



Konzept

von
Sebastian Riedi und Pascal Felber

Intro

Du hast dich zusammen mit deinem Baby im Wald verirrt. Suche nach einem Ausweg!
Es heisst in der Dunkelheit des Waldes lauern die Waldschräte, sie holen sich die Seelen all jener, die es wagen ihre Ruhe zu stören. Halte das Kind bei dir und leuchte dir den Weg durch die Schatten.

Die Grundmechaniken des Spiels sind eine Kombination der Atari 7800 Spiele „Secret Quest“ und „Xenophobe“.
Aus dem Atari 2600 Spiel Secret Quest stammen die Elemente des Labyrinths und der Orientierung. Aus dem 7800 Spiel Xenophobe stammen die Elemente der sich verändernden Gegner, die mit zunehmender Dauer die Herausforderung an den Spieler erhöhen. Die Kernkonzepte des Spiels sind:

- **Die Passivität des Spielers**

Der Spieler kann die Waldgeister nicht aktiv bekämpfen, sondern kann sie nur über den Schein der Fackel vertreiben.

- **Labyrinth**

Der Spieler muss einen Weg durch ein vorgegebenes Labyrinth mit verschiedenen Hindernissen bahnen. Dabei hat er die Entscheidung welchen Weg er nehmen möchte

- **Physischer und Psychischer Stress**

Das ständige Halten des Kindes oder anderer Objekte soll den Spieler auf einem grundsätzlichen physischen Level fordern. Je weiter der Spieler dem Ende des Levels näher kommt werden die Gegner zahlreicher und ihre Bewegung schneller.

Detaíls zum Spíel

Zielgruppen

Das Spiel ist für Grusel- und Rätsel-Freunde gedacht. So auch Entdecker kommen auf ihre Kosten da es viel Wege zum Ziel gibt.

«Schrat» ist ein Einzelspieler Spiel. Für eine imersivere Erfahrung sollte man das Spiel ganz alleine spielen.

Leveldesign

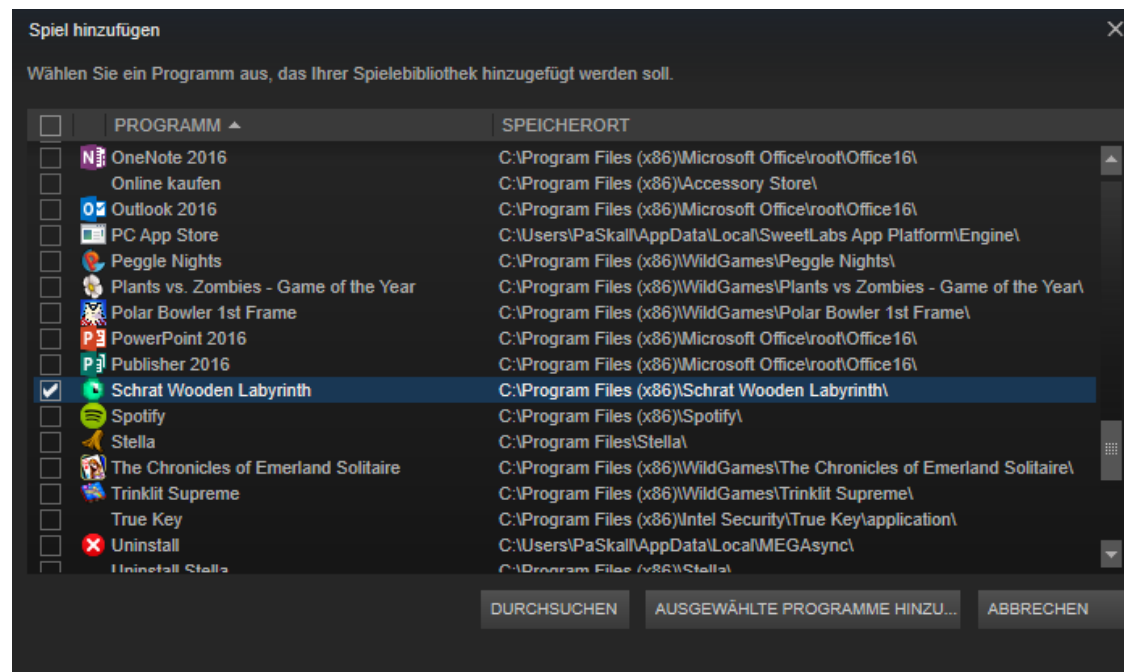
Das Level ist weitläufig und labyrinthartig es gibt immer mehrere Wege zum Ziel und verschiedene Hindernisse. Um dem Spieler eine echte Entscheidungsfreiheit zu bieten.

Die Schwierigkeit wird durch die Menge der Monster und der Anordnung der Hindernisse definiert. Je nach Vorgehensweise kann sich der Spieler das Spiel einfacher oder schwerer machen.

Sounddesign

Die Musik und Sound sollen eine dunkle und bedrückende Umgebung vermitteln und den Spieler verunsichern. Durch aufmerksames Horchen kann der Spieler die Position der Schrate ausmachen oder feststellen, wenn die Monster das Baby packen.

Steam Controller Setup

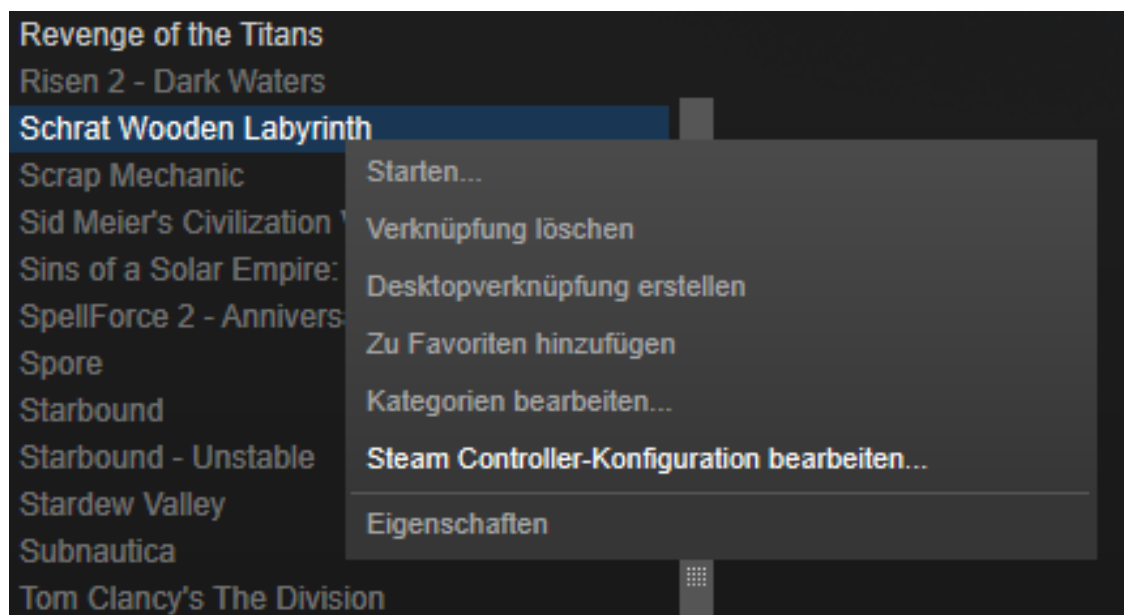


Um Schrat mit dem Steam Controller zu Spielen füge das Spiel in Steam unter

„Spiele“ > „Steam-fremdes Spielhinzufügen“.

Gehe Anschliessend inner halb der Steam Bibliothek mit Rechts‘Klick auf den Punkt Controller-Konfiguration. Suche unter Konfigurationen durchsuchen nach der

Konfiguration: Schrat Official Binings.



How to Play



Dein Ziel ist es durch den Wald zu einem sicheren Unterschlupf zu kommen. Benutze den Analogstick, um dich zu bewegen.

Mit der Linken Handtaste greifst du Objekte. An einigen Orten blockieren Gräben dein Weiterkommen. Benutze dafür idealerweise den Steam Controller. Konfiguriere den Controller so, dass die Taste ALT der linken Untertaste entspricht.

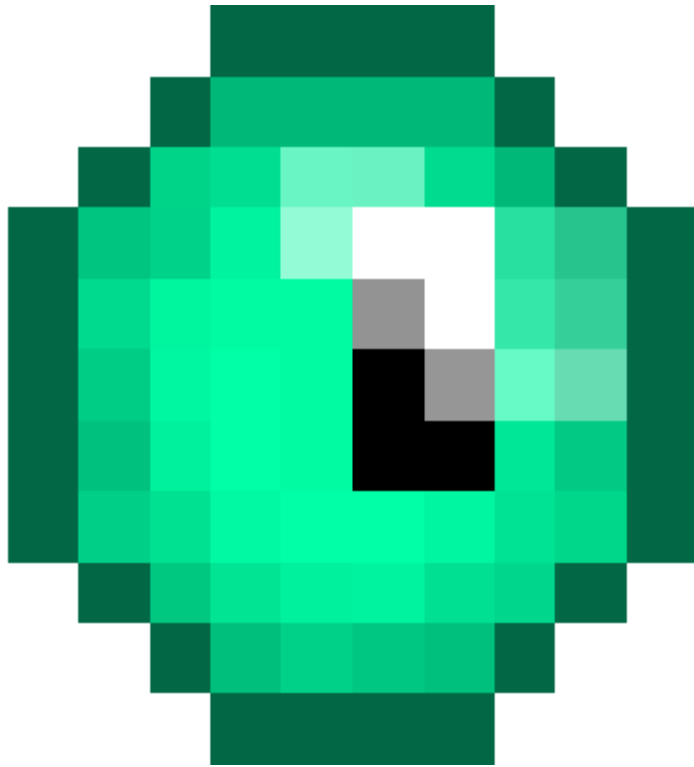
Suche nach einem Baumstamm um eine Brücke zu Bauen. Achte immer darauf das Baby möglichst nahe bei dir zu halten. Wenn du Baumstämme trägst, kannst du das Baby nicht Tragen.

Mit der rechten Handtaste kannst du die Fackel hochhalten und Dinge in Brand stecken.

Die Waldschräte haben Angst vor dem Feuer der Fackel, doch dein Licht wird immer kleiner. Sammle Äste auf, um die Fackel am Brennen zu halten.

Es gibt verschiedene Wege zum Ziel, einige erfordern, dass du Hindernisse nieder brennst. Die Schräte mögen es nicht, wenn du ihren Wald zerstörst und werden sich noch schneller auf dich zubewegen.

Dramaturgie



Ein Ausflug wird zum Albtraum, als sich die namenlose Protagonistin hat sich zusammen mit ihrem Kleinkind im Wald verirrt. Sie muss einen Ausweg aus der Dunkelheit des Waldes finden.

Schrat abgeleitet vom Begriff des Waldschrates ist eine klassische Sagengestalt. Schrate sind Waldgeister die, beispielsweise Bäume und Sträucher bewohnt.

Die Waldgeister sind dabei auch immer wieder eine Metapher für die Natur des Waldes selbst, die sich gegen Menschliche „Eindringlinge“ zu wehren versucht.

Die Schrate versuchen das Kleinkind aus der Obhut des Spielers zu entführen; ein klassisches Motiv der mitteleuropäischen Sagen.

Der Wald ist dunkel und kalt. Nur ein Unterschlupf oder das Feuer bringt Licht in die Dunkelheit und Schutz vor den Gefahren des Waldes.

Wichtigste Elemente



Die Protagonistin (Spieler)

Sie hat die Aufgabe ihr Baby von Level-Anfang bis zu Level-Ende zu bringen. Sie ist mit einer Fackel ausgestattet und kann verschiedene Dinge hochheben oder verschieben. Sie kann nur ein Gegenstand gleichzeitig tragen ausgenommen Baby und Fackel.



Die Fackel

Mit der Fackel kann der Spieler die Umgebung erhellen und Monster vom Kind fernhalten. Der Leuchtradius nimmt kontinuierlich ab, solange die Fackel hochgehalten wird, stoppt jedoch, wenn sie eingesteckt wird. Je kleiner der Radius der Fackel, desto weniger weit lassen sich die Monster fortjagen und umso geringer wird der Sichtradius des Spielers.



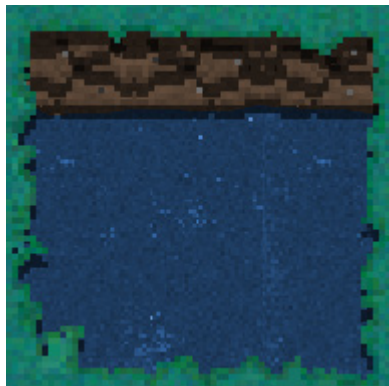
Die Äste

Mit den Ästen kann der Spieler den Leuchtradius seiner Fackel bis zu einem bestimmten Grad erhöhen. Die Äste weiten den Lichtkegel der Fackel wieder aus. Dies gilt für eine brennende Fackel genau so wie für eine verstaute.



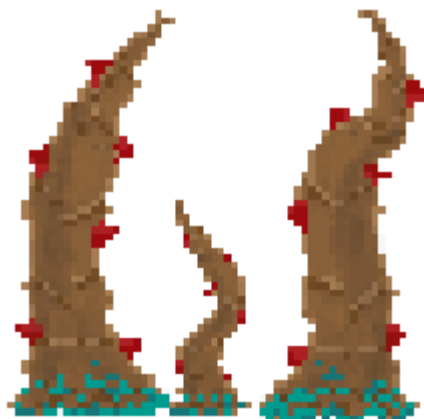
Das Baby

Der Spieler muss ein Auge auf das Baby haben, da es das wichtigste Element im Spiel ist. Der Spieler kann das Spiel nur mit dem Kind an seiner Seite Beenden. Da das Baby höchste Priorität hat, legt sie alle anderen Gegenstände ab, wenn man in seiner Nähe ist. Das Baby ist einzige Objekt, mit dem man gleichzeitig die Fackel benutzen kann. Das Baby kann von den Monstern entführt werden, sobald sie nahe genug an es herankommen. Wenn der Schrat mit dem Baby aus den Levelbegrenzungen wandert, ist das Spiel verloren.



Abgründe

Der Spieler kann Abgründe ohne Hilfsmittel nicht überwinden. Wenn er einen Baumstamm findet und ihn in der Nähe eines Abgrundes ablegt, kann er ihn als Brücke verwenden.



Dornengebüsch

Dornengebüsche versperren manche Wege. Der Spieler kann diese mit seiner Fackel niederbrennen, das hat jedoch Konsequenzen. Nach jedem verbrannten Gebüsch werden die Monster exponentiell schneller.



Schrate

Sie haben nur ein Ziel, das Verschleppen des Babys. Sie lassen sich nichts aufhalten ausser von Feuer. Schrate könne Gräben und dichten Wald durchqueren. Das Zerstören des Waldes macht die Schrate wütend und je wütender die Schrate sind, desto schneller werden sie.

Schrate sind unsterblich.



Die Hütte

Das Erreichen der Hütte ist das Hauptziel des Spiels. Der Spieler muss die Hütte zusammen mit dem Baby erreichen.

Regeln

Bewegen/Navigation

der Spieler kann sich mit folgenden Tasten Fortbewegen.

Pfeiltasten nach Rechte
Pfeiltasten nach Links
Pfeiltasten nach Oben
Pfeiltasten nach Unten

oder mit dem Gamepad (linker Joystick).

Der Spieler kann nicht durch dichten Wald, tiefe Gräben, Steine oder stachelige Dornenranken gehen.

Tragen

Der Spieler kann nur einen Gegenstand gleichzeitig tragen ausgenommen Baby und Fackel.

z.B. Baby + Fackel → beides wird getragen
Baby + Baumstamm → Baumstamm wird fallengelassen
Fackel + Baumstamm → Baumstamm wird fallengelassen

Stöcke werden automatisch beim Aufsammeln zur Fackel hinzugefügt; egal ob sie brennt oder nicht.

Platzierte Baumstämme können nicht wieder aufgehoben werden.

Niederbrennen

Das Niederbrennen von Dornenbüschen erhöht exponentiell die Geschwindigkeit der Gegner.

Fackel/Schrate

Schrate können nicht in den Lichtschein der Fackel gehen.
Sind Schrate auf der Flucht, lassen sie das Baby fallen.

Gewinnen/Verlieren

Das Spiel ist gewonnen, wenn der Spieler mit dem Baby die Hütte erreicht. Hingegen ist das Spiel verloren, wenn das Baby ausserhalb des Levels getragen wurde.