

UNDERGROUND

The Awakening

Projektantrag

UNDERGROUND: THE AWAKENING

Adnan Muzaferovic | 2CHITM

Allgemeine Infos:

Titel: Underground: The Awakening

Art: Videospiel

Kategorien: Survival, Adventure, Horror

Link zum GitHub Repo:

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

Konzept:

Geplant ist ein Horrorspiel, das ein Gefühl gibt, 3D und free-roam zu sein, aber eigentlich 2D ist. Für dieses Spiel werden Inspirationen von der Videospielreihe “Five Nights at Freddy’s” und vor allem von dem Spiel “Five Nights at Freddy’s: Sister Location” genommen.

Kurze Zusammenfassung zu dem Spiel:

Der Spieler spielt den Protagonisten “James Donovan”. In seiner Gegend öffnet bald ein neuer Indoor-Freizeitpark, welcher jedoch über einem geschlossenen, unterirdischen Robotikproduktionsunternehmen gebaut wurde. James wird beauftragt, die noch relativ gut erhaltenen Aminatronics zu warten und zu reparieren, damit sie vom Park weiterverwendet werden können. Schnell merkt man jedoch, dass nicht nur James, sondern auch die Animatronics andere Pläne haben, während die dunkle Wahrheit ans Licht kommt.

Benefits/USP:

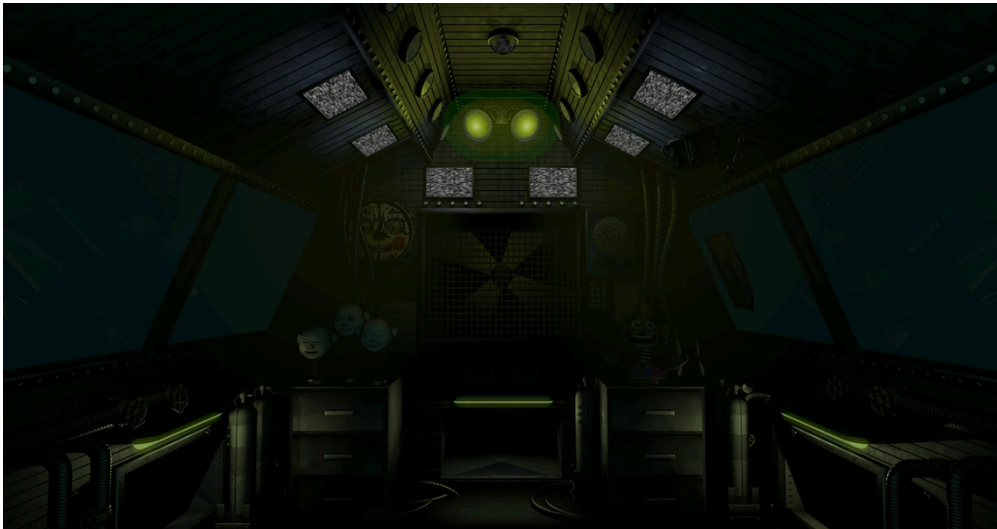
Das Spiel basiert stark auf eine Storyline, die nicht nur die Interesse der Spieler weckt, sondern die Spieler auch zum Nachdenken anregt.

Generierung:

Geplanter Content:

Die Maps, Audios (außer Dialoge/Monologe) und Charaktere werden von dem Spiel Five Nights at Freddy's: Sister Location übernommen, die Storyline und das Gameplay wird anders sein. Eigene Dialoge bzw. Monologe werden mit einer KI erstellt.

Das Spiel besteht aus mehreren Räumen, die als normale Bilder angezeigt werden. Beispiele:



Dynamische Generierung:

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

Dynamisierung und Interaktion

Das meiste wird mit Klicken oder Mausbewegungen gesteuert. An manchen Stellen jedoch wird möglicherweise mit der Tastatur gesteuert. An manchen Stellen würde ich auch versuchen, ein Video einzubauen, dass dann abgespielt wird wenn der Spieler die W Taste

hältet, um damit Bewegung zu simulieren (z. B. durch Lüftungsschächte kriechen). In den einzelnen Maps bzw. Räumen kann der Spieler mit der Maus nach links oder rechts schwenken, um die Perspektive zu ändern.