

Planung des Spiels...

„Unhallowed Darkness“

Warum dieser Titel?

Er basiert auf den Schlagwörtern, welche sich durch das Spiel ziehen...

- *Verzerrte Welt*
- *Wald*
- *Dunkelheit und Licht*
- *Emotionale Tragödie*
- *Kriechende Boshaftigkeit*

Konzept

Geplant ist der Prototyp eines RPG-Games. Das Setting ist ein tiefer, dunkler Wald und handelt von einem Protagonisten, der nach einem Vorfall verzweifelt sein jüngeres Geschwisterkind sucht, welches vom Spieler selbst personalisiert wird. Dabei kommen diverse RPG-Typische Mechaniken zum Einsatz wie Items sammeln, Feinde vernichten und Rätsel lösen.

Inspiration

Als Inspiration dient das Spiel-Franchise von Nintendo „The Legend of Zelda“. Der Aufbau, die Handlung sowie das Kampf-System sollen sich stark an diesen Spielen orientieren. Des Weiteren wurde die Handlung stark von anderen Geschichten, Mythen (Nordische Mythologie) und Legenden inspiriert.

Umsetzung

Das Spiel wird in einem Team aus 4 Personen mithilfe der Spiele-Engine Unity umgesetzt. Es besteht aus drei Programmieren und einen Artisten, wobei die Aufgaben im Allgemeinen gut und auch mal übergreifend verteilt werden. Der Fokus liegt hierbei vor allem auf die Umsetzung von Spielmechaniken, welche das Thema „Licht und Dunkelheit“ beinhalten.

Ein wichtiges Ziel des Teams ist es, die Geschichte nonverbal an den Spieler heranzutragen und die emotionale und persönliche Immersion mithilfe von Audio, Bildern und Cut-Scenes zu kreieren.

Ein Einblick in die Geschichte...

Bevor das Spiel startet...

Der Spieler konfiguriert das Geschwisterkind, ohne das Wissen zum Kontext.

1. Act der Geschichte

Der Spieler und das konfigurierte jüngere Geschwisterkind befinden sich gemeinsam im Wald auf der Jagd. Nach einiger Zeit des Erforschens findet das Geschwisterpaar ein Irrlicht (Geist aus der nordischen Mythologie) und laufen

diesem hinterher; als der Spieler das Kind verliert, muss er einen anderen Weg finden, um wieder zu ihm zu kommen. Je tiefer sie in den Wald gelangen, umso dunkler und verzerrter wird die Umgebung.

2. Act der Geschichte

Der Spieler findet das Kind auf einer Lichtung wieder, als es plötzlich von einer schattenartigen Gestalt verschlungen und mitgenommen wird. Der Avatar nimmt die Verfolgung auf und findet sich vor einem Dungeon wieder. Das Ziel ist es nun hineinzugelangen und das Geschwisterkind wieder zu finden. Doch um hineinzugelangen muss der Spieler dem Ruf einer alten Legende folgen, seinen Körper verlassen und als Schattengestalt den verborgenen Ort betreten.

3. Act der Geschichte

Nachdem dieser Palast der Dunkelheit vom Spieler bewältigt und endlich das Geschwisterkind gefunden wurde, findet der User sich in einem Kampf gegen seine geliebte Person, welches zur Marionette der Dunkelheit umgestaltet wurde, wieder. Zum Schluss wird der Protagonist der bisherigen Erzählung bezwungen und der Spieler verlässt den Ort in Form des Geschwisterkindes.

To be continued...