



**HFU - Projektsemester
2020/2021**

Initiatoren:
Geyer, Fabian - MIB
Willbold, Lisa - MIB

Gruppe:
Knecht, Leandro - MIB
Wolf, Vivian - MIB
Kölle, Felix - MKB
Böttcher, Daniel - OMB

Inhalt

IDEENFINDUNG	3
Prozess der Ideenfindung	4
Grundidee für die Geschichte	6
Details zum Hauptcharakter	6
Details zur Spielumgebung/des Settings	6
Gegner	7
Eigentlicher Spielstart	7
Ingame / Spielablauf / Hauptelemente	8
Hintergrund Geschichte	8
Beispiel einer „Halluzination“/ Rätsel im Wald	9
Beispiel Mühle	10
GAME DESIGN DOKUMENT	13
Game Design Dokument	14
Zusammenfassung des Spiels	14
Genre	14
Charaktere	14
Story	14
Thema	15
Setting	15
Gameplay Mechaniken	15
GAME DESIGN	18
3D	22
Character	23
Kirche	25
DREHBUCH	30

IDEENFINDUNG

Prozess der Ideenfindung

Einer der ersten Schritte im Prozess der Ideenfindung für das Projekt ist die Festlegung auf ein Genre, welches mit seinen typischen Kernfunktionen in eine passende Umgebung eingebracht werden soll. Relativ früh wurde deshalb entschieden, dass zum Beispiel Rollenspiel und Shooter nicht das gewünschte Genre darstellen. Dem gegenüber war es eine einfachere Entscheidung für ein Genre aus dem Bereich Adventure, Mystery und Puzzle.

Als Nächstes folgt eine Überlegung, in welchem Setting, also der Spielwelt sich das Abenteuer unserer Spielfigur abspielen soll. Aus vielen Überlegungen gingen zwei besonders passende Umgebungen hervor. Zum einen der Ansatz einen dichten Dschungel mit Ruinen, Fallen und Rätseln, deren Optik angelehnt an die Kulturen der Maya und Azteken. Der andere Ansatz war, das Geschehen in die Stadt oder eine größere Dorfgemeinde zu platzieren, welches sich optisch im Zeitraum des ca. 18. Jahrhunderts in Zentraleuropa befindet. Aus den genannten Ansätzen sind mehrere Ideen zur Geschichte und Hintergrundinformationen zur Spielwelt entstanden.

1. Unser Hauptcharakter ist ein Schatzjäger, welcher sich während seines Abenteuers dort in einer Zeitschleife befindet. Um den Grund des Fluchs der Zeitschleife zu erfahren, müssen Puzzles gelöst und geheime Orte erkundet werden. Als zentraler Punkt ist ein Schiff vorgesehen, welches dem Charakter gehört und sich auf dem Fluss Befindet, dem der Spieler folgt. Weitere Themen sind die Verwendung von mystischen und okkulten Themen, sowie dem Wiederspielwert durch unterschiedliche Herangehensweisen bei den Rätseln.

Aus dieser Idee entnommen sind die Grundidee der Zeitschleife, sowie ein zentraler Punkt, an dem sich der Spieler wiederfinden kann.

2. Der Hauptcharakter ist ein Ermittler, der beim Verfolgen seiner Spuren in ein mysteriöses, verlassenes Haus gerät. Das Haus selbst erweist sich mehr und mehr als lebendig, bis sich herausstellt, dass es selbst der Gegner ist. Durch das Erkunden und Lösen von Geheimnissen und Rätseln kann jedoch Gegenwehr geleistet werden, um zu entkommen. Als weitere Waffe kann das Haus Risse zu einer Parallelwelt öffnen oder von dort Kreaturen beschwören. Die Realitäten können aufeinander einwirken und sich beeinflussen.

Auch hier wieder das Thema eines Zentrums, in dem sich die Geschichte abspielt, sowie die Elemente Puzzle, Rätsel und übernatürliche Elemente.

3. In dieser Idee ist der Hauptcharakter im Beruf eines Detektivs unterwegs. In einem kleinen Dorf geschehen Morde, welche es zu verhindern und aufzuklären gilt. Dabei hilft ein magisches Amulett, welches eine Reise in die eine parallele Vergangenheit ermöglicht, in der die Morde noch nicht geschehen sind. In dieser Zeit können Hinweise gesammelt und sogar Zeugen befragt werden, um den Mörder zu fassen.

4. Die Spielumgebung der Idee ist in einem Dorf am Rande Wiens angesiedelt. Das Dorf ist komplett menschenleer. Durch Erkundung werden Rückblenden ausgelöst, die die Geschichte eines Anschlags erzählen. Plot Twist der Geschichte ist, dass der Hauptcharakter selbst der Attentäter ist.

Hier kommt die Idee des Dorfes mehr ins Spiel. Das Dorf ist wie auch im finalen Projekt zuerst menschenleer und der Protagonist weiß nicht wieso.

5. Eine Idee, die das Konzept Wald, insbesondere Dschungel in den asiatischen Raum bewegt. Ein junger Fischer, dem ein Boot gehört (welches später als Hub verwendet wird), möchte sein Glück versuchen und dem Ruf des Kaisers folgen, eine unbekannte Insel zu erforschen und belohnt zu werden. Bei der Erkundung gerät er in eine Zeitschleife und kann sich nach und nach durch das Lösen von Rätseln einen Weg in die Freiheit erschließen.

Hier ist wieder das Konzept der Zeitschleife und der Rätsel vorhanden.

6. Als Ausgangspunkt der Idee ist ein kleines Städtchen im 18./19. Jahrhundert gedacht gewesen, in dem der Spieler in einem Gasthaus startet. Die Stadt ist komplett verlassen. Das Setting ist neblig, dunkel, bedrückend. Puzzles und mysteriöse Elemente lösen Flashbacks aus, die die Geschichte eines Anschlags erzählen. Der Täter ist noch auf freiem Fuß. Es stellt sich heraus, dass der Hauptcharakter der Täter mit zwei Persönlichkeiten ist. Hier kämpft die Persönlichkeit des Detektivs gegen die von einem religiösen Kult kontrollierte Persönlichkeit an.

Eine weitere Idee mit einer kleinen Stadt/größerem Dorf als Umgebung. Verworfen wurden die Idee mit der doppelten Persönlichkeit, sowie auch schon die zuvor genannte Idee mit dem Anschlag auf die Bevölkerung und der religiöse Kult als Gegner.

7. Der Hauptcharakter wacht auf einem außer Kontrolle geratenen Schiff auf und muss es erst wieder unter Kontrolle bringen, bevor er auf einer verlassenen Insel strandet, auf welcher sich ein dichter verwirrender Dschungel befindet. Bei Nacht erreicht er darin einen Tempel, bricht aber durch den Boden ein und muss sich aus einem Labyrinth voller Rätsel befreien.

Diese Idee orientiert sich am Dschungel Setting. Entnommen und deckend mit anderen Ideen sind die Ruinen, welche den Weg in die finale Idee gefunden haben.

8. Die Idee ist im asiatischen Raum mit dem Sohn des Kaisers als Protagonisten erdacht worden. Dieser wird auf eine Expedition geschickt und möchte sich auf diesem Wege seinem Vater als würdig erweisen. Die Idee greift bekannte Themen Wald, Tempelanlage (diesmal asiatisch), Rätsel und Puzzle auf, ergänzt aber durch vermeintliche Halluzinationen. Diese sollen beim Spieler für ein Zweifeln und Hinterfragen der Realität sorgen.

Eine Ansiedlung im asiatischen Raum wurde zu Gunsten der Umgebung in zentral Europa/Wiener Gegend verworfen.

Grundidee für die Geschichte

Der Hauptcharakter erwacht in einem verlassenen Dorf. Er weiß nicht, wer er ist oder warum er hier ist. Trotz seiner Amnesie folgt er den Hinweisen, die er um sich herum finden kann und löst dabei Rätsel auf seinem Weg. Auf diesem Weg begegnen ihm Erscheinungen, die nicht von dieser Welt sind und er stellt sich die Frage, ob alles nur eine Illusion ist oder okkulte Mächte am Werk sind.

Diese mysteriösen Mächte erscheinen dem Hauptcharakter des Spiels zum Teil als übernatürliche Kreaturen, die es zu bekämpfen gilt. Manchmal ist es jedoch schlauer, die von den Kreaturen ausgehende Gefahr zu umgehen und die Umgebung zum eigenen Vorteil zu nutzen, um einem direkten Kampf aus dem Weg zu gehen.

Was zu Beginn der Geschichte noch nicht bekannt ist: der Hauptcharakter befindet sich seit seiner Ankunft im Dorf in einer Zeitschleife. Der Moment des Spielbeginns ist bereits der „zweite“ Durchgang für die Spielfigur, welche sich daran aber nicht erinnern kann.

Das Dorf dient in jeder Iteration der Zeitschleife als zentraler Ausgangspunkt, quasi als Hub.

Details zum Hauptcharakter

Der Hauptcharakter ist männlich. Sein Alter ist im Bereich von Mitte 30 bis Anfang 40 angesetzt. Sein Beruf ist Pastor/Priester (christlich) und er besitzt einen dementsprechenden Kleidungsstil.

Details zur Spielumgebung/des Settings

Die Geschichte des Spiels soll sich zu einem großen Teil innerhalb einer kleinen Stadt bzw. eines etwas größeren Dorfs abspielen, welches inmitten der Berge von einem dichten Wald umgeben den zentralen Anlaufpunkt (Hub) darstellt.

Optisch orientiert sich die Spielwelt an der ländlicheren Region von Wien und Umgebung.

Auf Grund der vorherig eingegangenen Ideensammlung für das gesamte Setting, war neben der Umgebung als reiner Wald auch eine Ansiedlung am Meer im Gespräch. Dies hätte als weitere Elemente ein großes offenes Gewässer, sowie Klippen im nordischen Stile und einen Leuchtturm als Erweiterung des Dorfes eingeführt. Zu Gunsten der visualisierten Stimmung innerhalb des Dorfes für den Spieler wurde für einen reinen Wald abgestimmt, der bedrückend, einsperrend und als Heimat des Unbekannten beiträgt.

Neben dem eher ländlich gehaltenen Stil der Ortschaft existiert ein vom Nordischen inspiriertes Thema. Dies beinhaltet Runen, Symbole, einen „Tribal“ Style der Bewohner des Waldes, sowie deren Rituale. In jenem Stil gehalten sind auch die auffindbaren Ruinen, sowie ganze Rätsel oder Teile davon innerhalb der Spielgeschichte, die es zu lösen gilt.

Gegner

Neben Runen und Rätseln, die es zu erkunden gibt, stellen sich dem Hauptcharakter auch Gefahren in den Weg. Zu diesen zählen übernatürliche Kreaturen, die vom Erscheinungsbild her an mythischen Wesen, wie Nagas und Wendigos angelehnt sind. Begegnet der Spieler diesen Kreaturen, so muss er sich diesen im Kampf stellen oder einen alternativen Weg finden, diese lebendigen Hindernisse zu Überwinden.

Eigentlicher Spielstart

(Originaltext von vor weiteren Besprechungen/Treffen, die den aktuellen Startpunkt in die Kirche des Dorfes verlegt haben.)

Der Hauptcharakter erwacht in der Mitte des Dorfes. Er weiß nicht, wo oder wer er ist. Das Dorf ist auf den ersten Anschein hin menschenleer. Sein einziger Hinweis ist ein Brief mit einer Adresse und einem Absender in seiner Tasche. Der Spieler kann sich entweder zuerst frei umsehen und die Ortschaft und die Gegend (soweit bis dahin zugänglich) erkunden oder anhand der Adresse das erste Haus und somit den ersten Hinweis finden. Zu diesem Zeitpunkt ist noch nicht klar, dass dies bereits das zweite Mal ist, dass der Charakter die Ortschaft erkundet und nach Hinweisen sucht, um aus der Schleife und damit dem Dorf zu entkommen und dabei vielleicht auch Überlebende zu finden. Er hat sein Gedächtnis nach einem Vorfall in seinem ersten Durchgang verloren. Durch Flashbacks an bestimmten Stellen bzw. nach dem Finden eines Gegenstandes oder dem Lösen eines Rätsels zum Finden eines Hinweises wird die vorherige Geschichte erklärt.

Ingame / Spielablauf / Hauptelemente

Auf der Suche nach neuen Hinweisen erkundet der Spieler durch den Hauptcharakter das Dorf/Stadt und die Häuser. Neben dem reicheren Zentrum gibt es nach außen hin auch die ärmlicheren Häuser und Gebiete. Die gesamte Gegend ist von einem dichten, verwirrenden Tannenwald umgeben in den sich der Spieler begeben um muss, um den Verlauf der Geschichte voran zu treiben. Auf seinem Weg findet der Spieler Rätsel, die es zu lösen gilt. Jedes dieser Rätsel kann auf unterschiedliche Arten gelöst werden, je nachdem welche Gegenstände bereits vorher gefunden wurden. Neben Rätseln und Ruinen im nordischen / Tribal Stil verbergen sich auch Gefahren im Wald. Diese treten in Form der Ureinwohner und deren Monster und Kreaturen auf. Es gilt auch diese zu überwinden. Dabei stehen dem Spieler teils Waffen zur Verteidigung gegen manche Waldbewohner zur Verfügung. Manche dieser übernatürlichen Kreaturen lassen sich wiederum nur unter Zuhilfenahme der Umgebung besiegen. Dies beinhaltet natürliche Fallen oder eine sich bietende Möglichkeit zur Flucht.

Hintergrund Geschichte

Version A (family version)

Der HC kommt ursprünglich aus dem Dorf/der Stadt in dem unser Spiel angesiedelt ist. Seine Familie hat dort schon seit vielen Generationen vor ihm gelebt. Bereits in seiner Kindheit wurden Geschichten über Urvölker und deren Rituale von einer Generation an die nächste weitergegeben. Die Kinder, inklusive des Hauptcharakters nehmen die Geschichten nicht ernst und machen eine Mutprobe beim Spielen in einem abgelegenen Teil des Waldes daraus (z.B. weiter in den Wald zu einer alten „Ritualstelle“ gehen oder sie treffen tatsächlich auf die vergessen geglaubten Ureinwohner, welche gerade ein Ritual durchführen). Der HC wird dabei (versehentlich) ein Teil des Rituals. Er irrt im Wald umher, findet spät abends wieder heraus, aber erinnert sich im Dorf nicht mehr daran, was passiert ist.

(Alternative mit weniger Backstory: Da seine Familie schon immer dort wohnt wird der „Schutz“ von Generation zu Generation weitergegeben, sowie die Geschichten über die Urvölker. Das Wissen geht über die Jahre verloren bzw. wird als Unfug abgetan)

Jahre später, der HC ist Pastor seiner Gemeinde, glücklich verheiratet und hat ein Kind. Er erhält Nachricht und wird in die nächst größere Stadt (2 Wochen Kutschfahrt) einberufen, um neue Regeln etc. zu empfangen bzw. Report abzulegen.

Als er zurück kommt und sich auf seine Familie freut, ist niemand mehr zu finden.

Start von Durchlauf 0, welchen der Spieler durch Flashbacks miterlebt. Der Spieler selbst startet bei Durchgang 1, nachdem der HC seine Erinnerungen bereits einmal verloren hat und quasi wieder am Anfang seiner Suche steht.

Version B (sister version)

Hauptcharakter und Familie leben wie in Version A seit Generationen in der Ortschaft und Umgebung. In dieser Version verlässt unser HC das Dorf, um seiner Berufung zu folgen und sein Amt in einer größeren Stadt zu erlernen. Wie bereits in Version A ist er auch hier in seiner Kindheit mit den Ritualen in Berührung gekommen und so ein Teil des Ganzen geworden (Alternative mit Schutz über Generationen weitergegeben kann hier auch passen).

Nach einiger Zeit erhält er von seiner Schwester einen Brief, die ihn wieder zurück im Dorf haben möchte.

(good version: sie will heiraten und möchte, dass er die Trauung vornimmt / evil version: sie hat Angst, weil etwas Komisches im Dorf vor sich geht und sonst keine Familienangehörigen mehr da sind)

Der Hauptcharakter fährt daraufhin zurück und findet das Dorf leer vor.

Iteration 0 als Start wie bei Version A...

Version C (work edition)

Der Hauptcharakter kommt nicht wie in den beiden zuvor genannten Versionen ursprünglich aus der Ortschaft, sondern von außerhalb. Er ist Priester/Pastor/Ermittler und wird durch den Brief eines ansässigen Pastors oder Dorfoberhaupts um Hilfe gebeten, weil etwas Merkwürdiges in der Umgebung vor sich geht.

Das Merkwürdige sind die Rituale der Ansässigen und Ureinwohner, welche die Rituale nur alle 200 Jahre genau da abhalten können.

Er folgt dem Hilferuf bzw. wird von seinem Vorgesetzten dorthin beordert. Anfang der Geschichte / Iteration 0, wie in Version A und B.

Beispiel einer „Halluzination“/ Rätsel im Wald

Der Spielcharakter befindet sich im Dorf und hört aus der Ferne das Läuten einer Hafenglocke. Er folgt dem Geräusch und wird durch das Umfallen eines großen, alten Ankers ein Stück entfernt erschreckt. Der Anker wird von einer unsichtbaren Kraft um die nächste Hausecke und somit außer Sicht gezogen. Der Charakter folgt dem Anker und findet ihn ein Stück Richtung Waldrand gezogen, jedoch mit abgerissenem Tau. Er bemerkt eine Schneise im Wald.

Je weiter der Charakter dem Waldweg folgt, desto mehr verändert sich der Himmel und die Baumkronen. Das Wiegen der Baumspitzen wird mehr und mehr zu einer Wellenbewegung. Das Licht, das durch die Wipfel fällt, ändert seine Farbe immer weiter ins bläuliche. Der Charakter bemerkt im Gehen einen großen Schatten am Boden, der sich über ihn hinweg bewegt. Er blickt nach oben. Dort fährt ein Schiff über ihm vorbei und verschwindet in der Ferne. Der Charakter folgt der Richtung des Schiffes. Der Wald lichtet sich. Auf der neu entdeckten Lichtung steckt der Bug eines alten Schiffes (Wikingerschiff oder Segelschiff?) abgebrochen mit der Spitze zum Himmel im „Waldboden“. Mittlerweile schimmert das Licht wie durch die Meeresoberfläche auf die Lichtung. Am Schiff selbst wachsen Korallen und Tang, der Boden wird sandig. Das Schiff muss erkundet werden, wofür der Spieler Rätsel lösen muss, um ans Ziel zu gelangen (z.B. man hat vorher einen Schlüssel gefunden und kann hier eine Truhe öffnen). Nachdem der Schatz bzw. der nächste Hinweis geborgen ist, geht ein Beben durch das Schiff. Mahlende Geräusche werden lauter, das Knirschen von Holz ist zu hören. Der Spieler muss schnellstmöglich den Weg aus dem Wrack herausfinden und dabei brechenden oder herunterfallenden Gefahren ausweichen. Ist dies erfolgreich geschafft beginnt eine Filmsequenz, in der mitverfolgt werden kann, wie das Schiff im Boden, wie Treibsand verschwindet.

Beispiel Mühle

Am ärmeren, ländlicheren Rande des Dorfes, etwas versteckt hinter Bäumen ist eine Windmühle. Die Flügel der Windmühle drehen sich im bisherigen Verlauf nicht, weswegen der Eingang versperrt ist, auch wenn man den Ort vorher findet/aufsucht.

Nach einem zuvor gelösten Rätsel wird mittels einer kurzen Filmsequenz (z.B. Wind frischt auf, Raben fliegen tief am HC vorbei in Richtung Mühle) der Blick auf die Mühle gerichtet. Der Spieler folgt dem Hinweis und stellt fest, dass es nun einen möglichen Zugang zur alten Mühle gibt. Innerhalb der Mühle müssen Kisten verschoben, Zahnräder zusammengebaut und Gewichte mittels Mehlsäcken richtig verteilt werden, um zur Spitze zu gelangen. Hier kann es mehrere Lösungswege nach oben geben, in Abhängigkeit dessen, was der Spieler zuvor an Gegenständen gefunden hat (z.B. eine Axt, um ein Seil zu zerschneiden). Wenn die Spitze erreicht ist, wird eine weitere Sequenz freigeschaltet, die den Blick wieder in eine Richtung lenkt, in der er weiter gehen soll.

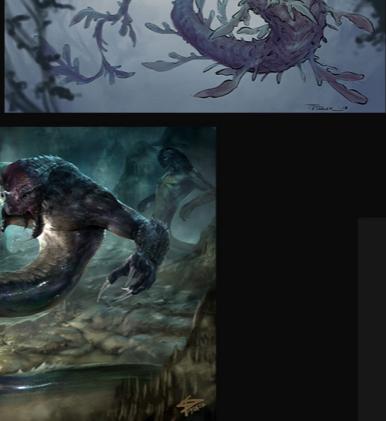
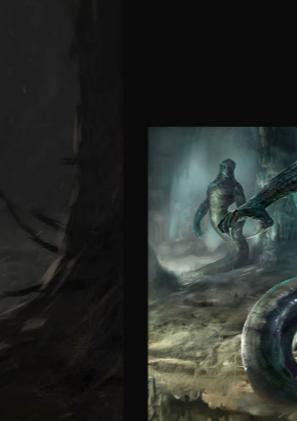
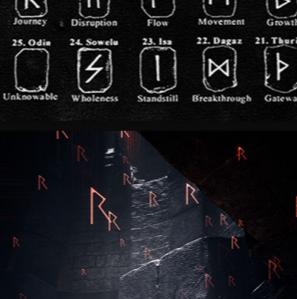
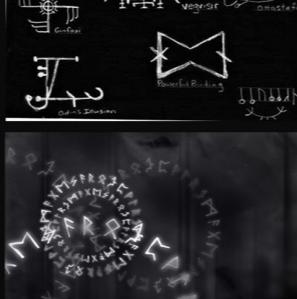
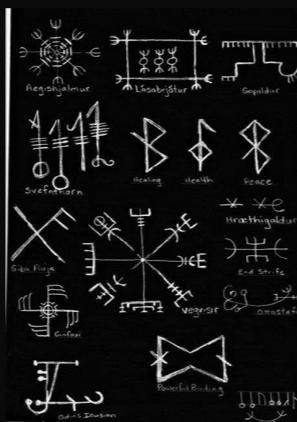
(Beispiel: Im Dorf oder am Rande des Dorfes sind plötzlich Fackeln zu sehen, die in Richtung eines neuen Weges verschwinden, der vorher nicht zugänglich war. Oder der Spieler/der Charakter bekommt zum ersten Mal eine Übersicht von oben und erkennt ein neues Zeichen, z.B. eine Form oder Rune die das gesamte Dorf bildet oder ein großes Zeichen in der Dorfmitte.)

Location & Mood



Story & Creatures

Character



GAME DESIGN DOKUMENT

Game Design Dokument

Zusammenfassung des Spiels

In Ouroboros erlebt der Spieler die Geschichte des Pastors Jakob. Dieser befindet sich zu Beginn des Spiels in einer menschenleeren Kirche – der seines Heimatdorfes. Schnell bemerkt er, dass das komplette Dorf verlassen zu sein scheint und erkennt die alten, übernatürlichen Kräfte, die dafür verantwortlich sind.

Der Spieler löst hierfür Rätsel und Puzzles, um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Er interagiert mit seiner Umgebung und findet so nach und nach Hinweise, welche ihn mit den nötigen Informationen versorgen, die er braucht, um das große Rätsel zu lösen und das Dorf zu retten.

Genre

Adventure, Puzzle, Mystery

Bei Ouroboros handelt es sich um ein Third-Person Mysteryadventure mit Rätselementen.

Charaktere

Der Hauptcharakter: Pastor Jakob

Jakob ist ein 38 Jahre alter, zurückhaltender und freundlicher Pastor, der sein Heimatdorf verließ, um in der großen Stadt als Pastor der Kirche zu dienen. Eher unscheinbar in der Menschenmenge, hat seine Anwesenheit bei anderen immer eine leichte Nervosität ausgelöst. Nach dem Erhalt eines Briefes seiner Schwester kehrt er in sein Heimatdorf zurück.

Story

Die Aufgabe des Spielers liegt darin, durch das Lösen von Rätseln und Puzzles durch die Umgebung zu navigieren. Es sollen Informationen gesammelt werden, was hinter dem Verschwinden der Dorfbewohner steckt und wie es rückgängig gemacht werden kann. Jakob wird auf gefährliche Kreaturen und mysteriöse Waldbewohner stoßen, welche sich ihm entgegenstellen und welche es zu überwinden gilt.

Der Spieler tritt gegen einen uralten, keltischen Dämon an, der das Dorf und seine Bewohner fest in der Gewalt hat. Um dies zu bewältigen geht er ein unerwartetes Bündnis mit einer geheimnisvollen Schamanin ein. Auch sie ist auf der Suche nach einer Möglichkeit den Dämon zurückzudrängen, denn auch die Bewohner ihres Volkes sind vom Verschwinden betroffen. Er erfährt von einer Prophezeiung, welche unmittelbar mit dem Auftauchen des Dämons zu tun hat. Diese besagt, dass der dieser seinem zwischen-

weltlichen Gefängnis entkommen und seine ursprüngliche Macht wiederherstellen will. Trotz fehlender Kräfte ist er in der Lage die gefangenen Menschen in seine Diener zu verwandeln und sich so von deren Energie und der Lebenskraft der entführten Bewohner zu ernähren. Wird er nicht aufgehalten, so stellt der Dämon nach und nach seine Kraft wieder her und versammelt eine Armee, um die alten Götter zu besiegen –und die Welt in eine ewige Nacht zu hüllen. So heißt es zumindest.

Mit seiner Verbündeten sucht Jakob eine Lösung, dies zu verhindern und das Dorf und seine Bewohner zu retten.

Thema

Die Geschichte soll düster und mysteriös sein, aber dennoch positive und schöne Momente durchscheinen lassen.

Setting

Das Spiel ist angesetzt im 19. Jahrhundert in einem Dorf in Zentraleuropa. Das Dorf ist umgeben von einem dichten, mysteriösen und uralten Wald und generell sehr abgelegen.

Umgeben von Bergen gibt es nur einen wirklichen Weg in das Dorf – ein Grund warum viele Bewohner ihre Heimat für größere Städte verlassen. So auch Jakob, der in einer größeren Stadt die Stelle eines Pastors angetreten hat. Er wird jedoch zurückgerufen von einem angstefüllten Brief seiner Schwester – und so nehmen die seltsamen Geschehnisse ihren Lauf.

Bei seiner Rückkehr findet er ein menschenleeres und gänzlich in Nebel gehülltes Dorf vor.

Gameplay Mechaniken

Ziele

- Primär: Das Retten des Dorfes und seiner Bewohner
- Sekundär: Rätsel und Puzzle lösen, Informationen sammeln, Gegner umgehen, Zwischenabschnitte meistern

Mechaniken

Die verwendeten Mechaniken lassen sich in mehrere Kategorien unterteilen:

- Die Interaktion mit der Umgebung:
Die Interaktion mit der Umgebung soll für den Spieler ein zentrales Gameplayelement sein. Durch

die Möglichkeit, mit verschiedensten Objekten in seiner Umgebung zu interagieren und so Reaktionsketten auszulösen, kann der Spieler in der Geschichte voranschreiten und die ihm gestellten Rätsel überwinden. Der Spieler ist in der Lage bspw. durch das Anzünden von Kerzen für Licht zu sorgen, durch das Umstoßen von Fässern Kreaturen zu entkommen oder gar neue Wege aufzudecken. Zudem ist er in der Lage Gegenstände aufzunehmen und zu transportieren. Bei Bedarf sollen diese Gegenstände abrufbar sein.

Die Interaktion mit der Umgebung stellt für die weiteren Gameplayelemente die Grundlage und ist daher essenziell.

- Rätsel und Puzzle

Durch das Lösen von Rätseln und Puzzles schreitet der Spieler in der Geschichte und dem Spiel voran. Mit diesen Rätseln und Puzzles sollen die Kombinatorik und die Problemlösefähigkeiten des Spielers unter Beweis gestellt werden. Durch das erfolgreiche Lösen einer Aufgabe wird der Spieler mit Informationen zu den Geschehnissen, hilfreichen Items wie Schlüsseln oder das Öffnen von neuen Passagen und Gebieten belohnt.

Diese Rätsel selbst können sich auf ein Objekt beziehen oder auch Teile der Umgebung beinhalten.

- Die Umgebung analysieren

Für die bessere Erkennbarkeit von Objekten, welche dem Spieler eine Interaktion erlauben, kann der Spieler eine „Scan-Funktion“ nutzen, die ihm solche Objekte markiert und diese von der Umgebung hervorhebt.

- Items inspizieren

Gewisse Items und Objekte erlauben dem Spieler, sich diese innerhalb des Inventars genau anzuschauen und zu inspizieren. Hierfür wird das Modell des Objekts zentral und großflächig auf dem Bildschirm angezeigt. Der Spieler hat in diesem Untersuchungsmodus die Möglichkeit, das Objekt frei zu bewegen und zu rotieren. So kann der Spieler gegebenenfalls versteckte Details finden, welche ihm hilfreiche Informationen für den Fortschritt im Spiel liefern können.

- Gegner bekämpfen oder umgehen

Für den Pastor stellen Gegner eine direkte Gefahr dar, die der Spieler überwinden muss. Ein direkter Kampf ist aus Sicht des Pastors keine gute Idee, daher stehen dem Spieler verschiedene alternative Möglichkeiten zur Verfügung. Beispiele hierfür sind das Nutzen von Items oder die Interaktion mit der Umgebung, mit denen er solche Kämpfe umgehen oder für sich entscheiden kann.

Fortschritt und Herausforderung

Die Rätsel und Puzzles sollen mit dem Fortschritt des Spiels schwerer werden. Auch die Gegner sollen immer schwerer zu umgehen sein, so dass der Spieler mit äußerster Vorsicht und Gerissenheit agieren

muss, um zu seinem Ziel zu kommen.

Versagen

Der Spieler kann nur im Kampf versagen. Wird er mehr als drei Mal getroffen, stirbt die Spielfigur und wird an den letzten Speicherpunkt zurückgesetzt.

User Interface

Das User Interface wird auf das Nötigste beschränkt, sodass das Spiel seine volle visuelle Wirkung entfalten kann und der Spieler so immersiv wie möglich die Geschichte erlebt.

- Objekte, mit welchen interagiert werden kann, werden bei direktem Stand daneben markiert
- Die Gesundheit des Spielers wird durch rötlches Blinken des Bildschirms indiziert, sollte er getroffen worden sein. Ansonsten wird auf eine direkte Lebensanzeige verzichtet
- Menüs und das Inventar werden innerhalb eines Notizbuches angezeigt, ebenso wie das tatsächliche Tagebuch, welches Jakob während des Spiels mit sich führt
- Speichern des Spielstandes ist an Altären möglich, an welchen sich Jakob niederlässt um zu beten und sein Tagebuch zu führen

Art Style

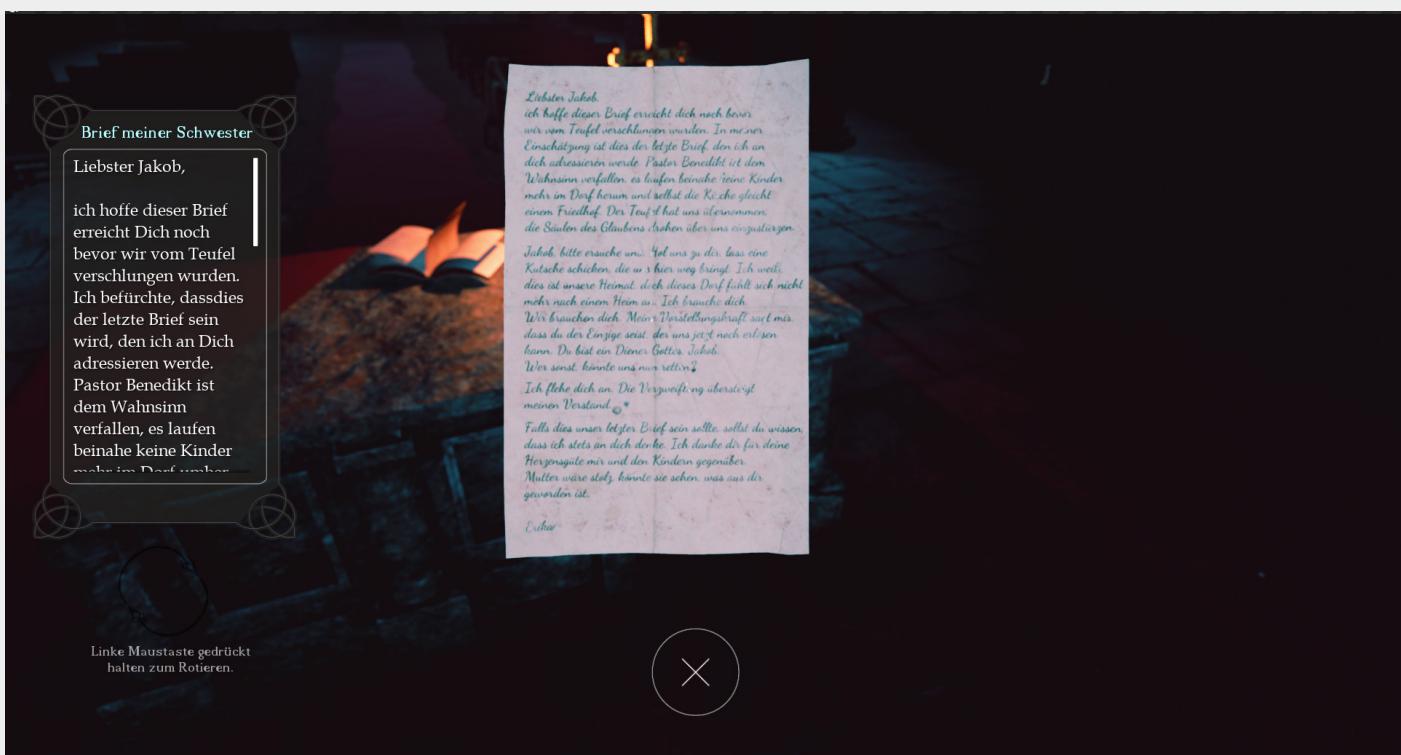
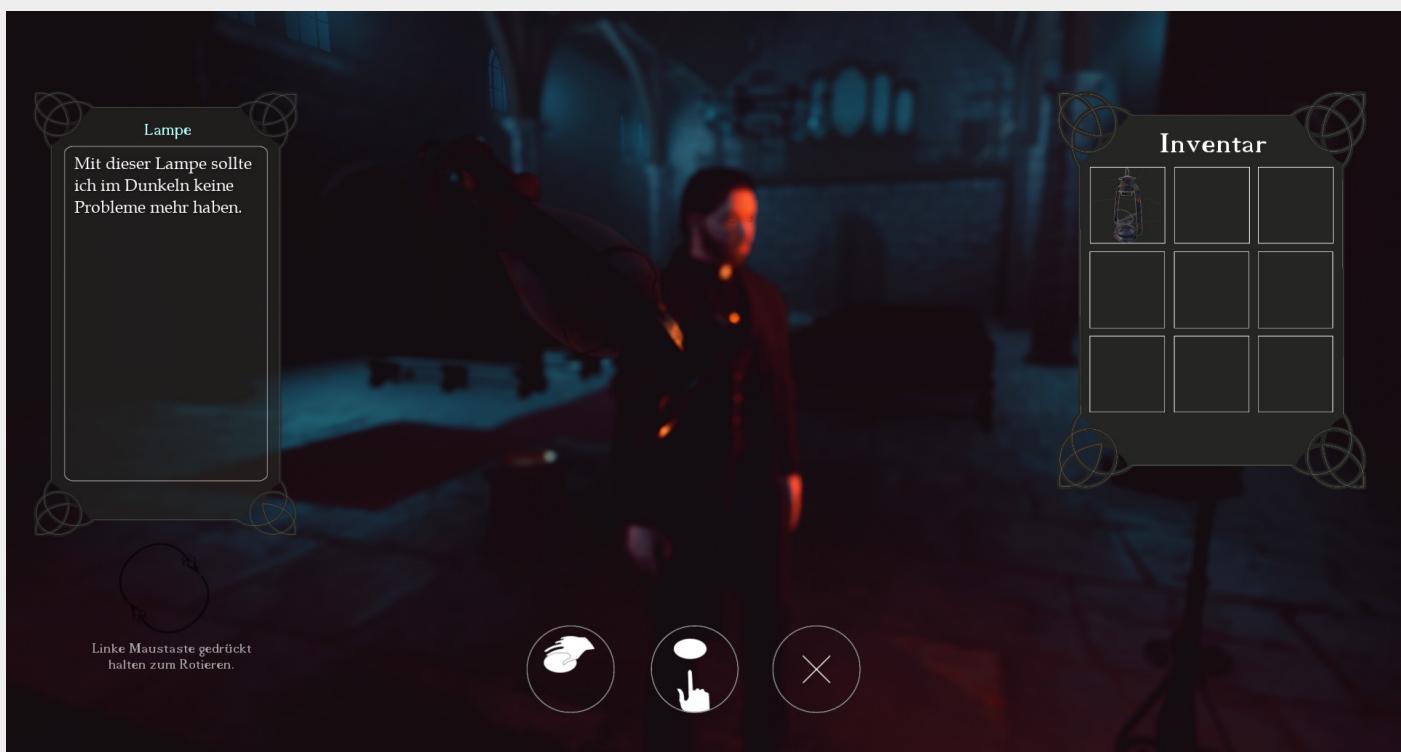
Bei Ouroboros handelt es sich um ein düsteres und realistisches 3D Mysteryadventure. Es soll alles grau und trist wirken, aber dennoch eine eigene Schönheit dadurch ausstrahlen. Das Dorf ist in Nebel gehüllt und die Gebäude wirken, vor allem von innen, verlassen.

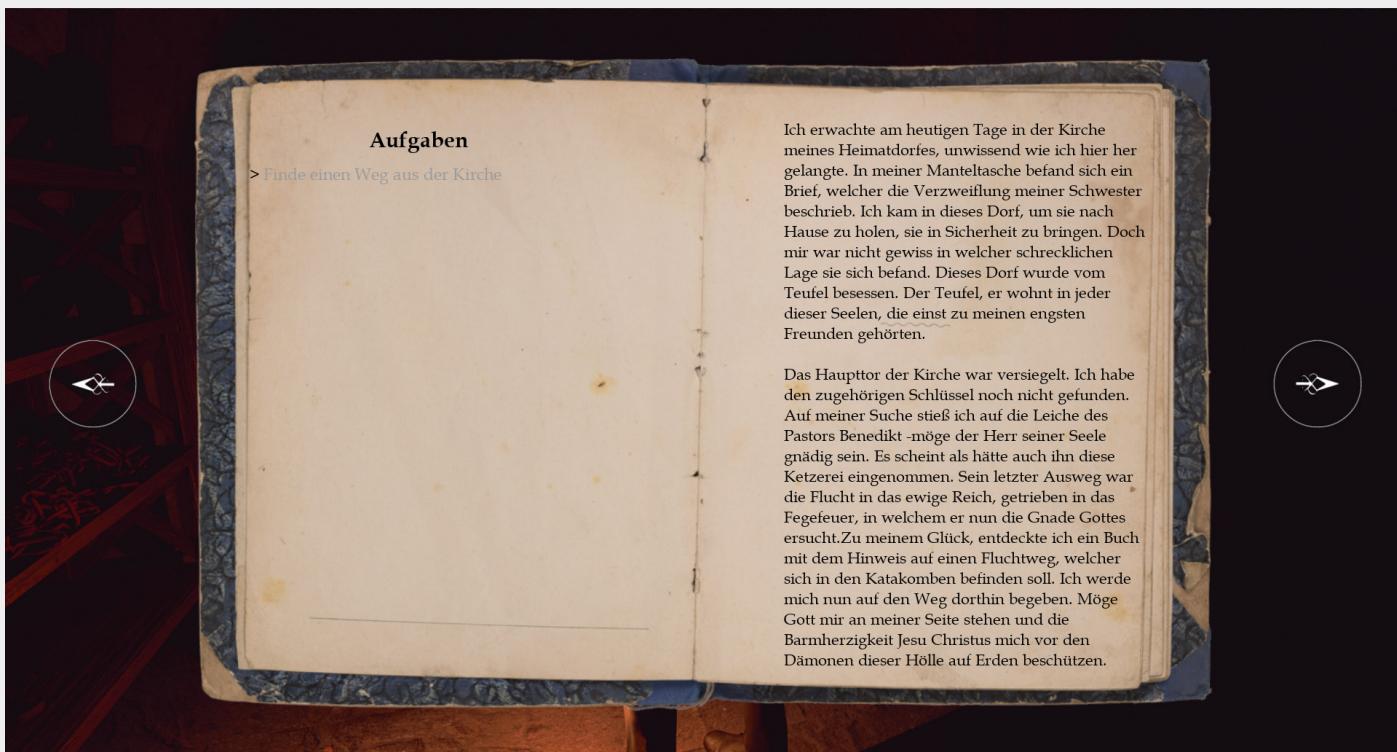
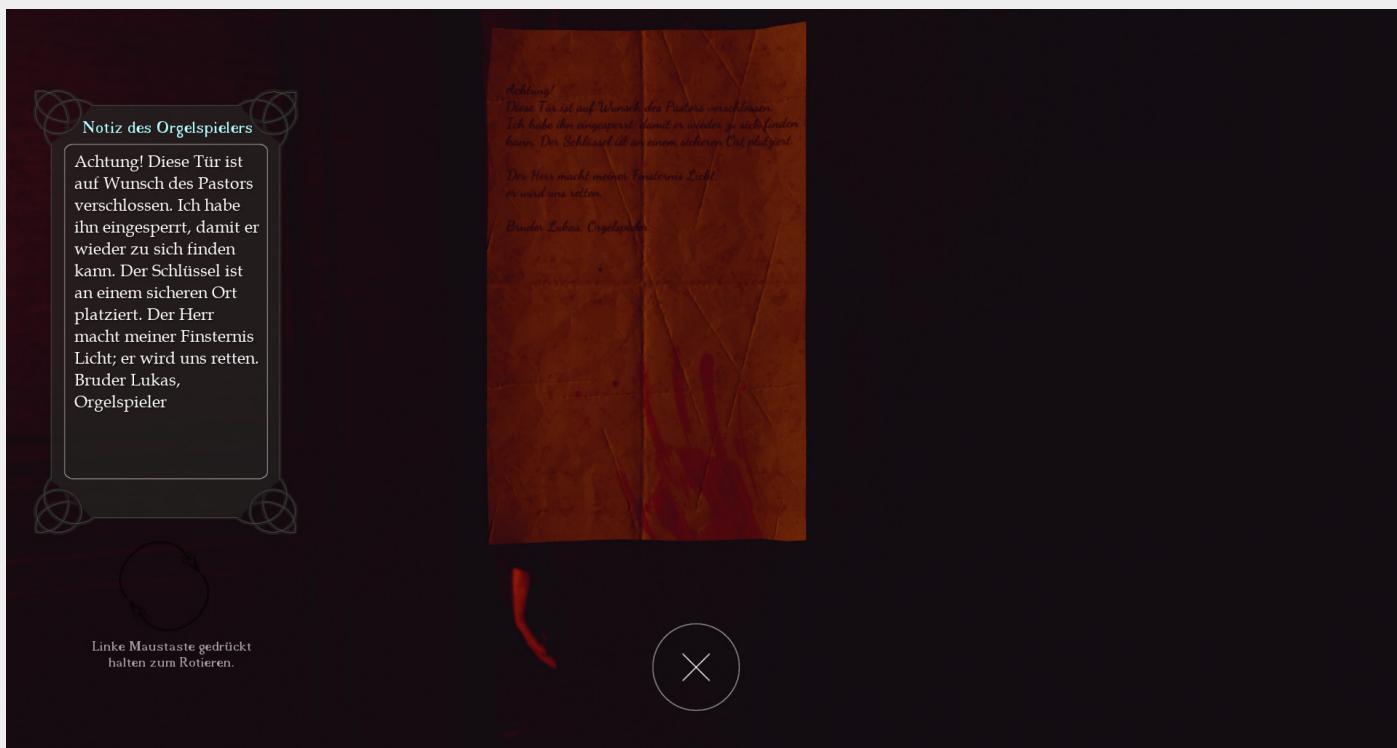
Der Wald soll märchenhaft, düster und angsteinflößend wirken – mit dem Hintergedanken der andauernd lauernden Gefahr, die sowohl vom Antagonist, als auch von den Befallenen ausgeht. Alles wirkt sehr verwachsen und dicht und auch hier dominiert der Nebel.

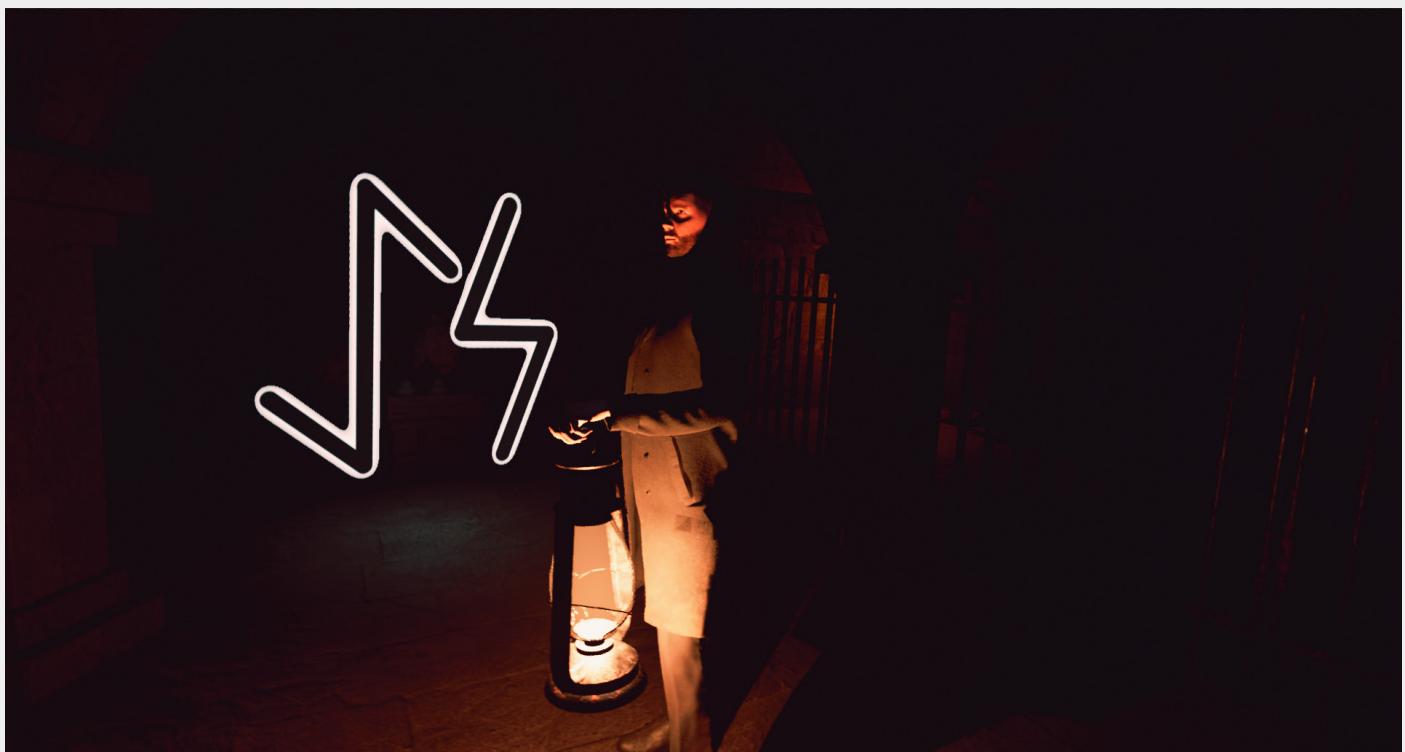
Technische Merkmale

- Verwendete Technologien
 - o Unreal Engine 4
 - o Blender
 - o Substance Suite (Painter, Designer)
 - o Quixel Suite (Megascans, Mixer, Bridge)
 - o Photoshop
- Hardwarevoraussetzungen
 - o Plattform: PC
 - o Eingabegerät: Maus/Tastatur sowie Controller
 - o Aufgrund des angestrebten hohen visuellen Detailgrads sollen moderate Hardwareanforderungen gestellt werden.

GAME DESIGN



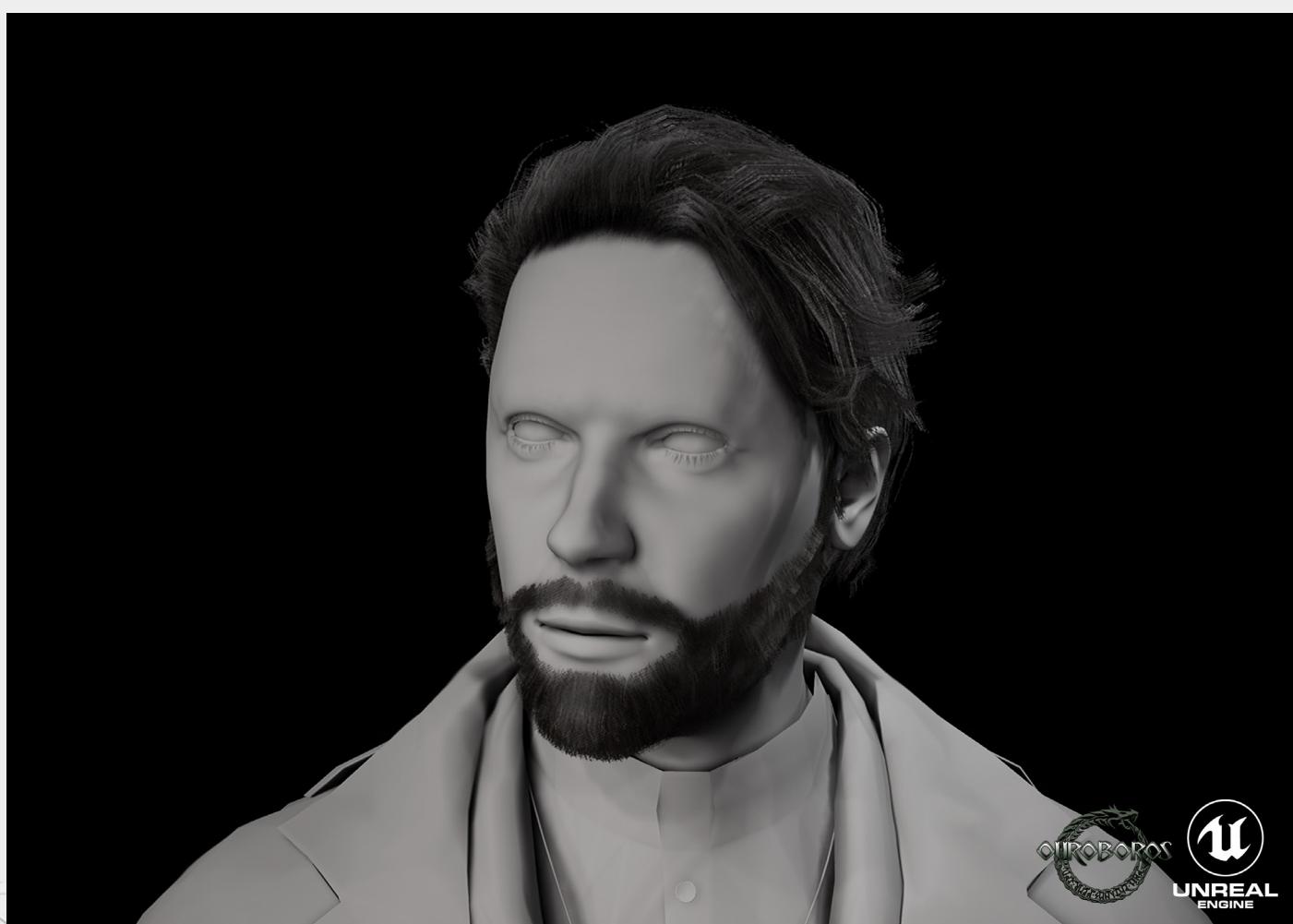




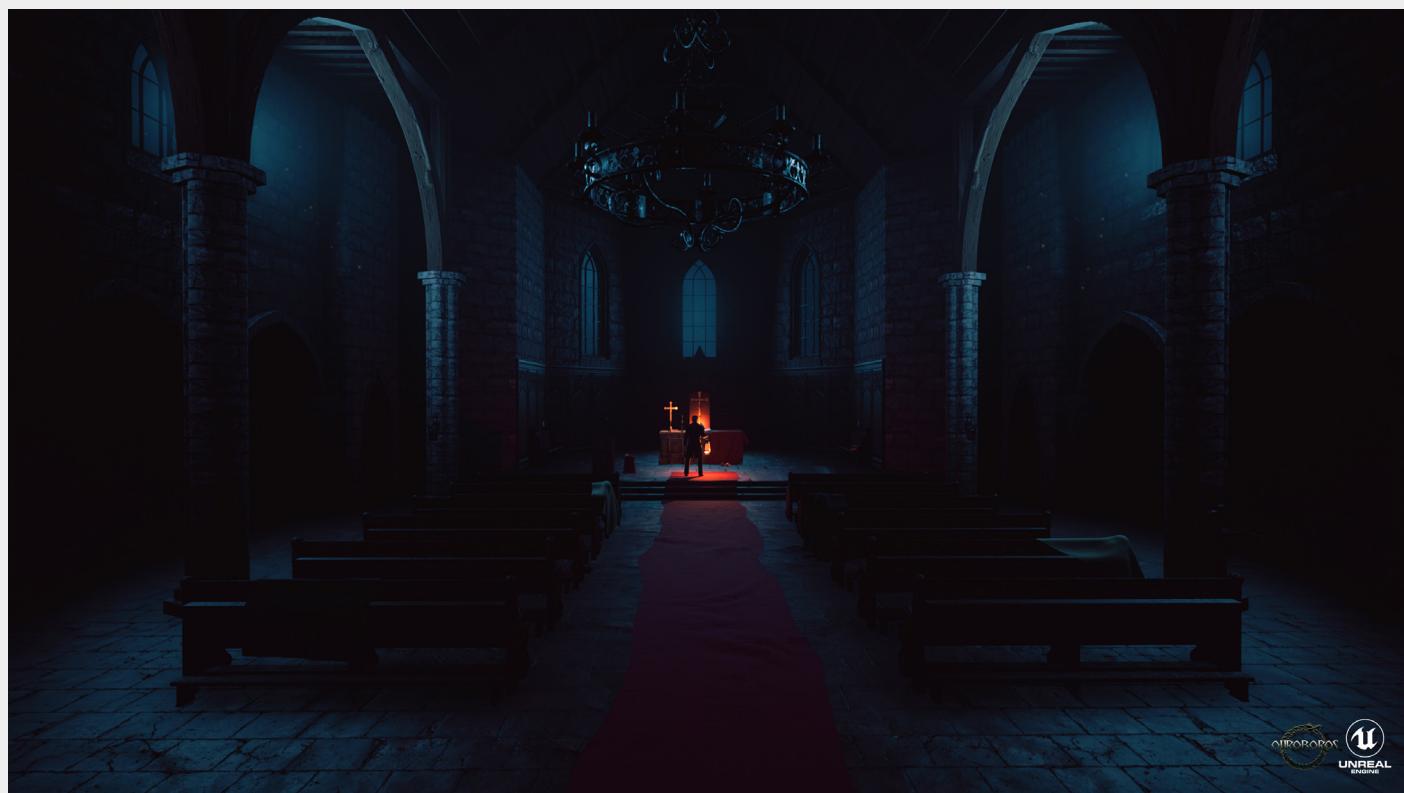
3D

Character



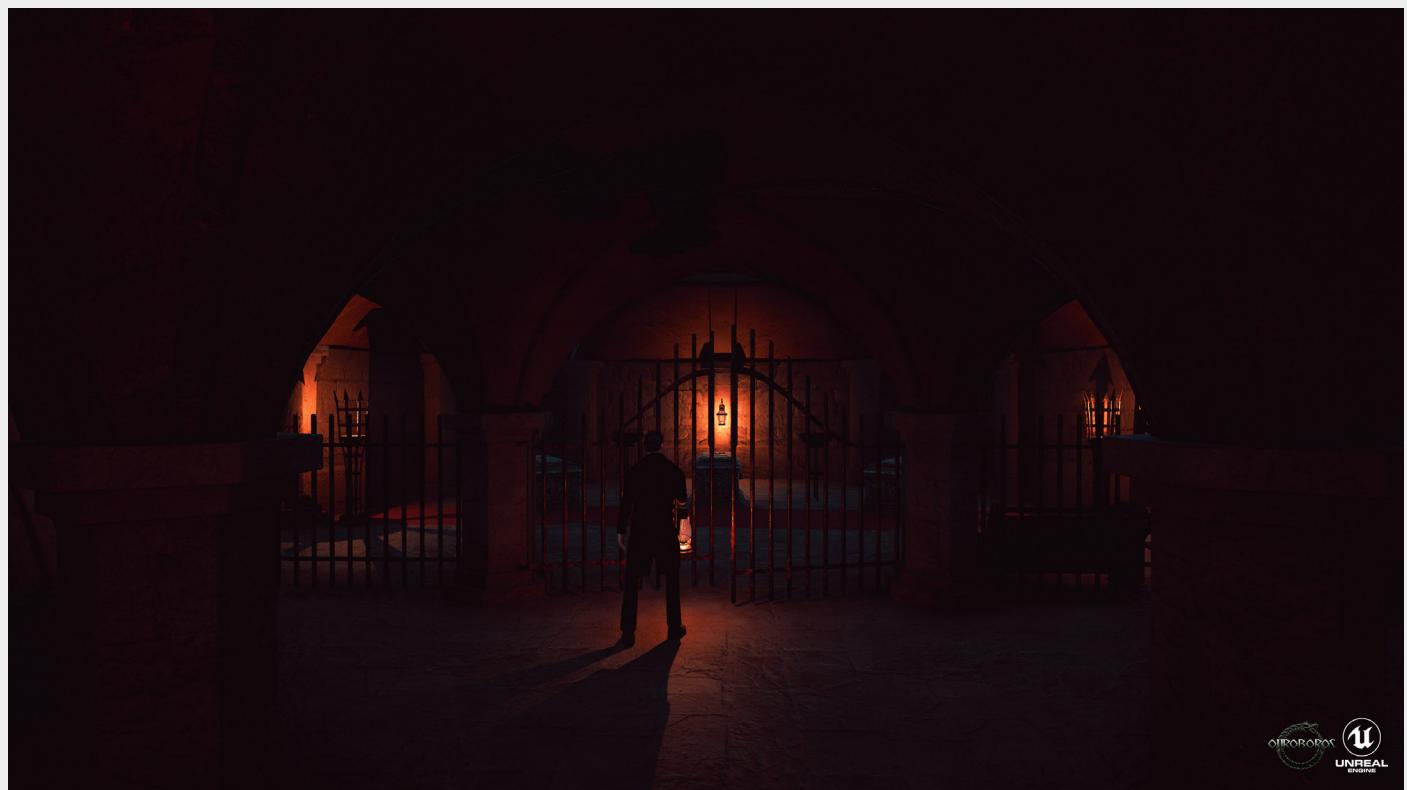


Kirche





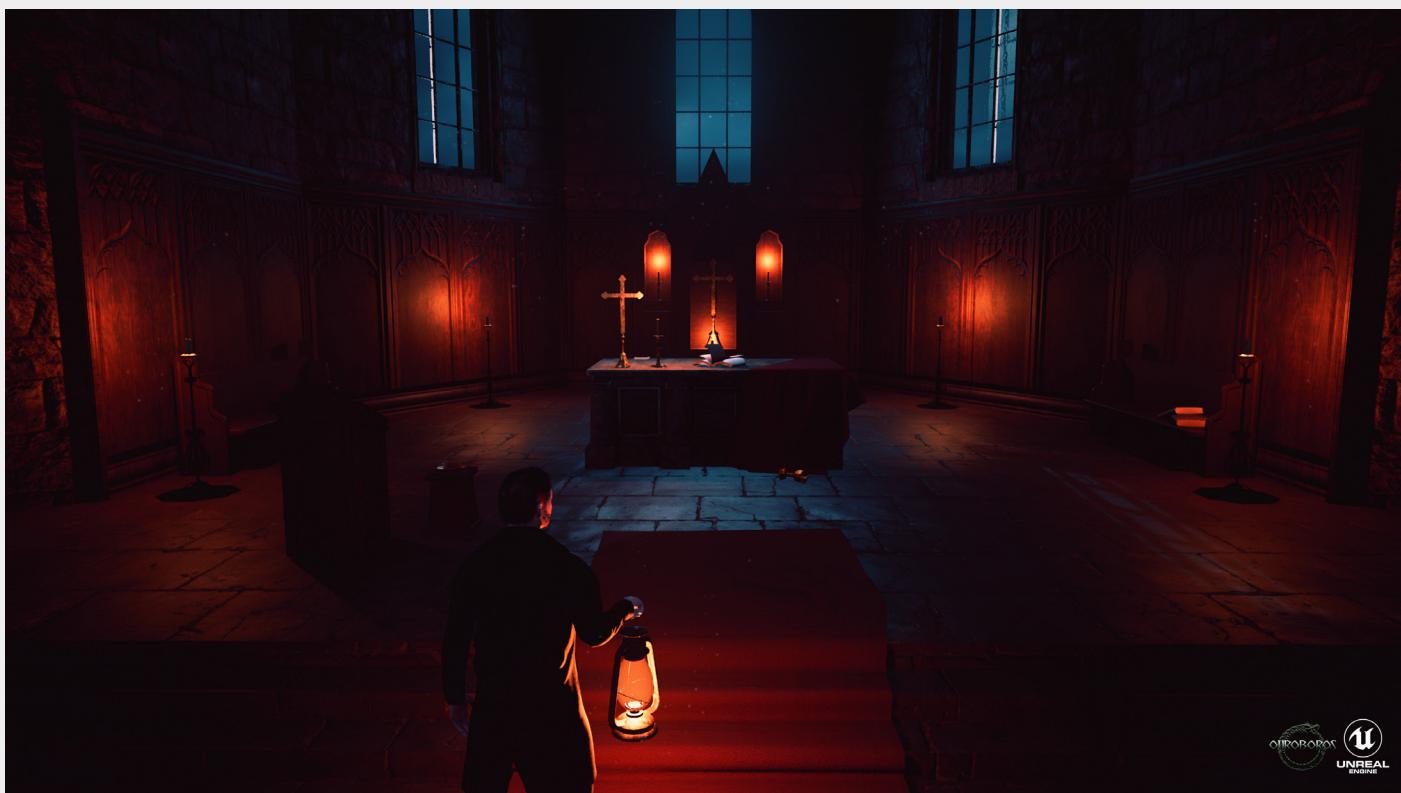
Ouroboros
UNREAL
ENGINE



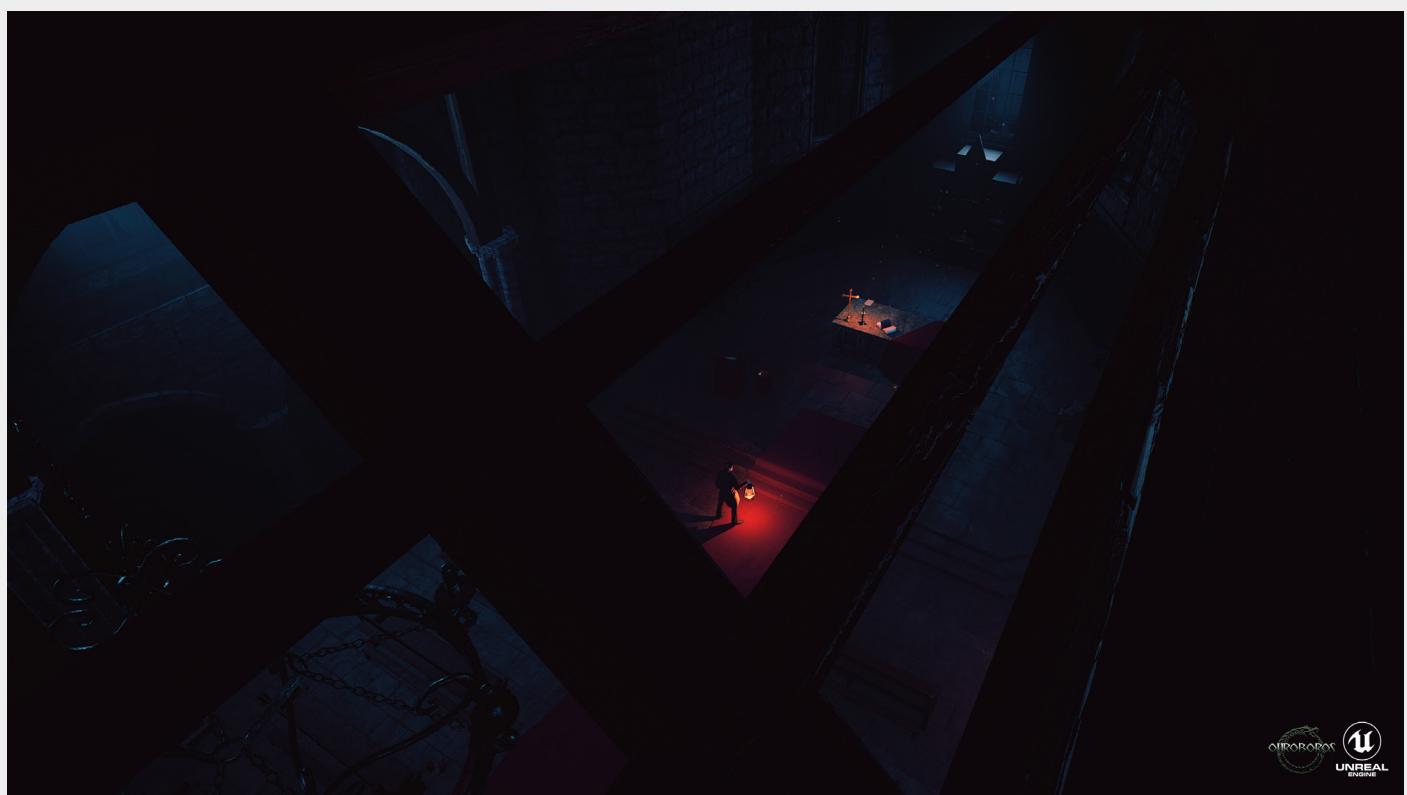
Ouroboros
UNREAL
ENGINE



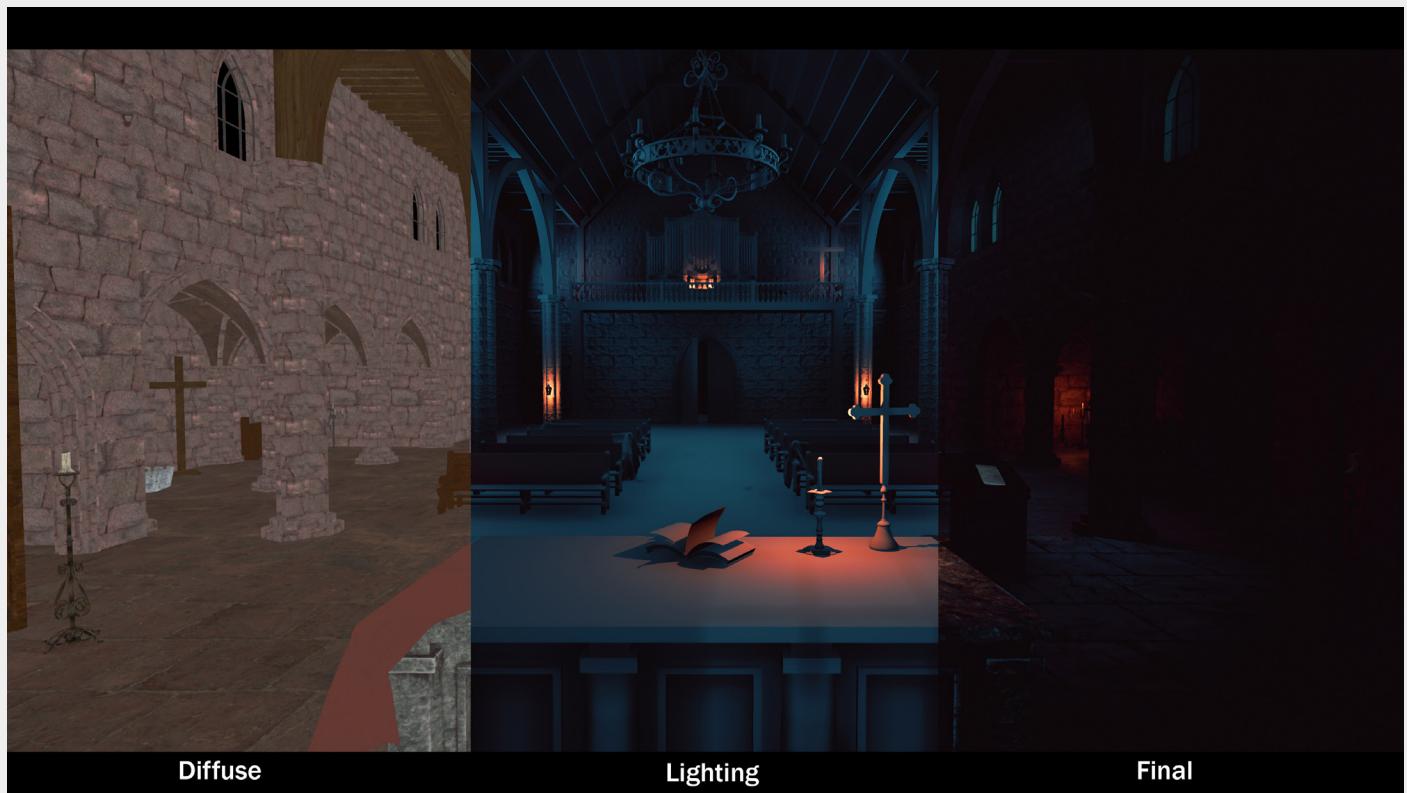
CHIPOBOS UNREAL ENGINE



CHIPOBOS UNREAL ENGINE



Ouroboros
UNREAL
ENGINE



Diffuse

Lighting

Final

DREHBUCH

