

Project Lovecraft

Projektpitch: 6.3 GD1018 - ThiccBird - Projektpate: Michael Bhatt

Im **rundenbasierten Strategiespiel** "Escape Cthulhu" kontrolliert der Spieler in einer angeschrägten **Top-Down-Ansicht** eine kleine Gruppe von Überlebenden einer Invasion von Monstern aus einer anderen Welt. Ziel ist diese Überlebenden zu schützen und unter möglichst kleinen Verlusten in Sicherheit zu bringen.

Dabei stellen sich ihnen Monstrositäten und Kulte aus dem **Lovecraftian Horror**-Genre in den Weg, die nicht nur eine Gefahr für das physische Wohlergehen sondern auch dauerhafte für die Psyche der Überlebenden darstellen. Stirbt ein Überlebender oder verfällt dem Wahnsinn, ist er unwiederbringlich für den Spieler verloren. So behält ein Charakter auch jede Verletzung, die ihm zugefügt wird, sofern sie nicht versorgt werden kann, bis zum bitteren Ende. **Tote Spielcharaktere scheiden permanent aus.**

Die Charaktere können sich den Bedrohungen entgegenstellen, indem sie geschickt **Deckung** ausnutzen und offensiv zurückschlagen. Dazu nutzt der Spieler **Feuerwaffen**, **Spezialfähigkeiten** und **Sondereigenschaften** der Charaktere, die sich im Laufe des Spiels entwickeln.

Ein großer Fokus wird dabei auf die **Entwicklung der Charaktere** gelegt, die sie im Laufe des Spiels durchmachen und so ihre **emotionale Beziehungen** zu anderen Charakteren vertiefen. Durch die Verantwortung des Spielers, die Charaktere am Leben zu halten, wird der Spieler in eine Beschützerposition gerückt und baut eine emotionale Bindung zu seinen "Schützlingen" auf. Dabei spielen ihre **Weiterentwicklung durch neue Fähigkeiten**, sowohl die Beeinträchtigungen als auch **Verletzungen** und zunehmenden **Wahnsinns** und Darstellung der emotionalen Beziehungen unter den Charakteren durch (vertonte) Dialoge eine Rolle. Das Spiel hat dabei einen sehr fordernden Schwierigkeitsgrad, der dem Spieler viel **taktisches Denken**, **vorausschauendes Planen** und **gutes Ressourcenmanagement** abverlangt. Es stellt dabei eine extrem große Herausforderung dar, die gesamte **Gruppe in Sicherheit zu führen**. Das Spiel wird entwickelt in der Unity Engine für den PC und läuft mit mindestens 60 Frames die Sekunde.

