

Projektpitch: 6.2 GD1080 – Projektpate: Thomas Hummes

One Pager: Party Horror

In diesem Spiel lösen drei Spieler Rätsel, um aus einer Villa zu entkommen, während ein vierter Spieler als Geist die labyrinthartige Villa baut und die anderen Spieler in der Form eines Monsters jagt.

In diesem kompetitiven **Online-Spiel** treten die drei Überlebenden gegen einen **Kerkermeister** an. Dieser erlangt **Kraftpunkte**, indem er in dem Labyrinth der Villa weitere **Räume hinzufügt** und das **Labyrinth weiter ausbaut**. Mit genügend Kraftpunkten, kann sich der **Kerkermeister in ein Monster verwandeln** und Jagd auf die Überlebenden machen. Zusätzlich stehen ihm Flüche und Fähigkeiten zur Verfügung, die er unter Verbrauch der Kraftpunkte aktivieren kann. Während der Kerkermeister das Labyrinth ausbaut, platziert er dazu **Räume**, die er aus einem **Kartendeck** zieht.

Die Überlebenden müssen sich **verstecken**, während sie **Codes** knacken, **Rätsel** lösen und einen Ausweg aus der Villa suchen. Dazu müssen sie die **Villa durchsuchen**, um wichtige **Gegenstände** zu finden. Neben nützlichen Hilfsmitteln wie **Batterien** oder **Dietrichen** finden die Spieler vor allem Gegenstände, die sie benötigen, um die **Ausgänge zu öffnen** und aus der Villa zu **entkommen**.

Dabei bewegen sich die Überlebenden und der Kerkermeister, wenn er die Monsterform angenommen hat in einer **first-person Perspektive** durch die Villa. Dabei reizt vor allem der Nervenkitzel der Jagd. Grafisch orientiert sich das Spiel an einem **realistischen low-poly Stil**. Mehrspielerfunktionalität wird über ein lokales Netzwerk bereitgestellt. Das Spiel läuft mit mindestens **60 Bildern die Sekunde auf dem PC** und wird in der **Unreal-Engine** entwickelt. Die Generierung des Labyrinths findet über das **modulare Zusammenbauen von Räumen** statt. Die Gegenstände werden zufällig in verschiedenen Stellen und Räumen verteilt. Durch diesen Fokus auf Unvorhersehbarkeit besitzt das Spiel einen sehr hohen Wiederspielwert.

