

Dokumentation: Aufgabe 1 – Sneaky (The Maze)

Inhaltsverzeichnis

Metadaten:	1
Design-Konzept	2
Spielkonzept	2
Regeln	2
Angst	2
Sicherheit	2
Kurze Beschreibung [REDACTED]	3
Kurze Beschreibung [REDACTED]	4
Levelkonzept:	4
Spielerführung	4
Quellen:	5

Metadaten:

Teilnehmer: Person A, Christoph

Level:

- 1_Erdgeschoss, 2_Untergeschoss
- 3_Obergeschoss (Person A)

Design-Konzept

Spielkonzept

Dies soll eine Art **Schleichspiel** sein. Der Spieler wird in unserem Spiel in einem Labyrinth in einer **Pyramide** sein und muss **Schlüssel einsammeln**, um zur Schatzkammer zu kommen. Der Spieler **kann Fackeln oder Feuerstellen anzünden** um so mehr Beleuchtung als auch eine Art „Wegmarkierung“ zu machen. Im Labyrinth gibt es mindestens 5 Schattengeister die die Pyramide ihres Pharaos bewachen und Patroulieren. Der Spieler muss die Schlüssel finden und unentdeckt zum Ziel gelangen, ohne von den Schattengeistern erwischt zu werden. Der Spieler kann es riskieren die Schattengeister von hinten oder deren Seite auszuschalten.

Regeln

- Der Spieler muss die Pyramide erkunden und eine gewisse Anzahl an Schlüssel finden, um die Tür öffnen zu können.
- Wenn ein Gegner den Spieler erwischt, dann ist das Spiel verloren.
- Der Spieler muss Fackeln aktivieren, um die Gegend zu erhellen.

Angst

Als Ideen hierfür haben wir uns dafür entschieden:

- Die **Sichtbarkeit** des Spielers **einzuschränken** durch wenig Beleuchtung und leichten Nebel. Allein durch das Unbekannte, welches sich im Verbogenen befindet, sollte dies auf natürlicher Weise den Spieler sich gruseln als auch langsamer bewegen lassen.
- Die **Gegner** etwas **furchteinflößend** zu machen via rot leuchtende Augen, die Geschwindigkeit und Routen, die sie gehen, gruselige Geräusche als auch die „Verzerrung“ des Ambient Soundtracks, sobald ein Gegner in der Nähe ist.
- Einen **düsteren Ambient Soundtrack** für eine intensivere Grusel Atmosphäre zu nutzen.
- **Langsamer Spielablauf**: Der Spieler läuft in einer langsamen Geschwindigkeit, um möglichst mehr „Exposition“ der Gruselfaktoren ausgesetzt zu sein.

Sicherheit

- Das **Anzünden von Lichtquellen** soll dem Spieler mehr Sichtbarkeit geben und damit den 1. Punkt unserer Angstfaktoren gegenspielen, so dass die Beleuchteten Bereiche dem Spieler mehr Sicherheit vor der Dunkelheit geben können.
- „**Freundliche/ Sichere Farben**“ für **Schlüsselgegenstände** und Interactables wie z.B. die Lichtquellen oder der Lichtspalt der von dem Ausgang hervorgeht.
- **Deckungs- und Versteckmöglichkeiten** wie z.B. Ecken/ Gänge, um dem Sichtfeld der Gegner teilweise oder ganz zu entkommen.

Kurze Beschreibung (Person A):

Das Level 3_Obergeschloss soll das obere Gewölbe und die heruntergekommenen Räumlichkeiten darstellen. Vom Schwierigkeitsgrad her ist das Level sehr verwinkelt und es ist auf den ersten Blick nicht klar ersichtlich, wo man entlang muss. Auch die Gegner sind schwieriger zu bewältigen, da das Level insgesamt etwas kleiner ist und somit weniger Platz für die Gegner ist. Durch längere Laufwege der Gegner lässt sich deren Route nicht wirklich vorhersagen und Versteckmöglichkeiten gibt es so gut wie keine vor ihnen. Auch hier kommen wieder die Kontraste zum Einsatz und die Stimmung durch Fackeln/Schlüsseln gegensätzlich zu den Gegnern.

Kurze Beschreibung

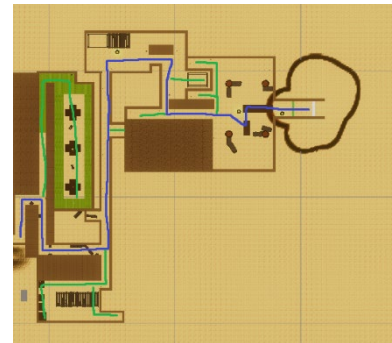
Levelkonzept:

Das Level 1_Erdgeschoss + 2_Untergeschoss soll der Eingang der Pyramide sein und ein eher leichtes Level sein welches die Spielkonzepte/ -features an den Spieler heranführen soll. Man wird beispielsweise an den Fackeln vorbeilaufen und merken das diese automatisch angezündet werden, um den Bereich zu beleuchten oder das, wenn der Spieler die Nebenräume erkundet dieser die Schlüssel auch finden kann, sprich durch Entdeckung belohnt werden kann. Zudem gibt es leichte Gegnerpatroullien mit Deckungsmöglichkeiten um den Spieler mit den Gegnern vertraut zu machen.

Spielerführung

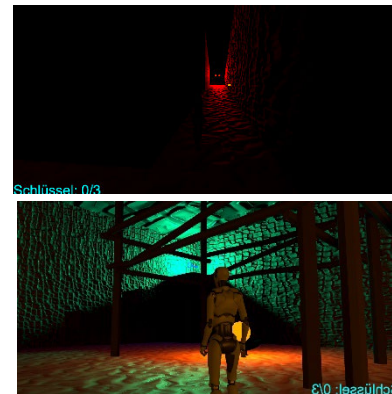
Pinching

Mit einem linearen Design der Hauptroute (blau) durch das Labyrinth ist sichergestellt, dass wir den Spieler in Richtung Ausgang intuitiv führen können. Es gibt auch einige Nebenräume oder Deckungsmöglichkeiten (grün) die der Spieler nutzen kann.



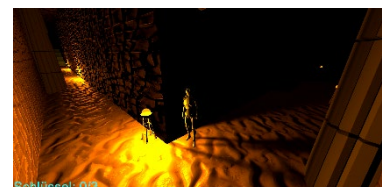
Kontrastreiche Beleuchtung

Items wie Schlüssel, Fackeln und Gegner sind entsprechend beleuchtet und vermitteln ein Gefühl von Sicherheit (Fackeln/ Schlüssel sind hellfarbig und erhellen die Umgebung vielmehr) während die Gegner ein Gefühl der Angst erzeugen sollten. (Dies wird erreicht durch die geistliche Gestalt in schwarz der Gegner und den rot leuchtenden Augen, die insbesondere bei dunklen Passagen schon gruselig wirken sollten.).



Führungslinien bzw. Breadcrumbs

Die Lichtquellen und Fackeln sind so gewählt, dass der Spieler diese allein um die Gegend zu beleuchten und sich markiert, wo der Spieler bereits war, in die Richtige Richtung geführt werden sollte. Wir nutzen hier eine negative Führungslinie, indem der Spieler die Breadcrumbs/ Fackeln anzündet und anhand der Beleuchtung erkennen sollte, dass der Spieler dort schon war.



Quellen:

Texturen/ Materials

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/25-free-stylized-textures-grass-ground-floors-walls-more-241895>

Props

<https://assetstore.unity.com/packages/p/rust-key-167590>

<https://assetstore.unity.com/packages/p/egyptian-palace-ancient-egypt-lite-free-3d-assets-311814>

Ambient Audio & Sounds

<https://assetstore.unity.com/packages/p/sci-fi-glitch-sfx-pack-312411>

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/ambient/free-dark-drones-mystery-sci-fi-ambients-music-pack-233667>

Waypoint System –

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/waypoints-free-143216>