



close to home

ENTWICKELT VON RUTH ZIMMERMANN

CLOSE TO HOME

RUTH ZIMMERMANN

Die Arbeit lehnt sich optisch an die 90er Jahre und die damals beliebte Technik von FMV-Spielen oder auch interaktiven Video an.

Gespielt wird die Protagonistin, die in ihrer Wohnung und ihrem Alltagstrott gefangen ist und sich von der Außenwelt abschottet.

Ziel ist es, die Protagonistin zu motivieren, wieder hinaus zu gehen, am öffentlichen Leben teil zu nehmen und Dinge zu tun, die sie sich wünscht, statt für immer in ihrer eigenen Welt und ihrem Trott gefangen zu bleiben.

Anhand der Point-and-Click-Spielmechanik navigiert man durch die Wohnung, auf der Suche nach Objekten, die die Protagonistin daran erinnern sollen, dass es noch ein Leben außerhalb der eigenen vier Wände gibt.

Gelingt dies nicht, zerfällt die Protagonistin geistig immer mehr und die Wohnung metaphorisch mit ihr.





MENU



RESTART



CLOSE TO HOME

Videospiel - Stil: FMV

Spielmechanik: Point-and-Click

Experimentelle Videos, eingebettet in einer
Videospiel-Mechanik.



Das Interface

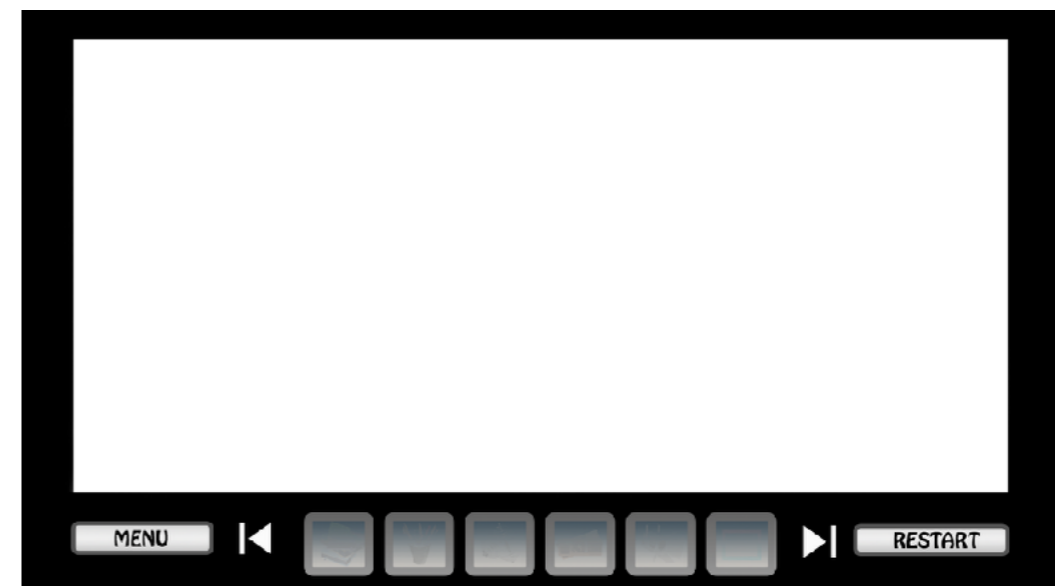
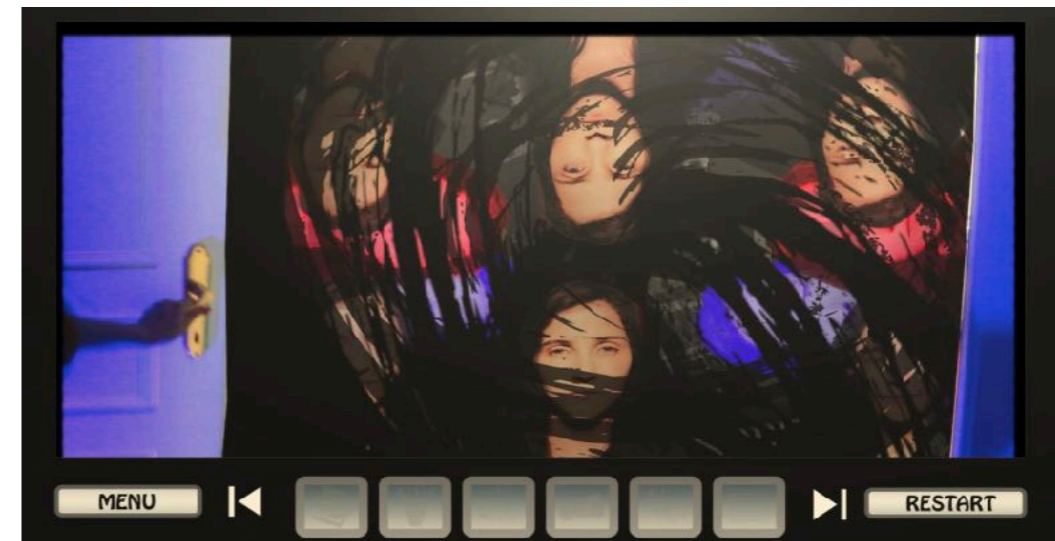
Im klassischen Stil der 1990er-Jahre

Menu: zurück zum Hauptmenü

Restart: zurück zum Spielanfang

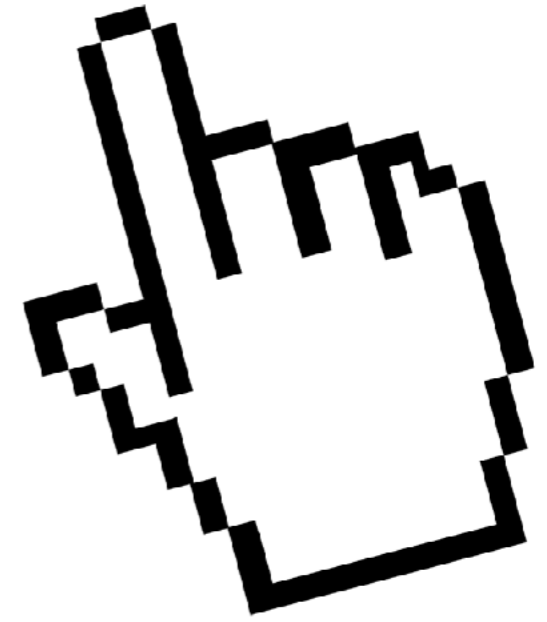
Inventar: zum Sammeln der Objekte

Skip: zurück-oder vorspinnen bei Videosequenzen



Cursor

Haupt-Cursor : (realistische Hand) erscheint überall, wo der/die Spieler/in nichts klicken kann und keine Interaktion stattfinden



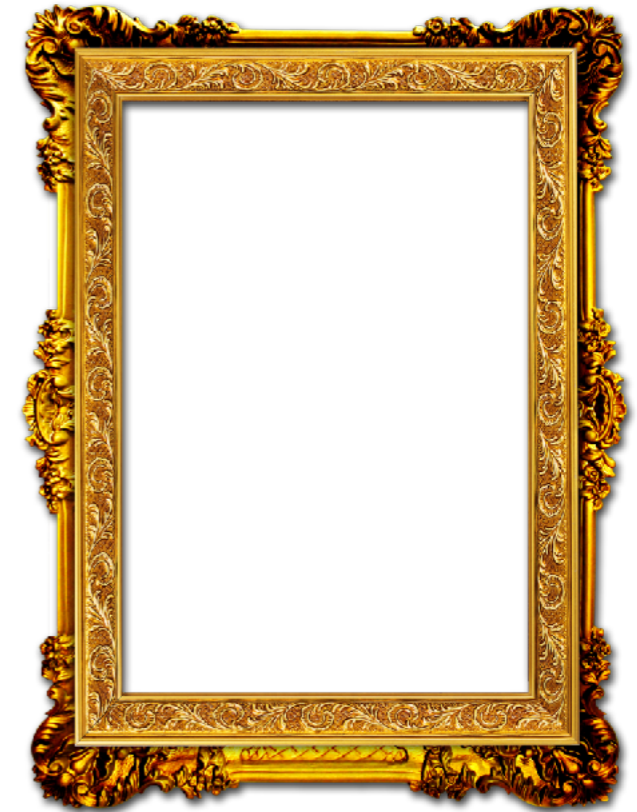
Event-Cursor: (Pixel Grafik) erscheint über Objekten, die man sammeln kann oder die eine Interaktion auslösen

Objekte :

Während dem Spiel kann man Objekte sammeln, diese werden dann im Inventar abgelegt.

Kein Objekte einsammeln ist auch eine Option !

Immerhin ist dies kein Spiel im herkömmlichen Sinn





close to home