



# Projektantrag

FIVE NIGHTS AT FREDDYS: **SISTER LOCATION**

Adnan Muzaferovic | 2CHITM

## Allgemeine Infos:

**Titel:** Five Nights at Freddy's: Sister Location

**Art:** Videospiel

**Kategorien:** Survival, Adventure, Horror

**Link zum GitHub Repo:**

🌐 [GitHub - htl-leo-medtw-t/projects/2425-sommerprojekt-2chitm-adnanM08: htl-leonding...](https://github.com/htl-leo-medtw-t/projects/2425-sommerprojekt-2chitm-adnanM08)

## Konzept:

Geplant ist eine "Recreation" des Horror Spiels "FnaF Sister Location". Die Materialien (Charaktere, Maps, Audios, etc.) werden von dem Originalspiel übernommen.

### Kurze Zusammenfassung zu dem Spiel:

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Technikers, der vor kurzem bei dem Animatronic Unternehmen "*Circus Baby's Entertainment and Rental*" eingestellt wurde. Seine Aufgabe ist es, in den nächsten 5 Nächten Wartungsarbeiten an den Animatronics (Roboter) durchzuführen, damit die Animatronics am nächsten Tag bereit sind, vermietet zu werden. Schnell merkt man jedoch, dass etwas falsch läuft. Als ob die Animatronics "Menschlich" sind...

### Benefits/USP:

Das Videospiel ist mehr als nur ein Horrorspiel. Dahinter steckt eine ganze Storyline, die den Spieler nicht nur unterhält, sondern auch beschäftigt und ihn dazu bringt, logisch zu denken, um einzelne "Punkte" zu verbinden und somit auch das Spiel selbst versteht. Am Anfang des Spiels wird der Spieler mit einigen Fragen konfrontiert:

- Was ist die Geschichte hinter diesem Spiel?
- Wo spielt die Storyline?

- Was macht der Protagonist an dem Ort?
- Wer sind die Animatronics?

## Generierung:

### Geplanter Content:

Das Spiel besteht aus mehreren 2D Maps die der Spieler in der First-Person-Sicht sehen wird. Mit der Maus kann man leicht nach links und nach rechts “schwenken” (dafür wird höchstwahrscheinlich mit JS nur die Position der Hintergrundbilder bewegt). Die Einzelnen Maps sind einzelne Räume und Gänge/Schächte, die der Spieler per Mausklick betreten kann. In jedem Raum gibt es mindestens eine Interaktivität mit dem User (z.B. im Hauptraum die “Light” und “Shock” buttons,). Beispiele für die Einzelnen Maps (es sind nicht alle Maps aufgelistet):

### Control Module:



### Circus Gallery:



usw.

### **Dynamische Generierung:**

Geplant ist, dass das meiste bzw. alles (wenn möglich) dynamisch generiert wird.

## **Dynamisierung und Interaktion**

Wie schon oben im Konzept erwähnt, wird es auf jeder Map mindestens eine Art von Interaktion geben (z.B. klicken, Maus bewegen, Taste auf der Tastatur benutzen, etc.). Falls auch die Möglichkeit besteht, könnte ich auch ein paar mini-games einbauen, so wie es auch im Originalspiel ist, falls das nicht den Rahmen sprengen würde (sozusagen ein Sprite-game im Spiel zwischen einzelnen Nächten/Levels eingebaut).