

Beings

Beings building the experience of becoming nonhuman through bodily gameplay

Hosted by: Lingxi Zhang, Xiao Zhang, Sravan Kairamkonda

Project Information (EN)

Game Storyline: The Mystery of Wu-Vo

'Beings' is set on the fictional planet Wu-Vo, a meticulously designed artificial planet created as a secondary habitat for humanity. Wu-Vo replicates Earth's diverse ecosystems and even revives extinct species, but it was abandoned after a series of mysterious disappearances among those working on the planet. A hypothesis emerged that those who vanished may have transformed into new life forms on Wu-Vo. Despite the mystery, no one has dared to come—until the 'you', the player, decides to uncover the truth. In 'Beings', players explore Wu-Vo, a planet ecologically similar to Earth, yet uniquely strange. The game's core mechanic involves unexpected transformations, where players shift from one species to another at random moments. These changes are not just cosmetic; they require players to adapt to new abilities and perspectives that belong to each creature.

Gameplay Mechanics and Immersion

As players complete tasks, they gather fragments of memory related to Wu-Vo's lost inhabitants, gradually uncovering the planet's secrets. The game's body-tracking feature enhances this experience, allowing players to use their physical movements to control the characters, making the transformations more immersive and engaging. "Beings" is a speculative narrative that challenges players to reconsider their relationship with nonhuman life. By navigating the world through various species' perspectives, the game dismantles the human-centred worldview and fosters empathy for all forms of life. Its unpredictable transformations and rich narrative create a unique, thought-provoking experience that prompts reflection on the interconnectedness of all beings. Ultimately, "Beings" is not just a game but a commentary on the limitations of human perception. It invites players to step beyond their own experiences and engage with the world profoundly differently, making it a powerful tool for challenging anthropocentric thinking.

Projectinformatie (NL)

Het verhaal van het spel: Het Mysterie van Wu-Vo

'Wezens' speelt zich af op de fictieve planeet Wu-Vo, een zorgvuldig ontworpen kunstmatige planeet die is gecreëerd als een tweede habitat voor de mensheid. Wu-Vo bootst de diverse ecosystemen van de aarde na en herleeft zelfs uitgestorven soorten, maar de planeet werd verlaten na een reeks mysterieuze verdwijningen onder degenen die eraan werkten. Er ontstond een hypothese dat degenen die verdwenen, mogelijk zijn getransformeerd in nieuwe levensvormen op Wu-Vo. Ondanks het mysterie heeft niemand het aangedurfd om te komen—totdat 'jij', de speler, besluit de waarheid te achterhalen. In 'Wezens' verkennen spelers Wu-Vo, een planeet die ecologisch lijkt op de aarde, maar toch uniek en vreemd is. De kernmechaniek van het spel omvat onverwachte transformaties, waarbij spelers op willekeurige momenten van soort veranderen. Deze veranderingen zijn niet alleen cosmetisch; ze vereisen dat spelers zich aanpassen aan nieuwe vaardigheden en perspectieven die bij elk wezen horen.

Gameplay Mechanieken en Onderdompeling

Naarmate spelers taken voltooien, verzamelen ze fragmenten van herinneringen die verband houden met Wu-Vo's verloren bewoners, waardoor ze geleidelijk de geheimen van de planeet onthullen. De lichaamstracking-functie van het spel versterkt deze ervaring, doordat spelers hun fysieke bewegingen kunnen gebruiken om de personages te besturen, wat de transformaties nog meeslepender en boeiender maakt. 'Wezens' is een speculatief verhaal dat spelers uitdaagt om hun relatie met niet-menselijk leven opnieuw te overdenken. Door de wereld te navigeren vanuit het perspectief van verschillende soorten, ontmantelt het spel de mensgerichte wereldvisie en bevordert het empathie voor alle levensvormen. De onvoorspelbare transformaties en rijke verhaallijn creëren een unieke, tot

nadenken stemmende ervaring die aanzet tot reflectie op de onderlinge verbondenheid van alle wezens. Uiteindelijk is 'Wezens' niet zomaar een spel, maar een commentaar op de beperkingen van menselijke perceptie. Het nodigt spelers uit om voorbij hun eigen ervaringen te stappen en de wereld op een diepgaande, andere manier te benaderen, waardoor het een krachtig hulpmiddel is om antropocentrisch denken uit te dagen.

Image List

Filename	Caption	Credit
exhibition-record-pic-by-frankie-pike_1729177298.jpg	Visitor play the game	Frankie Pike
visior-play-the-game_1729177024.jpg	Visitor play the game	Lingxi Zhang
lingxizhang-beings19201080_1724537331.jpg	Game cover image	Lingxi Zhang
lingxizhang-beings2-19201080_1724537403.jpg	In game screenshot	Lingxi Zhang
memory-board_1724537719.jpeg	Game Memory Board Design	Xiao Zhang

The images above are included in the ZIP under /images.