

Escaperoom

Jonas Winklmann, Andreas Holzner, Erzen Hajrizaj

Game Design Document

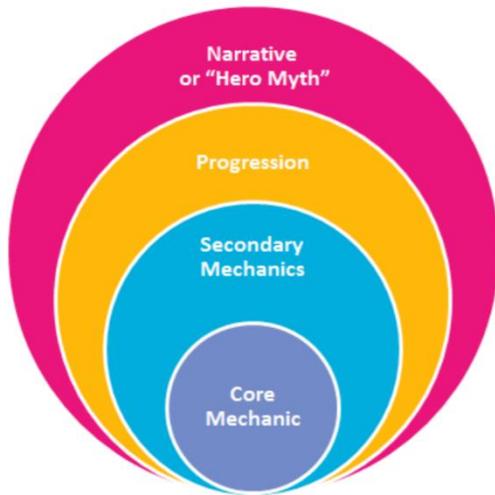
Game Design Overview

Das Spiel ist ein klassisches Escape-Room-Szenario, in welchem der Spieler aus einem Raum entkommen muss. Der Spieler befindet sich in einer Werkstatt und muss durch die Kombination verschiedener Objekte und das Lösen kleiner Aufgaben einen Weg aus dem Raum finden.

Der Spieler benutzt beide Hände, um Dinge zu öffnen, Gegenstände zu bewegen oder diese zu kombinieren. Er bewegt sich im VR-Raum über Controller gesteuerte Teleportationen und Bewegung in der realen Welt, die ins Spiel übersetzt werden.

Das Spiel ist für jeden geeignet, der Interesse an Virtual Reality hat oder gerne kombiniert und Rätsel löst.

Detailed Design Document



Entkomme aus dem Raum

Neue Möglichkeiten und
Wege durch neue Items

Sammeln, Suchen

Kombinieren

Aufbau Level

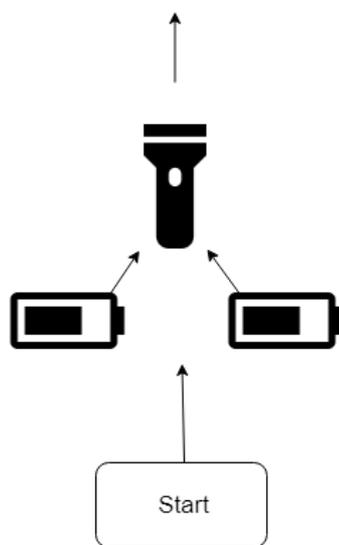
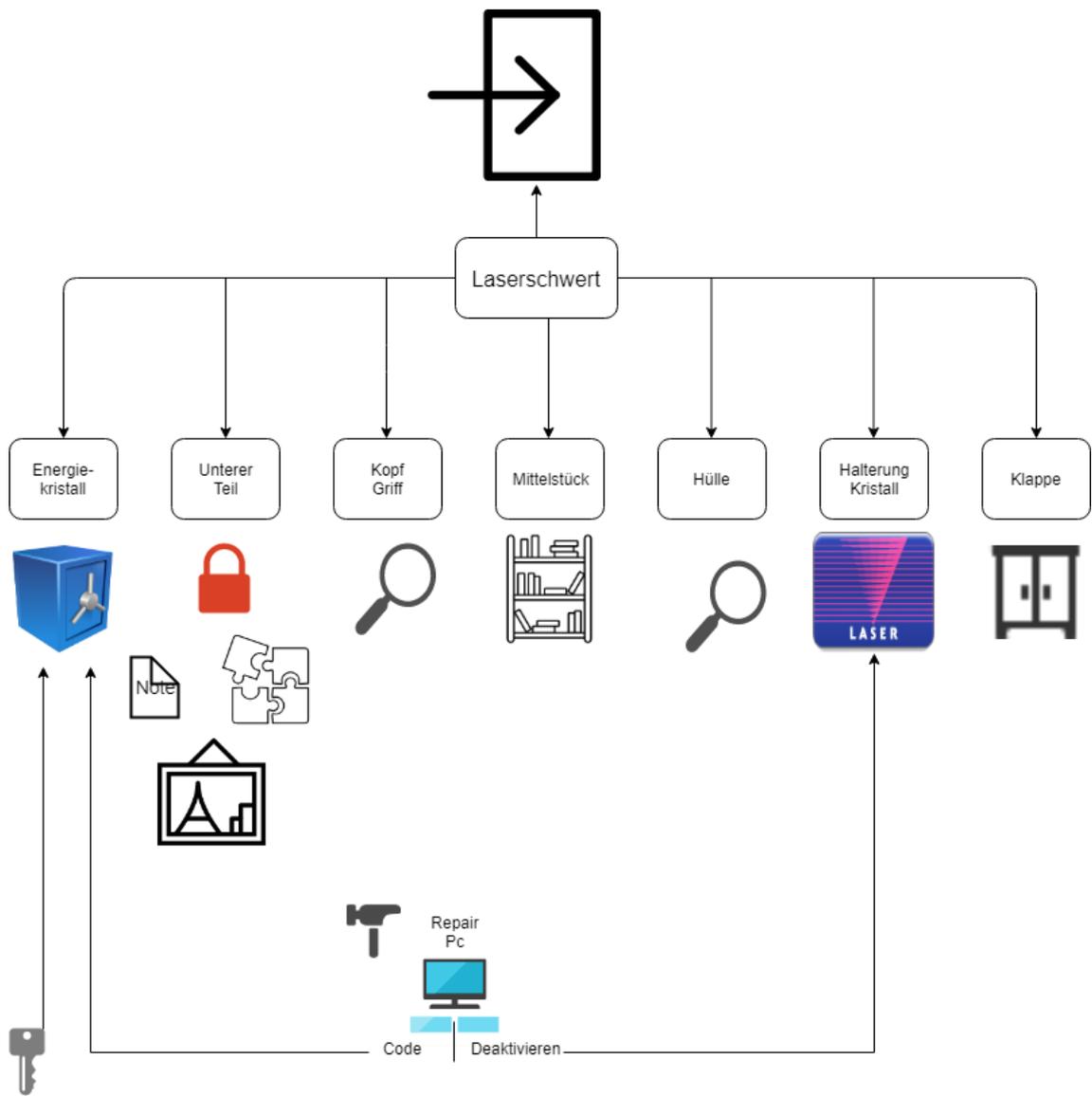
Der Spieler wacht in einer Werkstatt auf. In Blickrichtung ist ein Plakat von der Zusammensetzung eines Lichtschwerts. Der Aufbau dessen wird zum zentralen Element des Spiels.

Auf der Werkbank in der Mitte des Raumes befinden sich gut sichtbar die einzelnen Teile einer Taschenlampe, um von dem Spieler nicht übersehen zu werden. Durch das zusammenbauen der Taschenlampe wird ein einfacher Einstieg in die Mechaniken des Spiels ermöglicht. Darüber hinaus wird das Licht der Taschenlampe benötigt, um die dunkleren Ecken des Raumes problemlos zu erkunden.

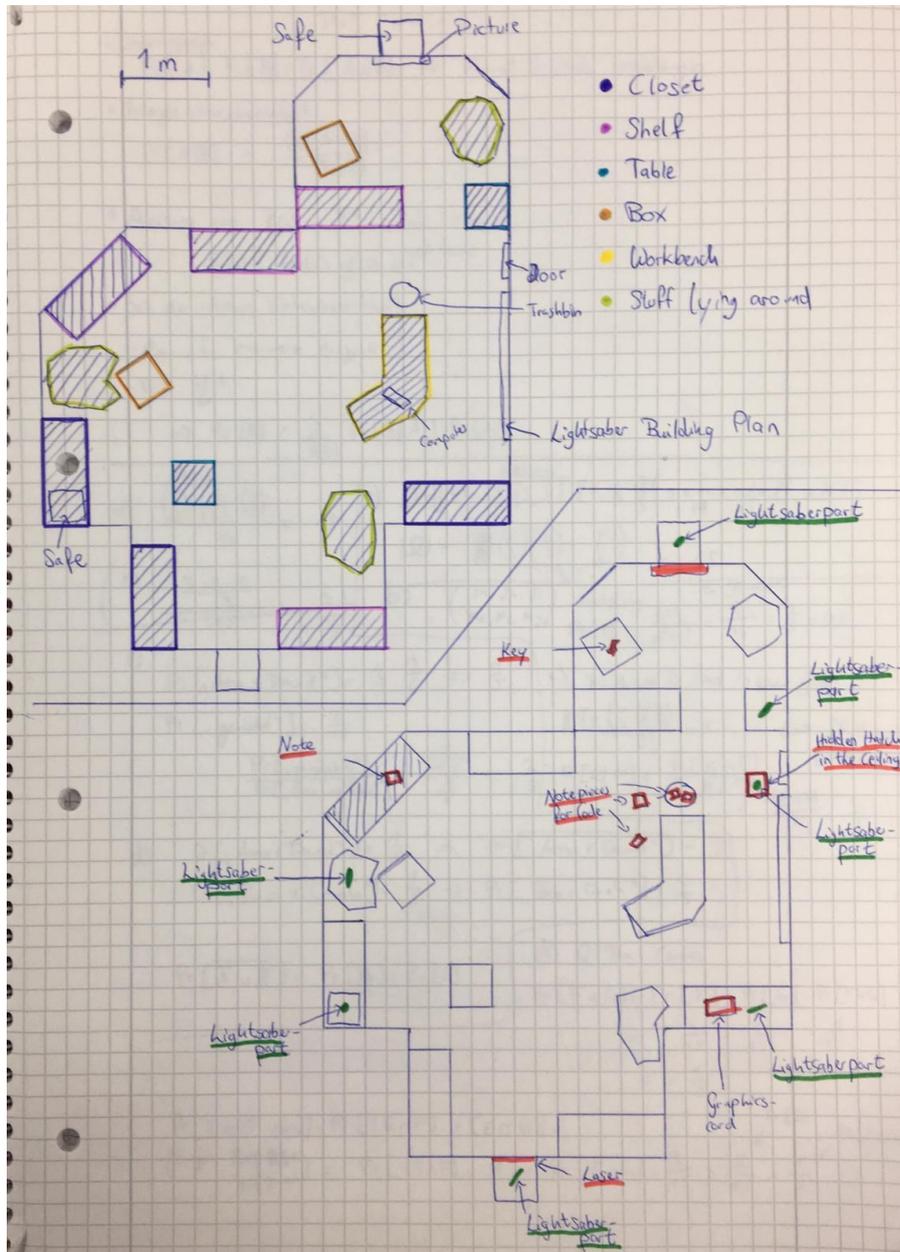
Der Raum an sich bietet durch die Form eine weitere Komponente, das Spielgeschehen interessanter zu gestalten. Die Regale und Schränke befinden sich zum großen Teil an der Wand, um den Raum nicht unnötig zu verkleinern. Jedoch grenzt ein Regal den zentralen Spielbereich, von einer kleinen Nische ab. Eine grobe Skizze vom Raum ist in der nachfolgenden Skizze abgebildet. Der Raum ist mit Werkzeug, Baumaterial und technischen Geräten gefüllt, um so einen Eindruck einer futuristischen Werkstatt zu erschaffen und die Suche nach den Story-relevanten Objekten ein wenig kniffliger zu gestalten.

Die Teile des Lichtschwerts sind zwischen anderen Gegenständen überall im Raum verteilt. Manche Teile sind jedoch durch das Lösen von Rätseln zu bekommen.

Der Verlauf der Aufgaben ist im folgenden Diagramm erkennbar.



Aufbau der Rätsel für die Lichtschwert-Teile



Skizze vom Aufbau des Raumes und die Position der Story-relevanten Objekten.

Technical Design Document

Für die Interaktion mit dem Spiel wird eine VR-Brille benutzt. Mit dieser kann der Spieler die Welt erkunden und taucht durch Audio und Bild in diese ein. Dieser Effekt wird noch dadurch verstärkt, dass es möglich ist, sich durch Bewegung in der echten Welt, auch im Spiel zu bewegen.

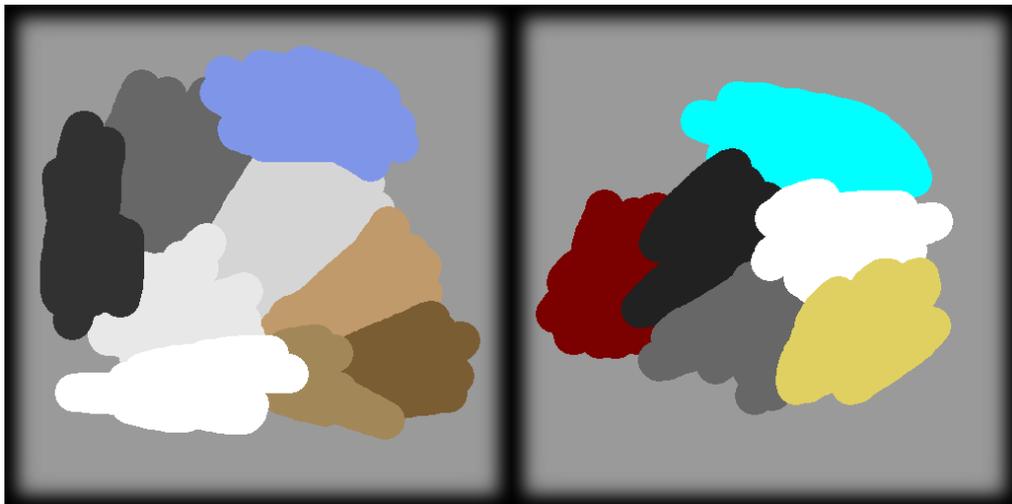
Unterstützt wird das Ganze durch den Einsatz von VR-Controllern. Diese werden für das Interagieren mit der Spielwelt genutzt und unterstützen den Spieler in der Fortbewegung im Spiel. Bei Betätigung der Trigger werden Objekte gegriffen, falls sie nahe genug zu den Händen sind. Um Gegenstände wieder loszulassen, müssen die Trigger losgelassen werden. Mit der A- oder der X-Taste kann der Spieler sich zu der Position teleportieren, die er mit dem jeweiligen Controller anvisiert. Durch das Herunterdrücken der Daumensticks teleportiert sich der Spieler ebenfalls, jedoch kann er somit auch die Blickrichtung auswählen, in die er nach der Teleportation schauen will. Ein Menü lässt sich durch das Drücken der Y-Taste aufrufen oder wieder schließen. Gegenstände lassen sich mit der B-Taste aktivieren oder deaktivieren.

Atmosphäre

Das Spiel wird aus der First Person Sicht in VR erlebt. Der Spieler befindet sich in einer dunklen Werkstatt, die spärlich beleuchtet ist. Der vorherrschende Farbton der Objekte im Raum ist grau, wobei helle Brauntöne einen Kontrast bilden. Bläuliches Licht verleiht der Szene einen teils mystischen Aspekt, teils soll er die futuristische Komponente der Werkstatt hervorheben. Die Werkzeuge im Raum sind durch einen dunklen Rotton charakterisiert und herumstehende Hologramme strahlen einen hellen weiß-bläulichen Schimmer aus. Die Farbpalette für das Lichtschwert ähnelt derjenigen für den Raum, enthält darüber hinaus ebenfalls die dunkelrote Farbe und für die wertvollen Teile wurde ein sehr greller, türkis-blauer Stich gewählt. Die folgenden Bilder zeigen eine Szene im Raum, Beispiele für die Farbpaletten und Beispiele für die oben genannten Objekte.



düsterer Raum mit blauem Licht und einzelnen leuchtenden Komponenten



Farbpalette des Raumes (links) und Farbpalette des Lichtschwerts (rechts)



Hologramm (links) und Werkzeug (rechts)