Übung 02: Game Space

Physical („Physische“) Dimension

1. Benötigt mein Spiel eine physische Dimension? Wofür wird sie genutzt? Ist sie ein wesentlicher Bestandteil des Gameplays oder lediglich Kosmetik?

Ja, das Spiel benötigt eine 2D-Dimension.

Sie wird für die Navigation zwischen den verschiedenen Räumen, das Erkunden & Suchen nach Puzzle-Elementen sowie für das Ausweichen oder Fliehen in den Überlebenssequenzen genutzt.

Die physische Dimension ist ein wesentlicher Bestandteil: die Raumaufteilung bzw. das Leveldesign bestimmt den Schwierigkeitsgrad und die Platzierung der Puzzles. Ohne den physischen Raum wären die Überlebens-Mechaniken nicht umsetzbar.

2. Wenn man Fragen der Implementierung oder Darstellung beiseitelässt: Wie viele imaginäre räumliche Dimensionen benötigt mein Spiel? Wenn es drei oder mehr sind, können sich Objekte kontinuierlich durch die dritte & höhere Dimensionen bewegen? Oder sind diese Dimensionen in diskrete „Ebenen“ (Layers) oder Zonen unterteilt?

Obwohl durch einen Parallax-Effekt optisch Tiefe dargestellt wird, benötigt das Gameplay rein imaginär nur zwei räumliche Dimensionen (2D). Der Charakter bewegt sich ausschließlich auf einer zweidimensionalen Ebene, um Puzzles zu lösen & die Überlebenssequenzen zu bestehen.

3. Wie groß ist meine Spielwelt, in Lichtjahren oder Zoll (Inches)? Ist die Maßstabgenauigkeit entscheidend (wie bei einem Fußballspiel) oder nicht (wie bei einem actionreichen Spiel im Cartoon-Stil)?

Die Spielwelt ist räumlich stark begrenzt. Die gesamte Story & Gameplay finden ausschließlich innerhalb eines einzigen Waldes statt (inklusive einer Höhle und einer Hütte, die im Wald liegen). Es gibt keine weitere Außenwelt. Aus der Sicht der Hauptfigur – einer Maus von der Größe eines 5-jährigen Kindes – wirken die eigentlich kleinen Standorte (wie die Höhle, die Hütte) jedoch deutlich weitläufiger und potenziell bedrohlicher.

Die Maßstabgenauigkeit ist nicht entscheidend. Da die Hauptfigur eine übergroße Maus ist, befindet sich das Spiel in einer eher fantastischen/ märchenhaften Realität. Die Größenverhältnisse dienen der Lesbarkeit des Gameplays: Wichtige Puzzle-Objekte können bewusst hervorgehoben werden, um die Interaktivität in der 2D-Ansicht zu unterstützen.

4. Wird mein Spiel mehr als einen Maßstab benötigen, z.B. für Innen- im Vergleich zu Außenbereichen? Wie viele Maßstäbe wird es tatsächlich erfordern?

Nein, das Spiel nutzt für das Gameplay einen einzigen, einheitlichen Maßstab. Die physische Größe der Maus im Verhältnis zur Umgebung bleibt im Wald, in der Höhle und in der Hütte identisch.

Um jedoch den Unterschied zwischen den weitläufigen Außenbereichen (Wald) und den engen Innenbereichen (Hütte/Höhle) atmosphärisch zu betonen, wird der Wald etwas weiter weg dargestellt, während die Kamera in der Hütte enger an die Maus heranzoomt. Das verändert nicht den Maßstab, erzeugt aber ein Gefühl der Enge.

5. Wie werde ich mit den relativen Größen von Objekten & Personen umgehen? Wie steht es um deren relative Bewegungsgeschwindigkeiten?

Da Oscar eine Maus in der Größe eines 5-jährigen Kindes ist, wirken, alltägliche Objekte für ihn etwas groß. Um das Gameplay & die Rätsel im 2D-Raum optional lesbar zu machen, werden interaktive Objekte bewusst ein kleines bisschen größer und auffälliger (low-frame Animation) dargestellt. NPCs sind in dieser Welt an Oscars Größe angepasst: er ist zwar das kleinste Tier, jedoch sind die Größenverhältnisse bei z.B. Katze & Maus nicht so groß wie im echten Leben.

Oscar bewegt sich mit einer für 2D-Platformer und Puzzle-Spiele typischen Standardgeschwindigkeit. Er ist schnell genug, um präzise Sprünge zu machen, aber kein extrem schneller „Runner". Für die Überlebenssequenzen wird es i.d.R. Gefahren geben die etwas schneller als Oscar sind – das zwingt den Spieler dazu, die Laterne als Waffe zu nutzen, oder Verstecke strategisch zu verwenden, anstatt der Bedrohung einfach nur in einer geraden Linie davonzulaufen.

6. Wie ist meine Welt begrenzt? Werde ich versuchen, den „Rand der Welt" zu kaschieren, und wenn ja, womit? Was passiert, wenn der Spieler versucht, darüber hinauszugehen?

Die Welt ist strikt durch die Kanten des Kamerarahmens sowie durch physische Barrieren, wie Felswänden oder verschlossenen Türen begrenzt, wodurch der Spieler das Spielfeld nicht verlassen kann. Wenn der Spieler versucht, an den physischen Grenzen weiterzugehen, läuft Oscar lediglich gegen die unsichtbare Barriere des Bildschirmrands – ein Zurückgehen in bereits gelöste Level ist unmöglich, da der Weg hinter ihm versperrt wird.

Temporal („Zeitliche“) Dimension

1. Ist Zeit ein sinnvolles/bedeutsames Element in meinem Spiel? Verändert das Vergehen der Zeit irgendetwas in der Spielwelt, selbst wenn der Spieler nichts tut? Oder steht die Welt einfach still und wartet darauf, dass der Spieler etwas unternimmt?

Die Zeit spielt als mechanisches Element im Gameplay keine tragende Rolle. Auf narrativer Ebene hingegen besitzt Zeit eine tiefere Bedeutung: Die gesamte Handlung spielt in einer einzigen Nacht ab, in der Oscar verzweifelt nach einem Ausweg aus dem düsteren Wald sucht. Mit jedem abgeschlossenen Level kehrt ein Stück von Oscars verlorenem Gedächtnis zurück und markiert somit zugleich das Vergehen der Zeit.

2. Wenn Zeit die Welt verändert, welche Auswirkungen hat das? Verderben Lebensmittel und brennen Glühbirnen durch?

Da die Spielwelt in einem kurzen Zeitraum abspielt, gibt es kaum Alterungsprozesse. Die Umwelt bleibt vom Anfang bis zum Ende in einer ewigen Nacht umhüllt. Die einzige zeitliche Veränderung im Gameplay betrifft die Batterie von Oscars Laterne (in einer Überlebenssequenz), die durch die aktive Nutzung leer geht und strategisch durchs Ausschalten wieder aufgeladen werden muss.

3. Wie wirkt sich die Zeit auf den Avatar des Spielers aus? Wird er hungrig oder müde?

Es gibt keine klassischen Survival-Mechaniken, die Oscar über Zeit verschlechtern, da der Fokus rein auf den Rätseln liegt. Oscars Verhalten & Ängste werden stattdessen rein visuell anhand von Charakter Sprites (z.B. zittriger Idle-Animation) oder Dialogen dargestellt.

4. Was ist der tatsächliche Zweck dahinter, Zeit in mein Spiel einzubauen?

Der Zweck liegt primär auf der erzählerischen Ebene, um eine tiefere Immersion zu erzeugen und einen sinnvollen Ablauf der Story zu gewährleisten.

5. Gibt es einen Zeitmaßstab für mein Spiel? Muss ich messbare Zeitgrößen wie Stunden, Tage & Jahre haben, oder kann ich die Zeit einfach vergehen lassen, ohne mich um ihre Messung zu kümmern? Benötigt der Spieler eine Uhr, um die Zeit im Auge zu behalten?

Nein, es gibt keinen messbaren Zeitmaßstab, und der Spieler benötigt auch keine Uhr. Eine sichtbare Zeitanzeige spielt im Gameplay keine Rolle und fällt weg, um die beunruhigende Atmosphäre nicht zu stören.

6. Gibt es Zeiträume, die ich überspringen oder weglassen werde? Wird dies für den Spieler sichtbar sein oder nahtlos geschehen?

Die gesamte Handlung verläuft streng chronologisch. Oscars Reise entfaltet sich als ein kontinuierliches Erlebnis im „Hier und Jetzt", bei dem der Spieler jeden Schritt und Raum ohne Timeskips durchlebt. Auch die Übergänge zwischen den Puzzle-Räumen und den gefährlichen Zwischensequenzen geschehen direkt & fließend.

7. Muss ich Tag & Nacht implementieren? Wenn ja, was wird die Nacht vom Tag unterscheiden? Wird es lediglich anders aussehen oder wird es auch andere Auswirkungen haben? Wie sieht es mit Jahreszeiten aus?

Nein, von Anfang bis Ende herrscht eine konstante, melancholische Nacht.

8. Muss ein Teil der Zeit in meinem Spiel anomal (ungewöhnlich/unregelmäßig) sein? Wenn ja, warum? Wird das den Spieler stören? Muss ich dafür eine Erklärung liefern (es wegerklären), und wenn ja, wie?

Durch die permanente Nacht ist die Zeit anomal. Es stört den Spieler nicht, sondern dient nur der Atmosphäre.

9. Sollte es dem Spieler erlaubt sein, die Zeit in irgendeiner Weise anzupassen/zu verändern? Warum wie und wann?

Nein, der Spieler kann die Zeit nicht anpassen bzw. verändern, da sie fester Teil der Story und der Atmosphäre ist.

Environmental („Umgebungs-“) Dimension

1. Spielt meine Spielwelt in einer bestimmten historischen Epoche oder an einem bestimmten geografischen Ort? Wann und wo? Handelt es sich um eine alternative Realität, und wenn ja, was unterscheidet sie von unserer?

Das Spiel ist zeitlich in der Gegenwart angesiedelt, findet jedoch in einer fantastischen Welt, von der im Spielverlauf ausschließlich der düstere & geheimnisvolle Wald gezeigt wird, statt.

Es handelt sich um eine alternative Realität, deren zentraler Unterschied zu unserer Welt darin besteht, dass sie komplett von Tieren statt von Menschen bevölkert wird. Diese Tiere besitzen menschliche Züge, tragen Kleidung (z.B. Oscars Poncho) und nutzen alltägliche Gegenstände, wodurch der Wald trotz seiner fantastischen Natur eine vertraute, aber unheimlich verzerrte Version der Realität widerspiegelt.

2. Gibt es Bewohner (Menschen/Völker) in meiner Spielwelt? Wie sind sie? Haben sie eine komplexe, hochgradig organisierte Gesellschaft oder eine einfache, stammbasierte Kultur? Wie spiegelt sich diese Sozialstruktur in ihrer physischen Umgebung wider? Gibt es verschiedene Gesellschaftsklassen, Gilden oder spezialisierte Berufe?

Die Spielwelt wird ausschließlich von anthropomorphen Tieren bevölkert, die jedoch keine organisierte Gesellschaft oder Kultur bilden, sondern in einer vom Naturgesetz geprägten Umwelt leben.

Der soziale Zusammenhalt wird durch die Nahrungskette diktiert, da fast alle NPCs potentielle Fressfeinde für Oscar darstellen. Es gibt keine Dörfer, Städte oder Zivilisationen im Wald, sondern lediglich einsame Zufluchtsorte wie z.B. die Hütte. Spezialisierte Berufe, Gilden oder Gesellschaftsklassen existieren nicht – das tägliche Leben im Wald ist vollständig auf das individuelle Überleben, das Jagen und das Beschützen von sich selbst ausgerichtet, was Oscars Isolation und Hilfslosigkeit zusätzlich verstärkt.

Obwohl Oscars zurückkehrende Erinnerungen auf die Existenz einer Zivilisation und seiner eigenen Familie außerhalb des Waldes hindeuten, spielt diese für das eigentliche Spielgeschehen keine aktive Rolle und verweilt rein im Hintergrund.

3. Welche Werte sind meinen Bewohnern wichtig? Handel, militärische Stärke/Kampfkunst, Imperialismus, Frieden? Was für ein Leben führen sie, um diese Ziele zu verfolgen? Sind sie Jäger, Nomaden, agrarisch (bäuerlich geprägt), industrialisiert oder sogar postindustrialisiert? Wie wirkt sich das auf ihre Gebäude und Kleidung aus?

Für die Bewohner des Waldes stehen das Überleben, Selbstschutz und die Wahrung des eigenen Territoriums an oberster Stelle. Frieden oder Handel gibt es nicht; stattdessen herrscht ein misstrauisches, von der Nahrungskette geprägtes Nebeneinander.

Die meisten NPCs leben als Jäger, deren Alltag aus der Nahrungssuche (z.B. Fuchs Desinteresse, weil satt) und der Sicherheit (z.B. Katze mit Kind) besteht. Eine Ausnahme bildet der alte, weise Elch, der aufgrund seiner furchteinflößenden Gestalt nur wenig Feinde hat und ein ruhiges Leben in der Hütte führt.

4. Sind meine Bewohner abergläubisch oder religiös? Haben sie Institutionen oder religiöse Praktiken, die im Spiel sichtbar sein werden? Gibt es religiöse Gebäude? Tragen die Menschen Amulette/Talismanen bei sich oder zeigen sie spirituelle Embleme?

Nein, die NPCs sind weder abergläubisch noch religiös.

5. Wie sieht die Ästhetik meiner Bewohner aus? Sind sie extravagant oder zurückhaltend, chaotisch oder ordentlich, knallig/bunt oder dezent? Welche Farben mögen sie? Bevorzugen sie gerade Linien oder Rundungen/Kurven?

Die NPCs sind visuell stark zurückhaltend und an die gedämpfte Farbpalette des Waldes angepasst. Abgesehen von ein paar Ausnahmen wird auf knallige Farben verzichtet, um in der Nacht unentdeckt zu bleiben.

Sie tragen ausschließlich leichte, funktionale Kleidung (z.B. Schal, Veste, Poncho), um ihre Mobilität für die Jagd und die Flucht nutzen zu können. Nur der Elch trägt einen großen Mantel um seinen Körper.

6. Wenn es keine Menschen/Bewohner im Spiel gibt, was gibt es stattdessen? Wie sehen diese Wesen aus und wie verhalten sie sich?

Siehe oben.

7. Findet mein Spiel in Innenräumen, im Freien oder in beidem statt? Wenn in Innenräumen: wie sehen die Einrichtung und die Innendekoration aus? Wenn im Freien: Wie sehen die Geografie und die Architektur aus?

Das Spiel findet hauptsächlich im Freien (Wald, Höhle) statt. Die einzige Ausnahme bildet der Innenraum einer alten Hütte. Diese ist mit staubigen Sammlerobjekten und Möbeln dekoriert, die zur beunruhigenden Atmosphäre beitragen sollen.

8. Was sind der Stil und die Stimmung meines Spiels? Wie werde ich diese durch Grafik/Kunst, Sound & Musik erzeugen?

Das Spiel setzt auf einen skizzenhaften, handgezeichneten Grafikstil (z.B. Don't Starve) mit gedämpften, kühlen Farben, um eine tief melancholische und beunruhigende Atmosphäre zu erzeugen.

Die Charaktere kommunizieren in einer minimalistischen Soundfont (z.B. Deltarune). Die Musik wechselt zwischen einsamen Melodien während der Puzzles und bedrohlichen Klängen in den Überlebenssequenzen.

9. Wie viel Detailreichtum kann ich mir in meinem Spiel leisten? Wird es detailreich und abwechslungsreich sein oder eher spärlich und übersichtlich? Wie wirkt sich das auf die Art und Weise aus, wie das Spiel gespielt wird?

Die Spielwelt und die Charaktere werden bewusst einfach und übersichtlich gestaltet, da der Fokus auf dem begrenzten Lichtkegel der Laterne liegt. Ein zu hoher Detailreichtum würde den Bildschirm visuell überladen und den Spieler bei der Erkundung überfordern. Diese Reduzierung hilft dem Spieler, sich rein auf das Wesentliche, den Rätseln, zu konzentrieren. Deshalb müssen die implementierten Objekte strikt an ihre Funktion innerhalb der Puzzle oder an der Story gekoppelt sein.

Emotional („Emotionale“) Dimension

1. Hat mein Spiel eine bedeutende emotionale Dimension? Welche Emotionen wird meine Spielwelt beinhalten?

Ja, das Spiel wird stark von Gefühlen wie der Angst, Melancholie, Verwirrung & Isolation getragen. Die Spielwelt spiegelt Oscars inneren Zustand wider, der nach seinem Alptraum und dem Gedächtnisverlust völlig hilflos & desorientiert im düsteren Wald erwacht. Durch das friedliche, einsame Lösen der Rätsel entsteht eine bedrückte Einsamkeit, die in den Überlebenssequenzen durch stressgeladene Momente abgelöst wird. Der Höhepunkt besteht am Ende, wenn Oscar kurz vor dem Ziel verunglückt; die Hoffnung des Spielers schlägt in bittere Trauer um, da die Zeitschleife den Alptraum von vorne beginnen lässt.

2. Wie dient Emotion dem Unterhaltungswert meines Spiels? Ist sie ein Schlüsselelement der Handlung (Plot)? Motiviert sie Charaktere im Spiel oder den Spieler selbst?

Emotionen sind extrem wichtig und ein zentrales Schlüsselelement der Handlung. Sie steigern den Unterhaltungswert, indem sie eine Intrige aufbauen. Die anfängliche Angst und Verwirrung der kleinen Maus übertragen sich direkt auf den Spieler und wecken das Bedürfnis, Oscars Identität & seine Vergangenheit aufzudecken. Diese emotionale Bindung motiviert den Spieler, die Rätsel zu lösen und zu Überleben, um durch jede zurückgewonnene Erinnerung Antworten zu finden.

3. Welche Emotionen werde ich versuchen, im Spiel hervorzurufen? Wie werde ich das tun? Was wird auf dem Spiel stehen (worum geht es/was sind die Einsätze)?

Das Spiel versucht gezielt, eine emotionale „Achterbahnfahrt“ aus Einsamkeit und Verwirrung beim Lösen der ruhigen Puzzle-Leveln und dem Stress während der Überlebenssequenzen hervorzurufen. Dies soll den Spieler in Oscars Fußstapfen versetzen, da alles plötzlich innerhalb einer einzigen Nacht auf ihn einbricht.

Durch Oscars verletzliche Natur entwickelt der Spieler außerdem Mitleid & die Motivation, die kleine Maus sicher an ihr Ziel zu führen und ihre Vergangenheit aufzudecken. Am Ende schlagen diese Gefühle in tiefe Trauer & Nachdenklichkeit um, wenn Oscar kurz vor dem Ziel verunglückt, die Zeitschleife stattfindet und alles von vorne beginnt.

Ethical („Ethische“) Dimension

1. Was macht in meine Spiel „richtig“ und „falsch“ aus? Welche Handlungen des Spielers belohne ich und welche bestrafe ich?

Richtiges Handeln wird in den Puzzle-Abschnitten durch das direkte Vorankommen belohnt, während Fehler beim Lösen der Rätsel keine tödlichen Konsequenzen haben, sondern lediglich zu einem höheren Zeitaufwand führen.

Erst in den Überlebenssequenzen wird das Bestrafen und Scheitern aufgegriffen. Verliert der Spieler dort all seine Leben (max. 3), wird er mit dem sofortigen Neustart der gesamten Sequenz konfrontiert, die er bis zum Erfolg bewältigen muss.

2. Wie werde ich dem Spieler die ethischen Dimensionen der Welt erklären? Was zeigt ihm, wie er sich verhalten soll und was von ihm erwartet wird?

Die Regeln der Welt werden dem Spieler im ersten Level spielerisch über ein Tutorial vermittelt, das durch mehrere kleine Rätsel die grundlegenden Überlebens- & Laternenmechaniken einführt. Auf diese Weise lernt der Spieler direkt, wie er sich in dem Spiel zu verhalten hat. Die tiefere moralische Immersion erfolgt anschließend durch die NPC-Dialoge sowie den Ereignissen in den Überlebenssequenzen.

3. Wenn meine Spielwelt Konflikte oder Wettbewerb beinhaltet, wird dies als Gewalt dargestellt oder als etwas anderes (ein Rennen ins Ziel, das Gewinnen eines wirtschaftlichen Wettbewerbs, das Ausmanövrieren der Gegenseite)?

Die Konflikte werden nicht durch offene Gewalt oder Kampfszenen dargestellt, sondern rein als ein defensiver Überlebenskampf und das Ausmanövrieren der Gegenseite.

Ein Beispiel wäre die Auseinandersetzung zwischen Oscar und der Katze. Dies findet in Form einer Verfolgungsjagd während einer Überlebenssequenz statt. Da es im gesamten Spiel keine Angriffs- oder Kampfsysteme gibt, nutzt der Spieler die Laterne und seine Umgebung rein defensiv, um Gegner durch Beleuchten/Blenden zu besiegen.

4. Welche Bandbreite an Entscheidungen biete ich meinem Spieler an? Gibt es sowohl gewaltsame als auch gewaltfreie Wege, um etwas zu erreichen? Wird der Spieler in irgendeiner Weise dafür belohnt, Opfer/Verluste zu minimieren, oder wird er bestraft, wenn er sie ignoriert?

Der Spieler hat keine Entscheidungsfreiheit über gewaltsame oder gewaltfreie Lösungswege, da alle Aktionen fest an die jeweilige Szene gebunden sind. In den Überlebenssequenzen muss der Spieler tun, was das Spiel in diesem Moment von ihm verlangt: In einer Arena-Sequenz bedeutet das, für eine bestimmte Zeit lang allen Gefahren auszuweichen, während in einer Chase-Sequenz z.B. die Flucht gefordert ist.

Die Belohnung für das richtige Handeln ist das Vorankommen in der Geschichte, während das Verlieren der Sequenz konsequent mit einem sofortigen Neubeginn des Abschnitts bestraft wird.

5. In vielen Spielen heiligt das Ende – das Spiel zu gewinnen – jedes Mittel, das das Spiel erlaubt. Möchte ich die Siegbedingungen so definieren, dass eben nicht alle Mittel akzeptabel sind?

Die Siegbedingungen sind so definiert, dass durch den Story-Loop am Ende des Spiels selbst der „Sieg" entwertet wird; der Spieler versetzt sich in die Rolle der Maus und bekommt zu spüren, wie die Maus nur geträumt hat und von vorne beginnen muss.

Erreicht der Spieler das Ende, sorgt die Zeitschleife dafür, dass alle spielerischen Mittel und Fortschritte wieder „auf Null zurückgesetzt werden", da Oscar verunglückt und der Spielstand als „abgeschlossen" gilt. Die freigeschalteten Erinnerungen können aber noch im Menü für den Spieler lesbar bleiben.

6. Gibt es in meiner Spielwelt noch andere ethische Fragen? Kann meine Spielfigur lügen, betrügen, stehlen, Versprechen brechen oder jemanden hintergehen? Kann sie jemanden misshandeln, foltern oder versklaven? Gibt es positive oder negative Konsequenzen für diese Handlungen?

Der Spieler kann nicht entscheiden, ob die Maus lügen, betrügen, etc. wird, da das Spiel einen festen linearen Ablauf besitzt. Oscars ängstliche Persönlichkeit und Situation schließt solche Absichten von vornherein aus.

Die einzige spielerische Freiheit liegt in den NPC-Dialogen, bei denen der Spieler aus verschiedenen Antwortoptionen wählen kann, um mehr über die Spielwelt und Oscars Vergangenheit zu erfahren. Diese Dialogoptionen machen die Geschichte zwar vielseitiger und lebendiger, haben jedoch keine negativen oder positiven Konsequenzen auf das Gameplay und führen am Ende immer zum selben, unvermeidbaren Endpunkt.

7. Enthält meine Welt ethische Unklarheiten (Grauzonen) oder moralische Dilemmata? Wie wirkt es sich auf den Spieler, die Handlung (Plot) und das Gameplay aus, wenn man eine Entscheidung einer anderen vorzieht?

Da es sich um ein lineares Spiel handelt, gibt es im Gameplay keine folgeschweren Entscheidungen, die den Plot oder den Spielverlauf verändern. Das Dilemma existiert rein in der Geschichte:

Die NPCs handeln nicht aus böser Absicht, wenn sie z.B. Katze jagt Oscar, sondern folgen schlichtweg ihren Überlebensinstinkten. Für den Spieler bedeutet das eine atmosphärische Grauzone, da er Feinden gegenübersteht, die er zwar fürchten muss, die aber gleichzeitig keine klassischen „Bösewichte" sind, sondern selbst nur versuchen, in der Welt zu überleben.

8. Wie realistisch ist meine Darstellung von Gewalt? Dient dieser Realismus in angemessener Weise dem Unterhaltungswert des Spiels?

Die Darstellung von Gewalt ist recht abstrahiert, da das Spiel zum größten Teil auf Blut oder physischen Brutalität verzichtet. Gewalt wird stattdessen über die beunruhigende Atmosphäre & den ständigen Bedrohungen vermittelt. Wenn Oscar scheitert, dann bricht die Szene in einem harten Schnitt ins Schwarze ab – dies steigert die Immersion, da die eigene Fantasie des Spielers stärker ist als eine explizite Gewaltdarstellung.