE5, Blender, Substance Painter, Visual Studio, Microsoft Office

**Endgerät:** PC, VR

**Protagonist:** (name) – Vom User wählbar

**Antagonist(s):** (name), (Neue, bisher unbekannte Backrooms Entität)

**Side Characters:** (name)

**Locations:** Backrooms Level (1-8)

**Farbpaletten:** Farben der Backrooms – aufgrund unterschiedlichster LVL sehr weit gestreckt

**Referenzen:** Backrooms Fanfiction

**Kurze Storyline:** Der Character findet sich selbst an einem Ort wieder, den man die Backrooms nennt. Der Spieler muss rausfinden, was es mit den Backrooms auf sich hat und wie er daraus entkommen kann.

**Weitergehende Storyline Idee:**

Die Geschichte wird in der Vergangenheit erzählt. Ein Hobbyforscher kannte sich bereits mit den Backrooms aus und hat sie studiert. Damit kam er ursprünglich aus voller Absicht in die Backrooms nach finden eines Entrypoints in den Frontrooms (Realität). Bei Eintritt verlor er jedoch sämtliche Erinnerungen und behielt nur noch die Items, welche er mit in die Backrooms genommen hat. Beim Durchqueren des ihm nun mysteriösen Ortes begegnet ihm eine mysteriöse und auch von bewanderten Backrooms Wanderern unbekannte Entität mit humanoiden Eigenschaften. Diese soll den Wanderer durch eine längere Spielzeit verfolgen und mit diesem Interagieren. Sie stellt sich jedoch als Antagonist heraus, welche für die aktuelle und starke Veränderung der Backrooms sorgt. Was es mit den Backrooms und dieser Entität auf sich hat, soll sich erst noch herausstellen.

**Links:** (hinzufügen)