

Game Art Bible

Das Erwachen der Vergangenheit

Alex (ak364), Caro (cc033), Paul (pr071), Vivienne (w030)



Art Style

Allgemein

Die Spielwelt besteht aus einer Kombination von Stylized Texturen und 3D Modellen

Der Low Poly-Stil zeichnet sich durch einfache geometrische Formen und klare Kanten aus. Es werden keine komplexe Details oder feine Texturen verwendet, sondern vielmehr auf die Essenz der Objekte fokussiert

Um die tropische Atmosphäre einzufangen, werden natürliche, lebendige und bunte Farben verwendet

Natürliche Elemente wie Palmen, Steine, Pflanzen, Blumen etc. werden eingesetzt

Das Wasser um die Insel herum, wird mit flachen stilisierten Wellen dargestellt. Es bewegt sich leicht, um eine entspannte tropische Atmosphäre zu erzeugen



Art Style

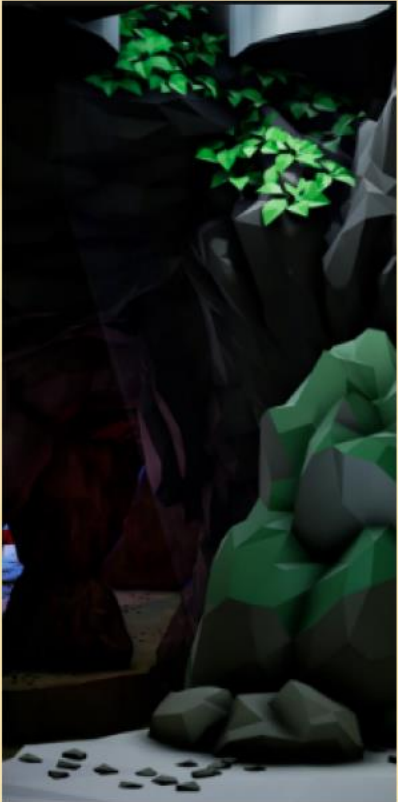
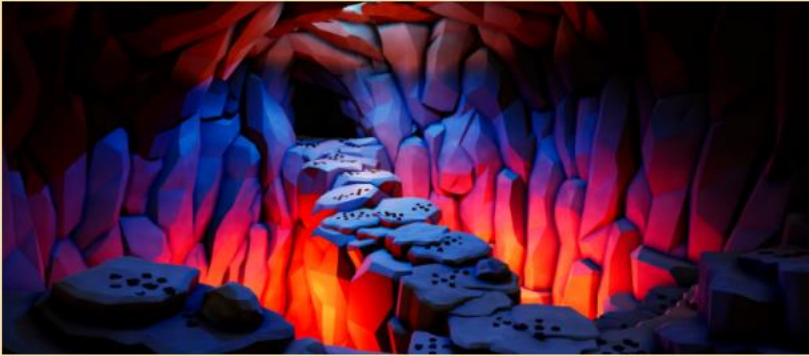
Schatten und Beleuchtung

Schatten werden im Low Poly Stil durch klare und flache Flächen dargestellt, die den Objekten Definition verleihen

Die Beleuchtung ist kontrastreich, um die Tiefe und Atmosphäre der Spielwelt zu betonen

Sonnenstrahlen werden durch einfache und helle Polygone dargestellt





Artifact



Intro



Tag 20: Jeder Zentimeter dieses Bodens birgt Geheimnisse, die darauf warten, enthüllt zu werden. Heute habe ich Stunden damit verbracht, den Erdboden unter meinen Händen zu erkunden, auf der Suche nach Hinweisen, die mir entgangen sein könnten. Die Lupe ist mein Werkzeug, mit dem ich die versteckten Details zum Leben erwecke. Jeder winzige Kratzer, jede feine Linie - sie könnten der Schlüssel sein, der mich zum nächsten Schritt in meiner Suche führt. Manchmal kommt es mir vor, als würde der Boden selbst mit mir sprechen, als würde er mir seine Geheimnisse in Rätseln mitteilen, die nur ich zu

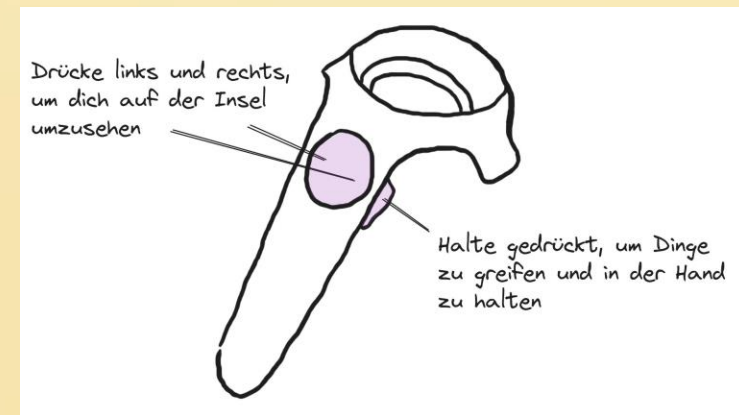
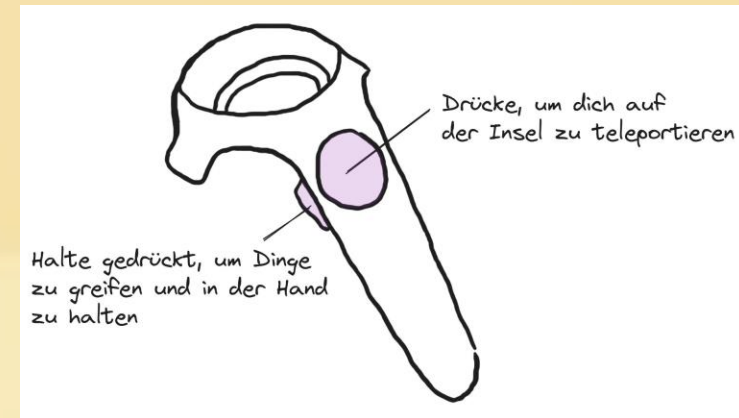


Tag 23: Ein Durchbruch! Heute stieß ich auf den uralten Schädel eines Vormenschen, der hier vor Millionen von Jahren gelebt hat. Die wissenschaftliche Welt wird in Erstaunen versetzt sein. Die Energie, die diese Entdeckung in mir weckt, ist unbeschreiblich. Doch dieser Fund ist nur der Anfang, ich kann spüren, dass es hier noch viel mehr zu enthüllen gibt.

Intro – Art Style

Für das Intro wurde die Spielewelt realer gestaltet. Dadurch soll der Effekt des Wechsels vom Computerspiel und damit der realen Welt in die virtuelle Welt (VR-Spiel) verstärkt werden. In diesem Teil des Spiels wurde deshalb auf ein Asset zurückgegriffen, was einen realistischen Art Style darstellt. Für die Einführung in die Geschichte wurden Fotos gewählt, welche mit einer Kamera in der realen Welt aufgenommen wurden.

Tutorial



Character Design – Art Style

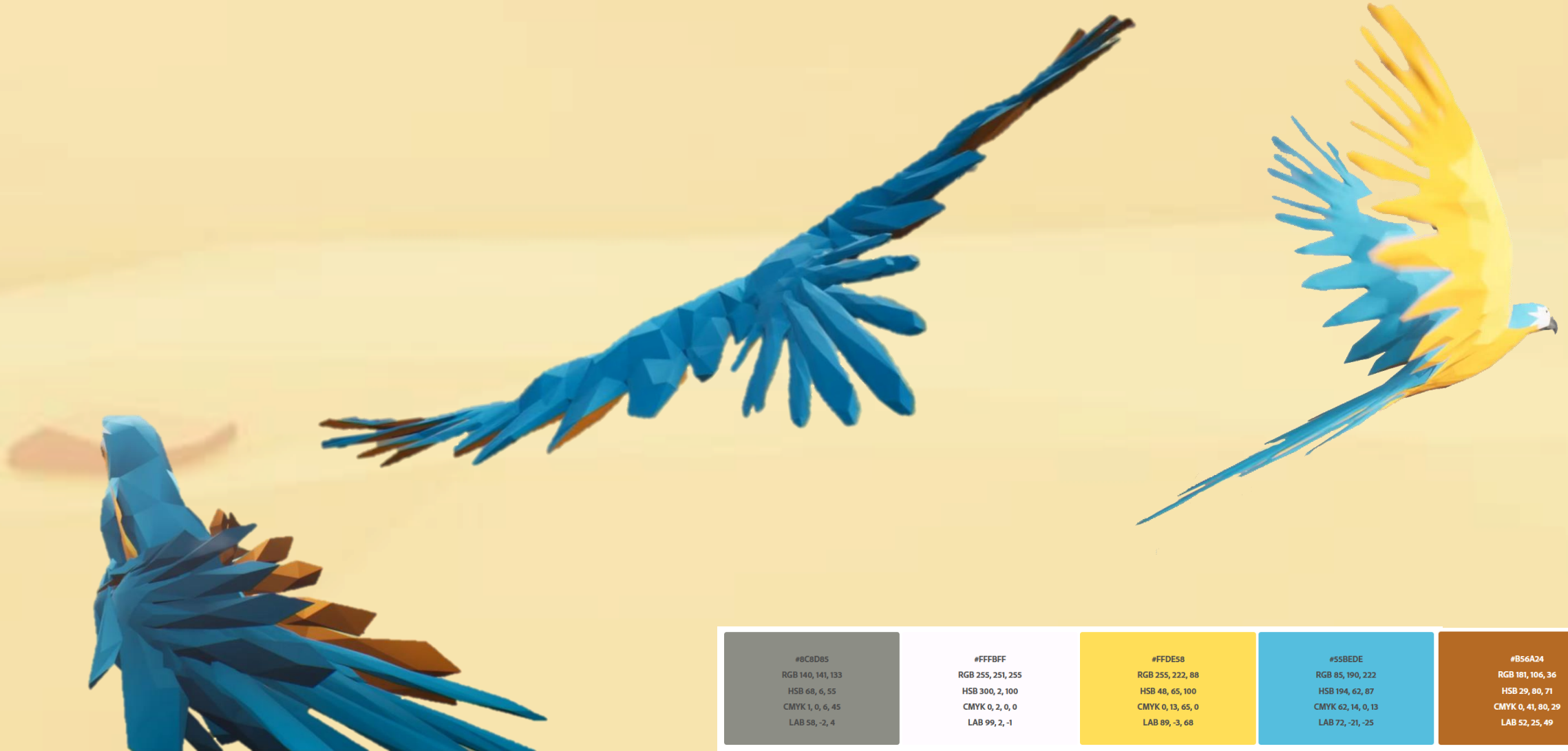
Low Poly ist ein Polygonnetz in der 3D-Computergrafik, das eine relativ kleine Anzahl von Polygonen aufweist. Der Begriff „Low Poly“ wird sowohl im technischen als auch im beschreibenden Sinne verwendet.



Character Design – Protagonist

Aufgrund der VR-Umgebung des Spiels wird kein Character-Protagonist benötigt. Der Spielende nimmt lediglich seine eigenen Hände im Spiel wahr, die sich nahtlos in den Art Style des restlichen Spiels einfügen.

Character Design - Papagei

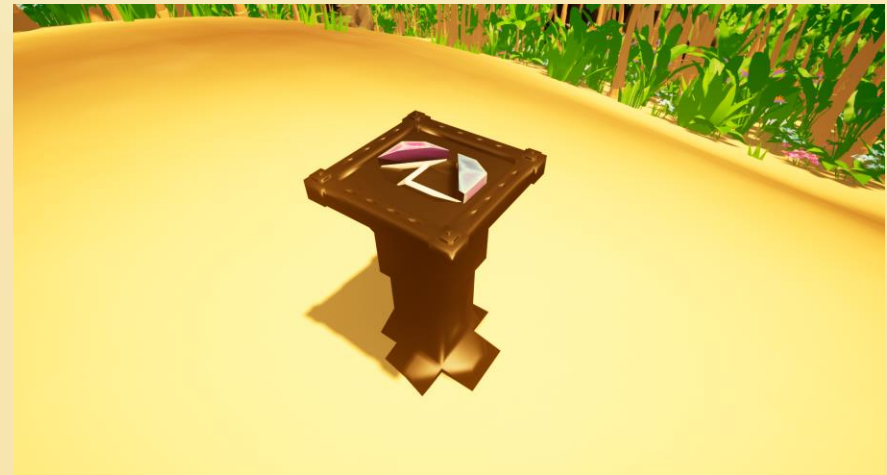
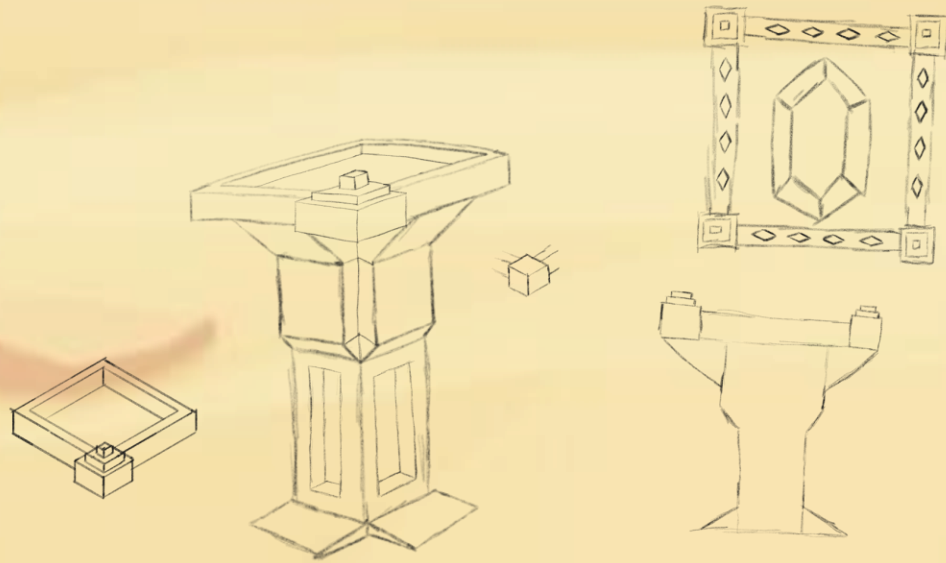


Character Design - Papagei

Der Papagei im Spiel weist natürliche Proportionen auf und wurde ebenfalls im Low Poly Style gestaltet. Genutzt wird hierfür ein bereits existierendes Asset (siehe References). Der Papagei wird im Spiel vorwiegend von hinten in einer fliegenden Position dargestellt. Neben der Funktion die tropische Insel des Spiels mit Leben zu füllen, stellt der Papagei die Verbindung zwischen dem Intro und dem Storytelling des Spiels sowie dem tatsächlichen Gameplay dar.



Design Elemente - Sockel



Design Elemente - Logo

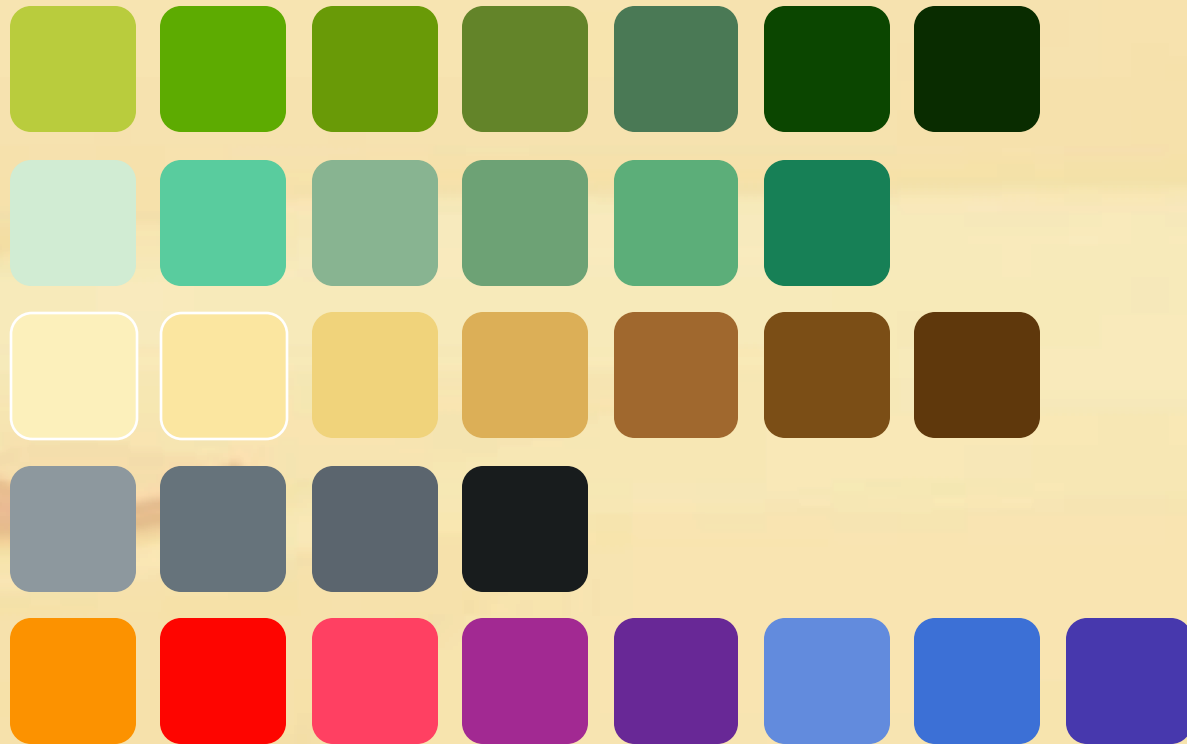


Colour Palette

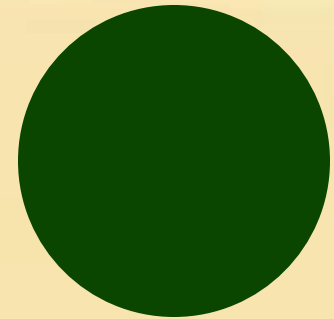
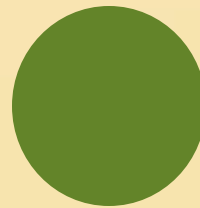
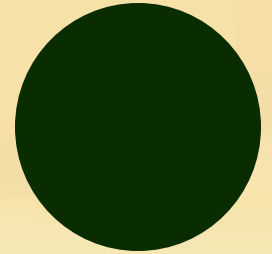
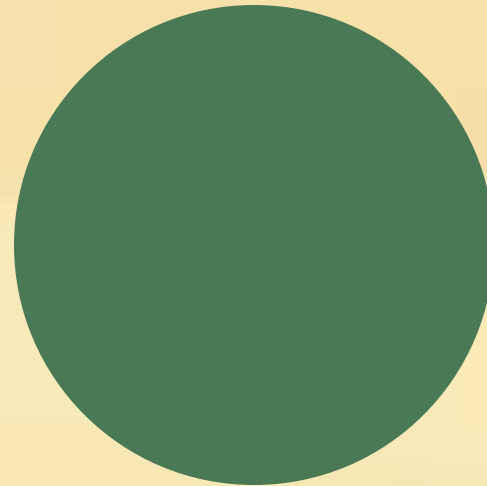
Der Art Style des Spiels und das tropische Setting auf einer afrikanischen Insel führen dazu, dass hauptsächlich natürliche und ruhige Farben aus der Natur verwendet werden. Um die Aufmerksamkeit des Spielers zu erlangen, werden für Highlights etwas knalligere Farben aus den Grundfarben blau und rot sowie deren Sekundärfarbe violett verwendet.

Bei der Auswahl der Farben in der Erstellungsphase des Spielprototyps sollen die Farben so gewählt werden, wie es in der Natur auch vorkommt. Das heißt anhand von realen Beispielen soll entschieden werden bei welchen Teilen eines Modells ein hellerer und bei welchen ein dunklerer Farbton passend wäre.

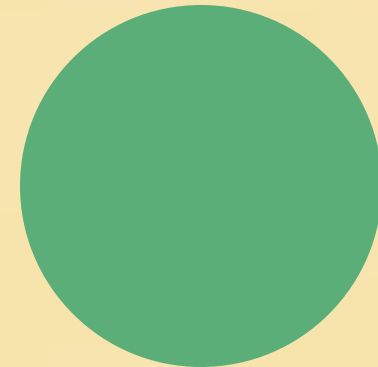
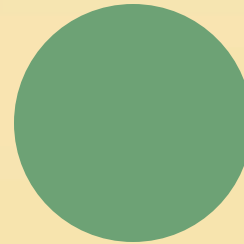
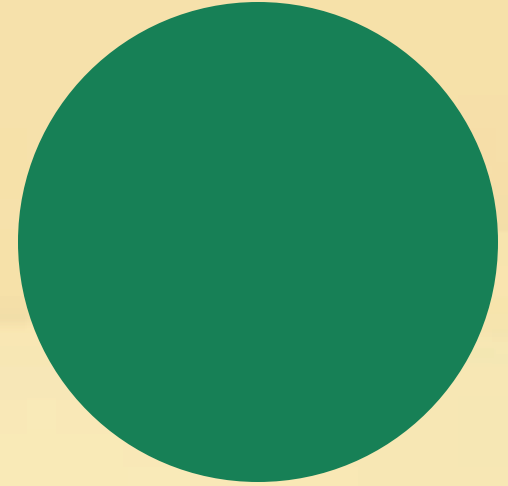
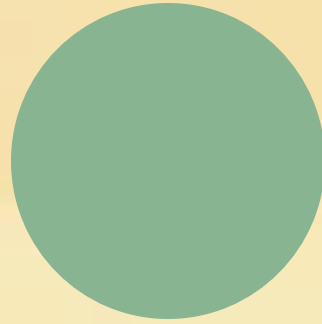
Colour Palette – Übersicht



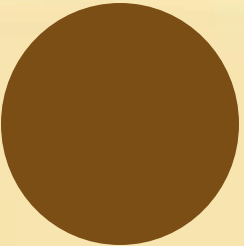
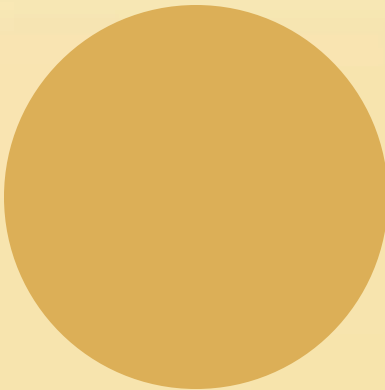
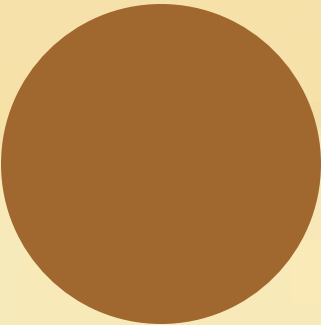
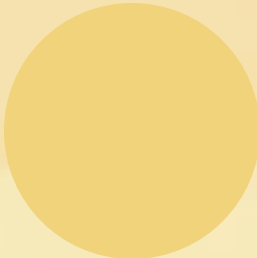
Colour Palette – Flora



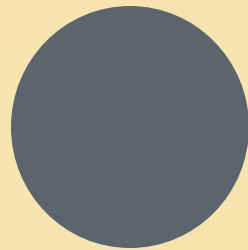
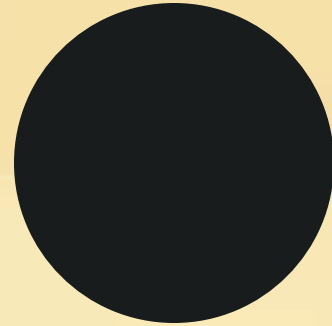
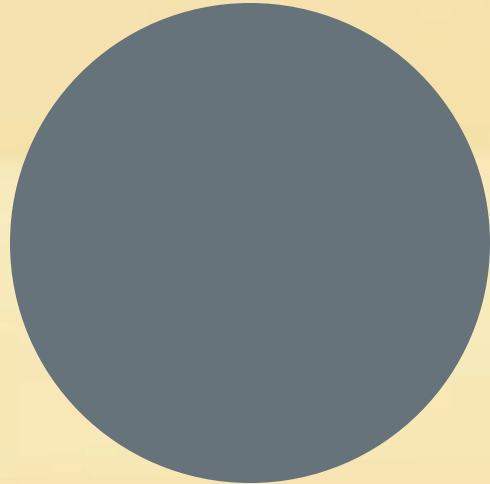
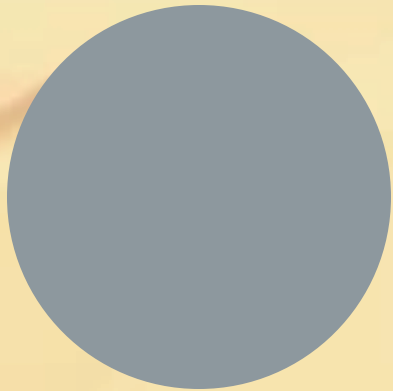
Colour Palette – Wasser



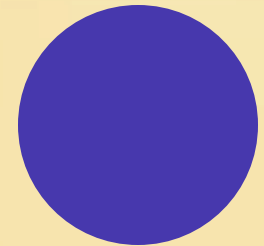
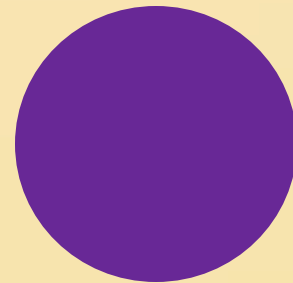
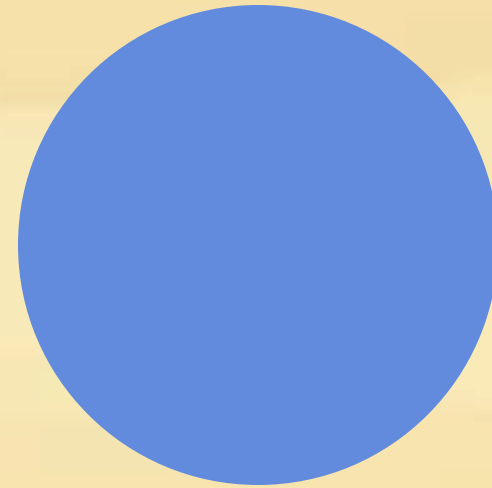
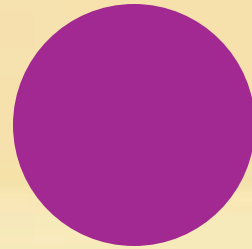
Colour Palette – Sand, Erde und Berge



Colour Palette – Steine



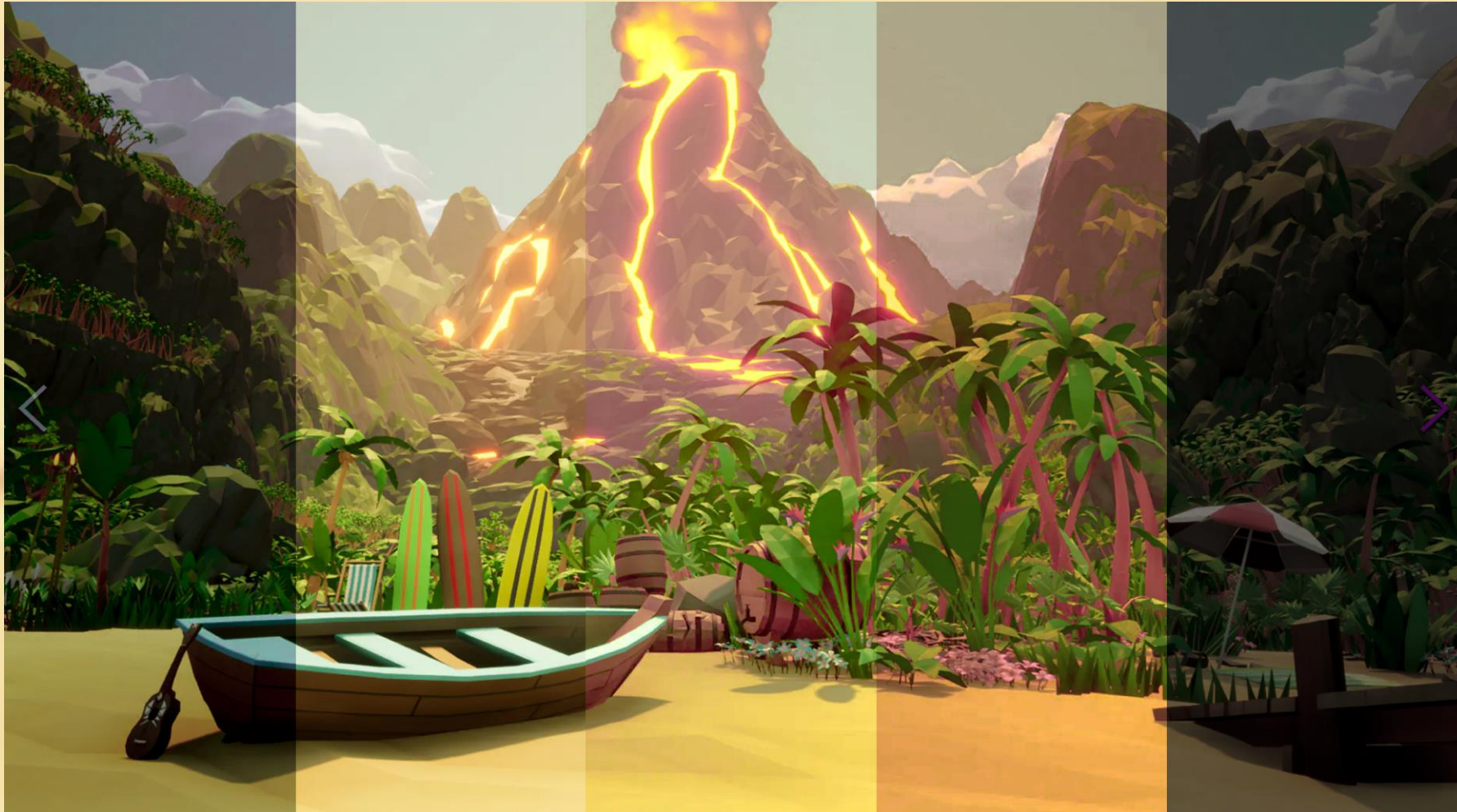
Colour Palette – Highlights



Progression & Colour

Um im Spiel einen zeitlichen Ablauf darzustellen, wird der natürliche Tagesablauf von morgens bis abends mit unterschiedlicher Helligkeit und Sonneneinstrahlung genutzt. Dadurch bleiben die Grundfarben des Spiels durchweg erhalten und lediglich in ihrer Helligkeit, dem Kontrast und der Tiefe angepasst. Durch die farbliche Progression bekommt der Spieler ein Zeitgefühl vermittelt, welches dazu motiviert schnell weiter zu machen und die Rätsel nacheinander zu lösen, um der Insel schließlich entkommen zu können.

Progression & Colour



Atmosphäre & Environment

Das Spiel findet auf einer tropischen Insel statt, wobei die Hauptelemente der Umgebung aus Wasser, Strand und Palmen bestehen. Dennoch gibt es auch zahlreiche Gesteine, die aufgrund des Vulkans entstanden sind.

Die Atmosphäre des Spiels ist anfangs ruhig, jedoch zugleich mystisch. Im Verlauf des Spiels nimmt die Spannung immer weiter zu, da der Vulkan mit jedem gelösten Rätsel und jedem gefundenen Teil des Artefakts aktiver wird. Dadurch wird das Gefühl des bevorstehenden Ausbruchs verstärkt und der Spielende fühlt sich motiviert, das Spiel abzuschließen.



Camera Position & Framing

Da es sich um ein VR-Spiel handelt, befindet sich die Kamera auf Augenhöhe des Spielenden und zeigt die Perspektive aus dessen Sicht.

Die Kamera bewegt sich entsprechend den Kopfbewegungen des Spielenden, wodurch eine immersivere Erfahrung entsteht.

Das Sichtfeld im Spiel ist ähnlich dem des natürlichen menschlichen Sichtfeldes und beträgt etwa 110° .

Surface

(Nasser) Sand

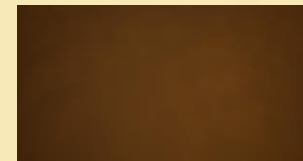
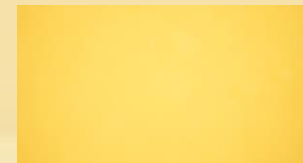
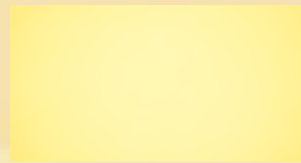
Wasser

Lava

Dreck

Fels

Lavastein



Texture

Durch den Low Poly Stil ist jede Texture in dem Spiel kantig mit einer glatten Fläche.

Dennoch gibt es Oberflächen, die durch Verwenden von verschiedenen Farben eine Illusion von Texture erzeugen.

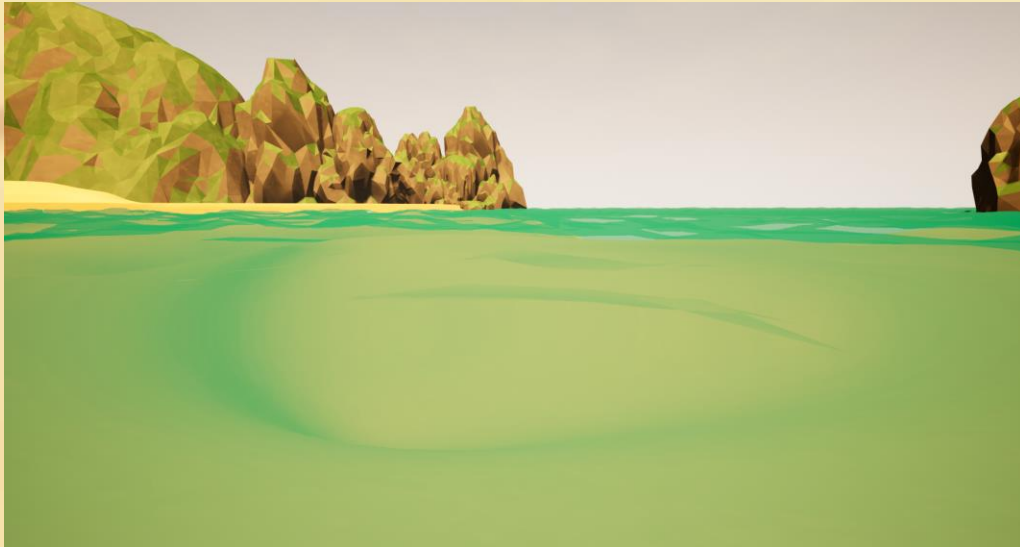


Texture - Wasser

Kleine Wellen

Durchsichtig

Keine klare Sicht, da Licht von den Wellen gebrochen wird.

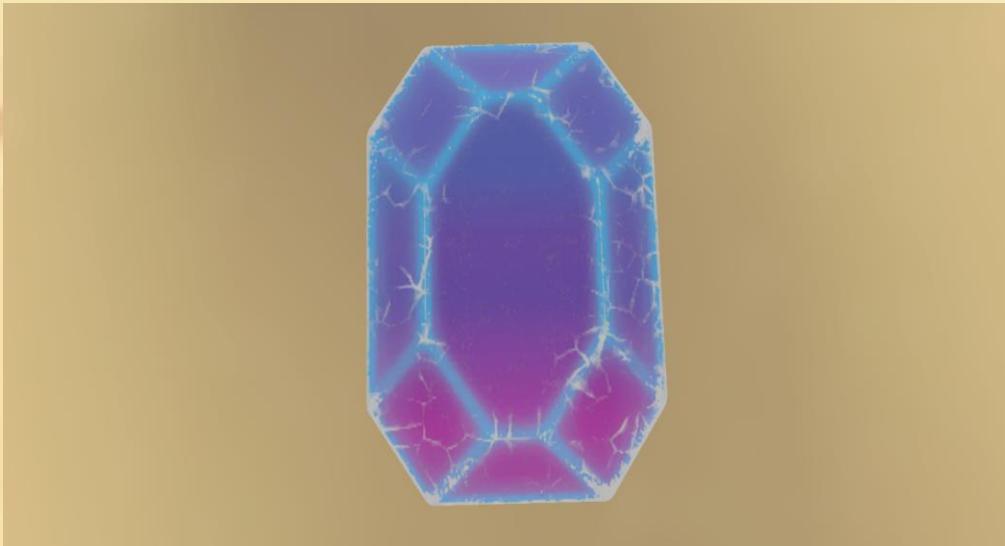


Texture - Artefakt

Nicht durchsichtig

Glänzende Oberfläche

Durchzogen von feinen weißen Linien

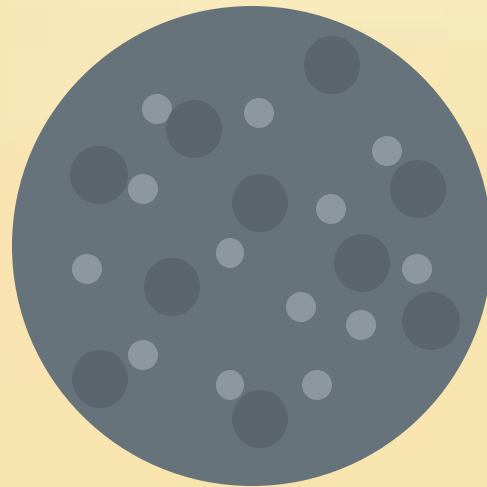


Texture – Sand/Fels



Keine einheitliche Farbe

Farbenpunkte um körnige Texture zu imitieren



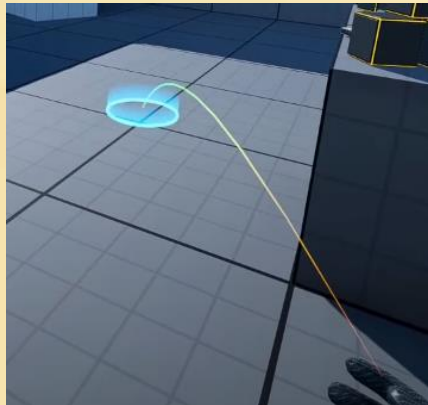
User Interface

Das Spiel verfügt über kein klassisches Menü (Spiel starten, Pausieren, Inventar etc.).

Der Spielende beginnt auf dem Dachboden der Oma, wobei ihm unterschiedliche Spielmechaniken erklärt werden. Die Mechaniken sind auf Wandplakate festgehalten.

Darunter zählen das Greifen von Objekten, sowie die Bewegung (Teleportation) des Spielenden.

Teleportation (alt):



Teleportation (neu):



Technical Guidelines

"Das Erwachen der Vergangenheit" ist ein Virtual Reality Game. Es wird in Unreal Engine in der Version 5.1 umgesetzt und kontinuierlich im Games Lab mit der VR-Brille getestet. Für die Inselumgebung nutzen wir ein bereits existierendes Asset (siehe References).

Um gemeinsam an dem Projekt arbeiten zu können nutzen wir Google Drive sowie den leistungsfähigen PC im Holodeck I im Games Lab der HdM.

References

Alle verwendeten Assets und Quellen werden im Dokument **AssetsUsed** in der finalen Abgabe des Prototyps aufgeführt.