

**Backrooms – Get out or die trying**

Digital Art

WiSe 2023/2024

**Dokumentation**

**Gruppe VR-Game**

Alexander Klingel, Matr. Nr. 807918

Kevin Kirsten, Matr. Nr. 804975

Marcel Kehrberg, Matr. Nr. 804683

Martin Hustoles, Matr. Nr. 805503

Thomas Hesse, Matr. Nr. 808488

[alexander.klingel@student.reutlingen-university.de](mailto:benedikt.holst@student.reutlingen-university.de)

[kevin.kirsten@student.reutlingen-university.de](mailto:kevin.kirsten@student.reutlingen-university.de)

[marcel.kehrberg@student.reutlingen-university.de](mailto:thorsten.klaes@student.reutlingen-university.de)

[martin.hustoles@student.reutlingen-university.de](mailto:jonathan.niklas@student.reutlingen-university.de)

[thomas.hesse@student.reutlingen-university.de](mailto:jonathan.niklas@student.reutlingen-university.de)

Betreuer: Marc Schleiss

**Inhaltsverzeichnis**

[1. Konzept 2](#_Toc156915794)

[1.1 Titel 2](#_Toc156915795)

[1.2 Genre 2](#_Toc156915796)

[1.3 Tagline 3](#_Toc156915797)

[1.4 Zielgruppe 3](#_Toc156915798)

[1.5 Ablauf 3](#_Toc156915799)

[1.6 Spielerfahrung 4](#_Toc156915800)

[1.7 Wann sehen die Menschen die Installation (Tag/Nacht)? 4](#_Toc156915801)

[1.8 In welchem Zustand befinden sich die Besucher? 4](#_Toc156915802)

[1.9 Aufteilung in Exposition, Hauptteil, Schluss 4](#_Toc156915803)

[1.10 Zeitlicher Ablauf 5](#_Toc156915804)

[1.11 Moodboard: 6](#_Toc156915805)

[2. Production 7](#_Toc156915806)

[2.1 Grundriss des Aufbaus 7](#_Toc156915807)

[2.2 Beschreibung der technischen Umsetzung 8](#_Toc156915808)

[2.3 Beschreibung der Medien: 9](#_Toc156915809)

[2.4 Teamarbeit: 9](#_Toc156915810)

[3. Dokumente 9](#_Toc156915811)

[4. Inbetriebnahmeanleitung 9](#_Toc156915812)

# 1. Konzept

## 1.1 Titel

Backrooms – get out or die trying

## 1.2 Genre

Survival-Horror-Game

## 1.3 Tagline

Wir planen eine gruselige VR-Game-Installation, in welcher der Spieler in eine düstere Welt gelangt und unter angsteinflößenden Umständen den Ausweg finden muss.

## 1.4 Zielgruppe

Unsere Zielgruppe sind junge Menschen im Alter zwischen 16 und 40 Jahren, welche sich für futuristisches Gaming und gleichzeitig für Herausforderungen, Horror und Adrenalin begeistern.

## 1.5 Ablauf

**Spielbeginn:** Der Besucher betritt den Raum, in dem die VR-Installation steht. Er setzt das VR-Headset auf, nimmt die Controller in die Hand und startet das Spiel. Ab jetzt beginnt das Spiel. Nachdem der Besucher das VR-Headset aufgesetzt hat, findet er sich in einer virtuellen Kopie des Raums der Installation wieder…

**Betreten der Backrooms:** Sobald der Besucher den Startraum verlassen hat, schließt sich die Tür hinter ihm und lässt sich nicht mehr öffnen. Er ist ab jetzt in den Backrooms gefangen und muss einen Ausweg suchen. (<https://de.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms>)

**Ziel des Spiels:** Das Ziel ist es, einen Ausgang aus der Backrooms Welt zu finden, um wieder in den Raum der Installation zu kommen. Dabei soll die Tür genauso gestaltet sein, wie die Tür, durch die man in die Backrooms gelangt ist. Diese Welt selbst ist hierbei ein riesiger Raum mit vielen Verschachtelungen und weist somit Charakteristiken eines Labyrinths auf. Irgendwo in diesem Raum befindet sich die Tür, die der Ausgang aus dieser Welt ist. Als besondere Herausforderung treiben in diesem Raum mehrere Monster ihr Unwesen, die den Spieler töten, sobald er den Monstern zu nahe kommt. In diesem Fall müsste der Spieler das Spiel neu starten, falls er es erneut versuchen möchte. Aktiv wird der Spieler nicht von dem Monster verfolgt, jedoch muss der Spieler dennoch aufmerksam bleiben, da das Spiel sofort beendet ist, sobald er dem Monster zu nahe kommt. Es gibt jedoch die Möglichkeit sich in Spinden von den Monstern zu verstecken. Zufällige Gegenstände innerhalb des großen Raumes sollen den Spieler verwirren, gruseln und bestenfalls auf seiner Suche nach der Tür fehlleiten. Es existiert ein Abgrund im Spiel, den der Spieler herunterfallen kann. Wenn er hier nicht vorsichtig ist, ist das Spiel ebenfalls sofort beendet.

**Ende des Spiels:** Findet man die Tür und verlässt durch diese den Raum, landet man erneut in der virtuellen Kopie des realen Raums. Nach einer gewissen Zeit wird das Spiel automatisch beendet und der Ausgangszustand wird wiederhergestellt. Nun kann der Spieler die Installation entweder verlassen oder erneut spielen.

## 1.6 Spielerfahrung

Durch eine Kombination aus mysteriöser Raumgestaltung, dunkler Atmosphäre und passenden Sounds soll eine düstere und erdrückende Wirkung auf den Spieler erzielt werden. Dennoch hat er eine herausfordernde und unterhaltsame Erfahrung. Er wird auf seiner Suche immer wieder Adrenalinschübe haben, ausgehend von überraschenden, erschreckenden Elementen und den sich herumtreibenden Monstern. Darauffolgend wird er ein großes Gefühl von Erleichterung spüren, sobald er dieser Welt entkommen ist und auch einen gewissen Triumph empfinden. Zusammenfassend soll die Spielerfahrung eine emotionale Reise sein, die von Anspannung und Furcht zu Erleichterung und Triumph führt. Die Mischung aus diesen Emotionen wird dazu beitragen, dass das VR-Game dem Spieler nachhaltig in Erinnerung bleibt.

## 1.7 Wann sehen die Menschen die Installation (Tag/Nacht)?

Die Installation kann sowohl tagsüber als auch nachts erlebt werden, um eine vielseitige Erfahrung zu bieten. Die Beleuchtung im Raum, in dem sich die VR-Installation befindet, kann entsprechend angepasst werden, um die Atmosphäre des Spiels zu verstärken.

## 1.8 In welchem Zustand befinden sich die Besucher?

Die Menschen, die die Installation betreten, befinden sich in einem normalen physischen Zustand. Sie sind bei vollem Bewusstsein und haben keine besonderen physischen oder gesundheitlichen Anforderungen oder Einschränkungen. Bevor sie in die virtuelle Realität eintauchen, erhalten sie eine kurze Einweisung zum Spiel, um sich darauf vorzubereiten.

Es ist wichtig sicherzustellen, dass die Spieler physisch und mental in der Lage sind, die VR-Installation zu erleben, um ein sicheres und angenehmes Spielerlebnis zu gewährleisten.

## 1.9 Aufteilung in Exposition, Hauptteil, Schluss

**Exposition:** Betreten der Installation, VR-Brille aufsetzten, Einweisung in das Spiel

**Hauptteil:** Betreten des Backrooms, Suchen des Ausgangs

**Schluss:** VR-Brille abnehmen und Installation verlassen

## 1.10 Zeitlicher Ablauf

Raum Betreten und VR-Brille aufsetzten: 1 Minute

Spieler wird über den Ablauf des Spiels informiert: 1-2 Minuten

Eigentliches Spielen: max. 10 Minuten

Beglückwunschung/VR-Brille absetzen und Raum verlassen: 1-2 Minute

**Gesamterlebnis:** max. 15 Minuten.

## 1.11 Moodboard



(1) (2)

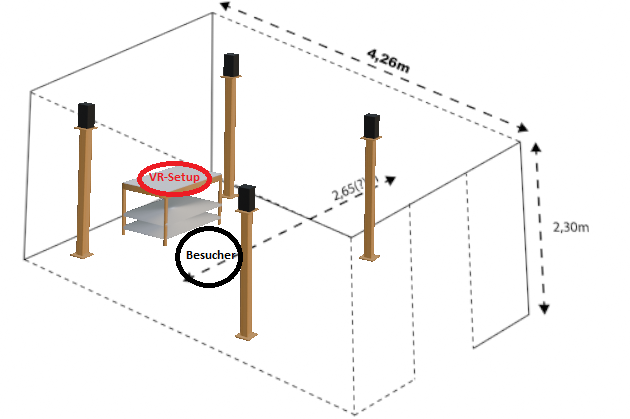


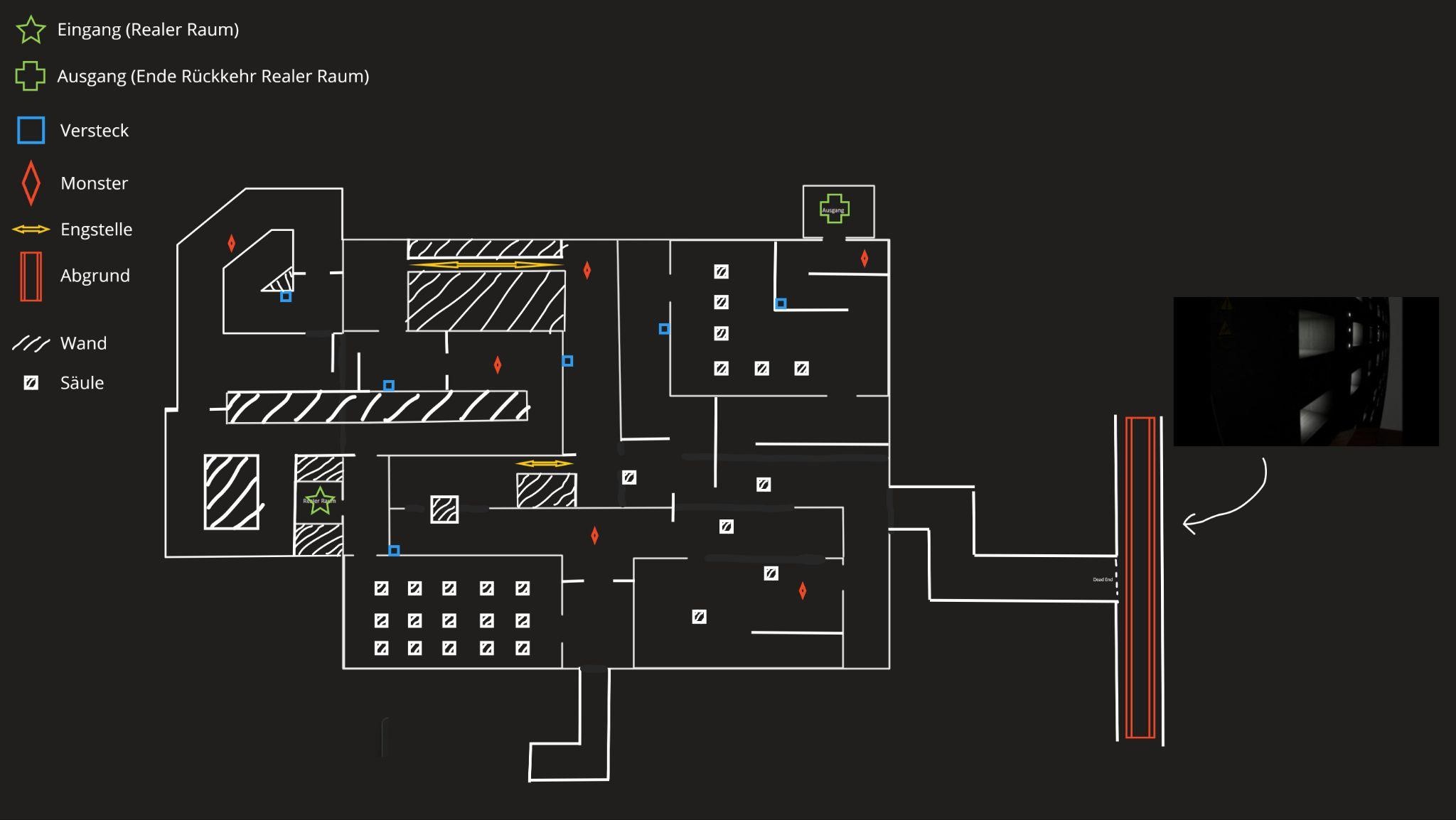
(3) (4)

# 2. Production

## 2.1 Grundriss des Aufbaus

Raum 9-211:



Virtuelle Welt: 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Art | Was | Infos |
| **Hardware** | HTC VIVE Pro |  |
|  | Rechner |  |
|  | 4x Lautsprecher |  |
| **Software** | Unreal Engine 5 |  |
|  | Blender |  |

## 2.2 Beschreibung der technischen Umsetzung

## 2.3 Beschreibung der Medien:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Medienart | Inhalt | Begründung Gestaltung | Umsetzung |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 2.4 Teamarbeit:

|  |  |
| --- | --- |
| Teammitglied | Zuständigkeit |
| Alexander Klingel | * Möblierung in den Backrooms (Stühle, Schränke, usw) |
| Kevin Kirsten | * Modellierung des realen Raumes inklusive der Möblierung |
| Marcel Kehrberg | * Mechaniken des Monsters |
| Martin Hustoles | * Ingame Steuerung * Beleuchtung * Texturen Wände |
| Thomas Hesse | * Modellierung Welt (Backrooms-Welt) * Hilfe bei der Modellierung des Startraums * Modelling und Mechaniken Verstecke * Modelling und Mechaniken Tür |

# 3. Dokumente

# 4. Inbetriebnahmeanleitung