

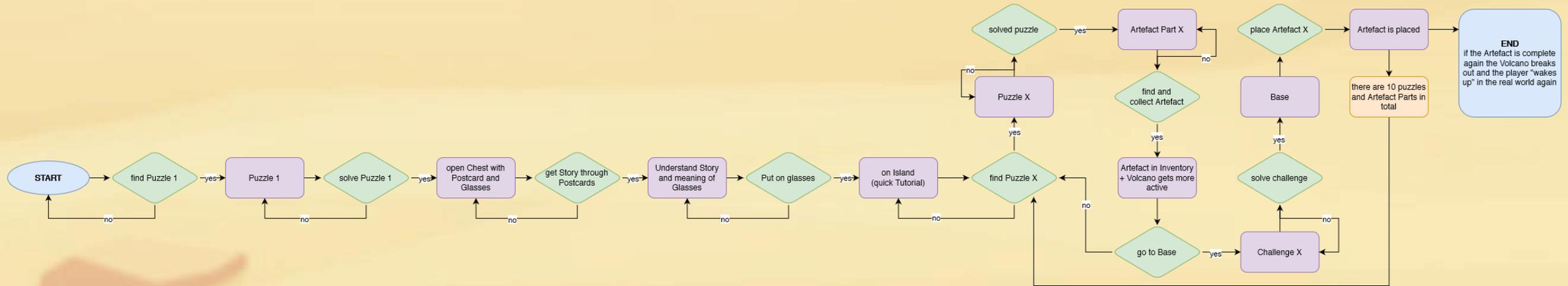
Game Design Documentation

# Das Erwachen der Vergangenheit

Alex (ak364), Caro (cc033), Paul (pr071), Vivi (vw030)



# GAME DESIGN FLOW CHART



# START OF GAME / STORY

Das Spiel startet als normales Computerspiel, wobei sich auf dem Tisch neben der spielenden Person eine VR-Brille befindet.

Zu Beginn des Computerspiels befindet sich die spielende Person auf einem Dachboden. Dort liegt ein altes Buch auf dem Tisch. In diesem Buch steht eine Geschichte mit Bildern, während die **Game Story** auf der Tonspur parallel abläuft, sobald das Buch von der spielenden Person geöffnet wird:

*'Tief im Herzen einer unerforschten Tropeninsel verbirgt sich ein lang vergessenes Geheimnis.*

*Die mutige Archäologin Anny begab sich vor vielen Jahren auf die Suche nach einem Mysterium, das dort seit Jahrtausenden verborgen ist.*

*Sie entdeckte den 18 Millionen Jahre alten Schädel eines Vormenschen, der die wissenschaftliche Welt in Erstaunen versetzte.*

*In unmittelbarer Nähe zum Schädel lag ein mysteriöses und gut erhaltenes Artefakt, das möglicherweise eine bedeutende Rolle in der Geschichte der Insel und ihrer Bewohner spielt.*

*Beim Versuch das Artefakt aufzuheben, zerbrach dieses und löste sich in Luft auf. Dabei brannten sich die Bruchstücke des Artefakts in die Brille der Archäologin Anny ein.*

*Jahre später findet der Enkel der Archäologin das Tagebuch und die Brille auf dem Dachboden.*

*Sobald du die Brille (Deiner Großmutter) aufsetzt, wirst Du auf der Insel wiedererwachen.*

*Es liegt nun an Dir, das lange vergessene Geheimnis der Insel zu ergründen und das Rätsel um das Artefakt zu lösen. Wird es ihm gelingen, das Mysterium zu lösen und das Artefakt wieder zusammensetzen? '*

# START OF GAME / STORY

Im Computerspiel liegt neben dem Buch auch eine Brille. Mit dieser Brille kann im Spiel interagiert werden. Durch das Aufsetzen der Brille im Spiel erscheint ein 'magisches' Tor. Sobald die spielende Person dort hinein läuft, schaltet das Spiel in den VR-Modus um, weshalb die VR-Brille von der spielenden Person dann aufgezogen werden sollte.

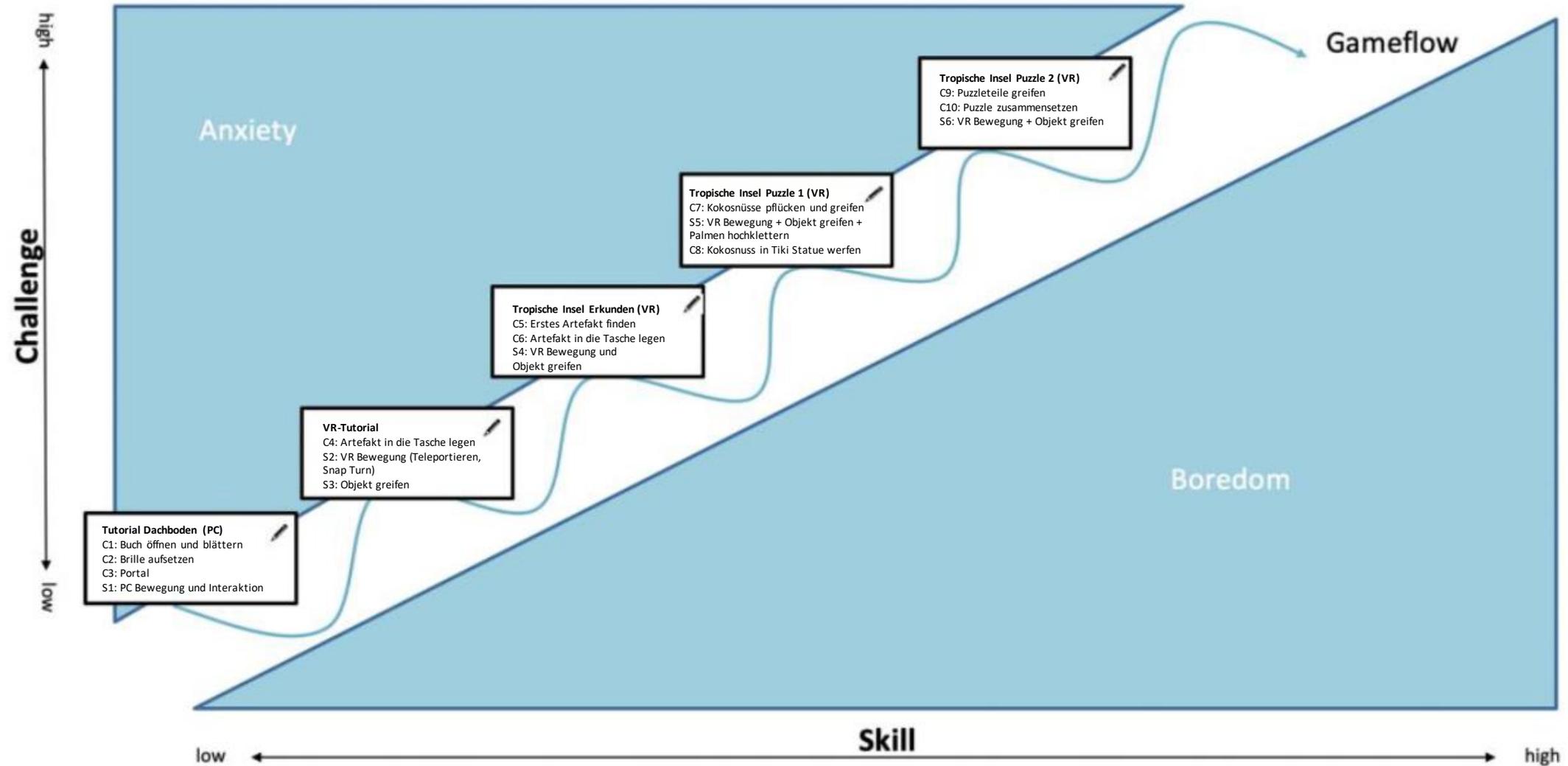
In der VR-Welt befindet sich die spielende Person auf einer tropischen Insel und kann dort einige Rätsel lösen. Ziel des Spiels ist es, durch das Lösen der Rätsel, Teile des Artefaktes einzusammeln, um dann das Artefakt wieder zusammenzusetzen.

# GAME FLOW & PROGRESSION MAP

- Die siebte Folie zeigt den typischen Gameflow und die erforderlichen Fähigkeiten im Spiel "Das Erwachen der Vergangenheit". Dieser Gameflow illustriert, wie die Spielenden ins Spiel eingeführt werden, die VR-Welt erkunden und Rätsel lösen, um Artefakte zu sammeln und die Handlung voranzutreiben
- Es ist wichtig zu beachten, dass der Gameflow bis zum ersten Rätsel linear verläuft. Dies bedeutet, dass die Spielenden zu Beginn des Spiels einem vorgegebenen Pfad folgen
- Das Spiel wurde jedoch so konzipiert, dass die Spieler die Freiheit haben, die Rätsel in beliebiger Reihenfolge zu lösen und die VR-Welt nach ihrem eigenen Tempo zu erkunden

# GAME FLOW & PROGRESSION MAP

C --> Challenge  
S --> Skill  
Für weitere Details siehe Game Design Flow Chart (Folie 2)



# LEVEL OVERVIEW

Level	Short description	Mechanic
Dachboden + Tutorial	<p>An der Wand sind die Navigations- und Interaktionssteuerungen als Poster angebracht.</p> <p>Der Spieler sucht auf dem Dachboden nach dem Tagebuch, liest dieses durch und kann danach die Brille der Oma aufsetzen.</p> <p>Dadurch eröffnet sich ein Portal durch das der Spieler gehen muss.</p>	<p>Laufen mit Tastatur ,</p> <p>Herumschauen mit Maus,</p> <p>Interaktion mit Buch + Brille mit Tastatur,</p> <p>Portalteleportation durch Interaktion</p>
Tutorial VR	<p>Der Spieler setzt die VR Brille auf.</p> <p>Steuerung und Navigation in VR als Poster neben Statue mit Artefakt angebracht.</p> <p>Spieler greift das Artefakteil und steckt es in das Inventar.</p> <p>Portal öffnet sich, mit dem er auf die Hauptinsel gelangt.</p>	<p>Aufsetzen VR Brille,</p> <p>Greifen mit VR Controller Zeigefinger Trigger,</p> <p>Umschauen mit Kopfbewegung + drücken links/rechts auf linken Controllerpad,</p> <p>Teleportieren mit drücken des rechten Controllerpad und zeigen mit Hand in Richtung der Teleportation,</p> <p>Verstauen von Artefakteil in Inventar mit Handbewegung zur Hüfte,</p> <p>Portalteleportation durch hineinlaufen</p>
Level 1	<p>Spieler navigiert zum Papagei auf einer Statue. Papagei fliegt weg, um dem Spieler einen Hinweis auf das erste Artefakteil zu geben.</p> <p>Spieler verfolgt Papagei und sieht die Hütte mit dem ersten Artefakteil.</p> <p>Spieler sammelt Artefakteil ein.</p>	<p>Gleich zu Tutorial VR</p>

# LEVEL OVERVIEW

Level	Short description	Mechanic
Level 2	<p>Spieler sieht Statue im Wasser und Kokosnüsse auf dem Boden.</p> <p>Spieler hebt Kokosnüsse auf und versucht in die Statue zu werfen.</p> <p>Spieler hat keine Kokosnüsse mehr, schaut sich um, sieht Kokosnüsse auf Palmen.</p> <p>Spieler klettert Palme hoch um mehr Kokosnüsse zu holen.</p> <p>Spieler trifft in Statue und Brücke bildet sich.</p> <p>Spieler läuft über Brücke und findet Artefakteil in Hütte.</p>	<p>Gleich zu Tutorial VR,</p> <p>Kokosnuss werfen mit Greifen + Ausholen + Wurfbewegung + Loslassen,</p> <p>Klettern an Palmen durch greifen und hochziehen,</p> <p>Abziehen von Kokosnuss durch Greifen</p>
Level 3	<p>Spieler sieht Wand mit Puzzelteilen auf dem Boden.</p> <p>Spieler setzt Puzzleteile ein und Wand verschwindet.</p> <p>Spieler läuft durch Höhle und findet Artefakteil.</p>	<p>Gleich zu Tutorial VR,</p> <p>Greifen von Puzzleteilen,</p> <p>Einsetzen von Puzzleteilen durch loslassen</p>
Ende	<p>Spieler setzt alle Artefakteile ein und Portal öffnet sich.</p> <p>Wacht auf Dachboden wieder auf.</p>	<p>Gleich zu Tutorial VR,</p> <p>Herausziehen von Artefakteilen aus Inventar durch greifen,</p> <p>Einsetzen in Sockel durch loslassen</p>

# Geplante Ideen

- Zeitprogression
  - Der Spieler startet auf der Insel bei Morgendämmerung
  - Bei jedem eingelegten Artefaktteil schreitet der Tag voran
  - Gefühl von Zeitverlauf
- Vulkanaktivität
  - Bei jedem eingelegten Artefaktteil wird der Vulkan immer aktiver
  - Wenn das letzte Teil eingesetzt wird, bricht der Vulkan aus

# Geplante Ideen

- Challenges auf dem Weg zum Sockel
  - Events halten den Spieler auf, das gesammelte Artefaktteil einfach zum Sockel zu bringen
  - Je weiter der Spieler ist, desto schwieriger werden die Challenges
  - Beispiel: Riss in der Erde erscheint und Spieler muss Planke suchen um den Riss zu überqueren
- Kennzeichnen von Artefaktpositionen
  - Bei mehreren Artefakten die Positionen mit einem Strahl anzeigen
  - Hilft dem Spieler die Puzzle zu finden

# Geplante Ideen

- Randomisierung von Puzzles
  - Bei mehreren Puzzles zufällig eine gewisse Anzahl auswählen
  - Verschiede Kombinationen von Puzzles in Level
  - Mehrere mögliche verschiedene Spieldurchläufe