

Portfolioprojekt

Von: Timo Striffler, Leon Rommel & Tim Wahrburg

Unter: Prof. Dr. Jörg Berdux

Zeitraum:

15. November, 2023 - 15. Januar, 2023

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Interaktionskonzept	2
2.1	Interaktionstypen	2
2.1.1	Visuelle Interaktion	2
2.1.2	Interaktion mit der Umgebung	2
2.1.3	Haptische Interaktion	3
2.2	Technische Voraussetzung	3
3	Game Design	4
3.0.1	Spielidee	4
3.0.2	Setting/ Look & Feel	4
3.0.3	Spielbeginn	6
3.0.4	Spielfortschritt/Ziel	6
3.1	Brainstorming: Weitere Spielideen	6
4	Umsetzung	8
4.1	Alchemie-Puzzle	8
4.2	Interaktionskonzepte im Spiel	9
5	Technisches Konzept	10
5.1	Vorbereitung	10
5.2	Lösungskonflikte	10
5.2.1	Verschiedene Headmounts	10
5.2.2	Das Unity Input System	11
5.3	Motion Sickness	11
5.3.1	Verschiedene Arten von Locomotion	11
5.3.2	Anforderung an Locomotion	12
5.3.3	Technologie	13
5.3.4	Technische Entscheidungen und ggf. Probleme / Umgang?	13

1 Einleitung

Im Rahmen des Portfoliomoduls im Studiengang Medieninformatik an der Hochschule Rhein Main, wurde eine interaktive Software für eine VR-Umgebung entwickelt, welche Interaktionsmöglichkeiten anhand unterschiedlicher spielerisch aufgezogener Situationen bietet. Dafür wurden zu Teilen "Haptic Gloves" genutzt, welche haptisches Feedback an den Fingern eines Nutzers erzeugen können. Der Entwicklungsprozess, sowie die gewonnenen Erfahrungen, werden im Folgenden verschriftlicht.

2 Interaktionskonzept

Genau wie in der realen Welt, muss man sich in virtuellen Welten mit unterschiedlichen Interaktionsformen auseinandersetzen. Besonders für Videospiele in der virtuellen Realität kann man sich umso mehr mit diesem Thema beschäftigen, da die Sinne der Spieler hierbei deutlich intensiver angesprochen werden.

2.1 Interaktionstypen

Gemäß des definierten Ziels ist die Interaktion innerhalb von VR der Schwerpunkt einer Software. Um auf die einzelnen Interaktionstypen einzugehen, wurden diese im Projekt in drei Subgruppen aufgeteilt.

2.1.1 Visuelle Interaktion

Ein Nutzer interagiert immer visuell mit der Welt, solange die Sicht in der VR-Brille nicht deutlich eingeschränkt wird. Während Sicht in VR als selbstverständlich angesehen wird, kann sie genutzt werden um die Erfahrung eines Nutzers deutlich zu verändern.

Durch Verbesserungen in den Bereichen Auflösung, Sichtweite und weitere Hardware-spezifische Eigenschaften einer VR-Brille, jedoch auch an softwaretechnischen Gegebenheiten wie beispielsweise der Eigenart der Render-Pipeline oder Qualität von 3D-Modellen, wird versucht die Erfahrung innerhalb einer virtuellen Welt möglichst realistisch darzustellen. Jedoch ist der Spielraum an Veränderungen jeglicher Form in einer virtuellen Welt deutlich weitreichender als in der Realität. Dies bietet ein großes Repertoire an visuellen Interaktionsmöglichkeiten. Im Bereich der Augmented-Reality (AR) wird geforscht, um die Flexibilität der virtuellen Welt in die echte Welt einzubinden. Die Interaktionsmöglichkeiten sind dabei deutlich geringer als in einer virtuellen Welt. Allerdings wurden in dieser Branche bereits sehr interessante und hilfreiche Features entwickelt.

2.1.2 Interaktion mit der Umgebung

Dieser Interaktionstyp basiert auf jeglichem Feedback, mit welchem die umliegende Welt auf direkte Aktionen eines Nutzers reagiert. Dies zeigt sich in subtilen Details, wie Fußabdrücken, die ein Charakter im Schnee hinterlässt, oder in offensichtlichen Auswirkungen auf die virtuelle Umgebung, wie beispielsweise ein umfallender Baum, nachdem ein Charakter ihn gefällt hat. Hierbei ist wichtig, dass dieser Interaktionstyp nicht den Akt des Baumfällens begutachtet, sondern sich vielmehr auf die darauf folgende Reaktion der Spielwelt, nämlich dass der Baum umfällt, fokussiert. Die Interaktion ist nicht auf eine virtuelle Umgebung beschränkt, wird jedoch vom Gefühl verstärkt, selbst in dieser lebendigen Welt zu stehen, da man es selbst direkt mitbekommt, anstatt sie nur auf einem 2D Bildschirm zu sehen.

2.1.3 Haptische Interaktion

Hingegen zu den obigen Interaktionsformen, welche auch in virtuellen Welten üblich sind, findet man die haptische Interaktionsform in virtuellen Welten eher selten wieder. Mithilfe von sogenannten Haptic Gloves konnten wir uns Gedanken über diese Interaktionsform machen. Doch was genau beschreibt eine haptische Interaktion?

Diese Form der Interaktion spricht den Tastsinn an. Dadurch wirken virtuelle Gegenstände, Wände und weitere Objekte deutlich realer und die Immersion in die virtuelle Welt wird enorm verbessert. Wenn sich diese Welt nahezu realistisch anfühlt, können Nutzer schnell vergessen, dass sie sich im Moment nicht in der Realität befinden.

Das Gefühl der haptischer Interaktion kann mit verschiedenen Wegen hervorgerufen werden. Letztendlich sind alle Umsetzungen auf Stimulierungen der Haut zurückzuführen. Dabei werden die Finger als primäre Körperteile zur Interaktion am häufigsten angesprochen. Vibration, Druck, Elektrizität, Hitze und Kälte, aber auch das physische Festsetzen einzelner Finger kann genutzt werden, um die virtuelle Welt darzustellen. Diese Gefühle können weiterhin auf verschiedene Teile des Körpers übertragen werden. Selbst die Verringerung der Temperatur eines Raumes, kann dabei helfen die Immersion in eine virtuelle Eislandschaft zu verbessern. An diesem Beispiel zeigt sich deutlich, dass haptischen Erfahrungen nicht nur positiver Natur sein müssen, um die Realität darzustellen.

2.2 Technische Voraussetzung

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, sollte sich im Rahmen dieses Projekt mit unterschiedlichen Interaktionsformen in virtuellen Welten befasst werden. Hierbei benötigt es verständlicherweise Hardware, die für eine solche Welt ausgelegt ist. Hierzu verwendeten wir neben einer Valve Index, zwei HTC VIVE Focus 3, welche uns im Laufe des Projekts zur Verfügung gestellt wurden. Doch um sich mit der oben erwähnten haptischen Interaktion beschäftigt beschäftigen und haptisches Feedback zu ermöglichen, verwendeten wir die "SenseGloves".

SenseGloves und Tracker

Diese Handschuhe bieten eine eigene Software an, um die Inversion virtueller Realitäten durch haptisches Feedback zu intensivieren. Die Software ist jedoch nur geringfügig mit dem XR Interaction Toolkit von Unity kompatibel, wodurch es im Laufe des Projekts zu zahlreiche Hindernissen und Problemen kam, welche in kommenden Abschnitten etwas genauer erläutert werden.

Da Die SenseGloves nur ihre relative Position zu sich selbst bestimmen können, benötigte es Unterstützung von externen Trackern, welche die Position und Rotation der Handschuhe im Raum erkennen. Hierbei verwendeten wir die "HTC VIVE Tracker 3.0", welche über ein Verbindungsstück auf die Handschuhe gesetzt wurden.

3 Game Design

Da das technische Fundament bereits festgelegt wurde, machten wir uns zunächst genauere Gedanken zur Spielidee. Hierfür erstellten wir ein digitales Whiteboard bei Miro, um über einen einfachen direkten Weg Ideen zu sammeln, teilen und festzuhalten. Um hierbei die Wahl der Konzepte nicht bereits im Vorhinein zu stark einzuschränken, wurde eine sehr offene und erweiterbare Spielform, in Form eines "Escape Rooms", als Grundlage gewählt. Diese Idee wurde im Laufe der Entwicklung spezifiziert und stetig verändert, jedoch blieb erhalten, dass - ähnlich wie in einem Escape Room - ein Spieler Puzzle und Aufgaben verschiedener Arten lösen muss um das Ende zu erreichen. Dies bot die Freiheit mit vielen verschiedenen Ideen zu arbeiten, welche verschiedene Grundkonzepte der Interaktion ansprachen. Das finale Konzept der Spielidee lässt sich wie folgt beschreiben..

3.0.1 Spielidee

In einer magischen Welt, die zeitlich der Epoche des Mittelalters zuzuschreiben ist, sind auf mysteriöse Weise alle Farben verschwunden, da die Göttin der Farben ihrer Kräfte beraubt und in einem Turm eingesperrt worden ist. Indem ihr heiliges Diadem, welches die magischen Farbkristalle enthielt, zerbrochen wurde, hat nicht nur die Göttin ihre Kraft verloren, sondern alle Farben sind abhanden gekommen. Frei nach dem Motto "Farben sind das Leben Lied", existiert kein Leben ohne die entsprechenden Farben, weshalb ohne die Kristalle nichts korrekt funktioniert. Da jedoch ein Teil der Kraft der Göttin immer noch in den Kristallen gespeichert ist, geben diese genügend Farbe ab, um einen kleinen Bereich in gleichnamiger Farbe etwas Leben einzuhauchen. Sollte der Spieler die einzelnen Kristalle finden und ihre Kraft über eine Maschine wieder in ihre Umgebung einfügen können, so besteht doch noch etwas Hoffnung, um die Göttin aus dem Turm zu befreien.

3.0.2 Setting/ Look & Feel

Der Look des Spiels orientiert sich, wie die Spielidee bereits vermuten lässt, optisch an einer magischen, rätselhaften Fantasy Welt, die durch viele bewegbare Treppen von den Treppenhäusern aus Harry Potter inspiriert wurde. Da die Farbkristalle im gesamten Turm verteilt sind, existieren neben der Farbe Weiß, nur noch die primären Farben des subtraktivem Farbschemas Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz. Diese Farben sind, gemäß dem Hintergrund des Spiels, bereits zu Spielbeginn punktuell in der Welt zu finden. Das führt dazu, dass das Innere des Turms in separierte Bereiche unterteilt ist, wodurch die Orientierung dem Spieler deutlich einfacher fallen sollte. Jedem dieser Bereiche wurden eigene Themen zugewiesen, welche unserer Meinung nach am ehesten zur Farbe des Raums passen und eine flexible Auswahl an Rätselarten zulassen würden. Daraus ergaben sich folgende Räume, welche in einem späteren Kapitel nochmals genauer erklärt werden.

Lobby

Die Lobby symbolisiert den Bereich des Spiels, zu welchem der Spieler wieder und wieder zurückkehren wird. Da dieser Raum an alle weiteren Farbräume grenzt, sollte er das Setting

des Spiels als Ganzes aufgreifen. Somit ist die Lobby ein Raum, der mit magischen oder zur Herstellung magischer Objekte, wie Pflanzen und Erzen dekoriert ist. Zusätzlich zu diesem allgemeinen Magie-Thema, umfasst der Raum, vor allem durch das Minispiel/Rätsel des Raums, das Thema Alchemie, da man bei diesem Spiel Tränke braut.

Cyan-Raum

Der Cyan-Raum verkörpert als erster Farbraum des Spiels das Thema "Werkstatt". In diesem Raum befinden sich nämlich üblichen Handwerksmaterialien, Konstrukte wie eine Uhr und Zahnräder, um ein Gefühl dafür zu bekommen, sich in einem Uhrwerk zu befinden. Hinzu kommt das Rätsel des Raums, bei welchem man Röhren an einer Wand befestigen muss. Hierbei soll dem Spieler erneut das Gefühl gegeben werden, dass dieser Raum zum Schaffen und Werkeln gedacht ist. Abgerundet wird der Raum durch eine dekorierte Golfbahn, um sich etwas von der Arbeit zu erholen.

Magenta-Raum

Im Magenta-Raum befinden sich neben Büchern und Leitern, große Tische. Diese Kombination von Objekten soll das Thema "Bibliothek" betonen. In diesem Raum befinden sich erstmals zwei Rätsel bzw. Minispiele. Im ersten Minispiel fordert es Geschick und Können, da der Spieler hier eine Murmel in einer Box durch Neigung in ein Loch navigieren muss. Allgemein ausgedrückt, stellt der Raum ein Studierzimmer dar, in welchem sich passenderweise Bücher und ein massiver Holztisch befinden. Dieser Tisch wird in einem zweiten Rätsel in Form eines Rätseltischs thematisiert.

Dunkelraum

Der letzte Raum des Spiels ist der Yellow-Room bzw. Dunkelraum. Um in diesem Raum für Abwechslung zu sorgen, fehlt hier die Beleuchtung fast vollständig, wodurch sich der angegebene Name ergeben hat. Die Thematik dieses Raums befasst sich aufgrund der Dunkelheit mit Astronomie, Astrologie und anderen Künsten. Mithilfe von Leuchtstäben muss ein Spieler hier selbst für Licht sorgen, um die Geheimnisse des Raums zu lüften und damit das Rätsel zu lösen.

3.0.3 Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels befindet sich der Spieler bereits im Treppenhaus, welches den Hauptbereich des Spiels darstellt. Hier wird dem Spieler ein erster Eindruck vom Farbschema und der vertikalen Größe des Spiels gegeben. Sollte sich der Spieler etwas nach vorne bewegen, bekommt er zudem den ersten Kristall zu Gesicht, welchen er in gleicher Richtung auch direkt im ersten interaktiven Minispiel benutzen kann. Dazu aber in einem späteren Kapitel mehr.

3.0.4 Spielfortschritt/Ziel

Um im Spiel Fortschritt zu erzielen, muss ein Spieler die Rätsel der einzelnen Farbräume lösen und die daraus gewonnenen Farbkristalle im oben erwähnten Minispiel des Hauptraums, welcher im Folgenden als Lobby bezeichnet wird, in Farbe zu konvertieren, um so die verschiedenen Farben in die Spielwelt zurückzubringen. Dabei ist zu beachten, dass die Räume auch nur dann erreichbar sind, sollte der Spieler die vorher abzuschließenden Rätsel abgeschlossen haben. An dieser Stelle wird eine besondere Spielmechanik relevant.

Spielmechanik: Treppen

Die Treppen der Lobby haben verschiedene Farben und nur wenn diese in die Welt zurückgebracht wurden, kann eine Treppe bewegt werden, um den Weg nach oben zu ermöglichen. Darüber hinaus zeigt sich in diesem Rätsel eine simplere Form des Interaktionskonzepts. Die Aktion des Ziehens eines farbigen Hebels führt direkt zu der Reaktion einer Auswahl gleichfarbiger Treppen, welche im Treppenhaus zu neuen Positionen rotieren. Hier zeigt sich die Stärke des Interaktionskonzepts in einer VR-Umgebung besonders, da ein Spieler nach dem benutzen eines Hebels direkt um ihn herum die Auswirkungen dieser Aktion spürt. Weil bestimmte Kristalle für bestimmte Treppen zuvor eingesetzt worden sein müssen, bekommt das Spiel einen deutlich weniger linearen Spielverlauf, was uns besonders wichtig gewesen ist. Zusätzlich greift diese Spielmechanik das Interaktionskonzept mit der Umgebung zu interagieren auf, da sich die Welt direkt nach Betätigen des Hebels verändert.

Weiterhin wird ein Spieler im Verlauf des Spiels verschiedene Rätsel lösen und damit mehr Farben in eine zuvor fast ausschließlich weiße Welt einführen. Dieses Feedback bietet dem Spieler eine grobe Darstellung des Spielfortschritts, führt aber ebenso zu einem Gefühl von höherem Ziel und Zweck, ein Teil dieser Welt zu sein. Dies wird weiter dadurch verstärkt, dass Rätsel des Spiels nur mit den richtigen Farben zu lösen sind und der Zweck somit nicht nur subtil in der Umgebung dargestellt wird, sondern spürbar in den darauf folgenden Rätseln ist. Sollte der Spieler es bis zum höchsten Punkt des Turms schaffen, wird er hier vor eine weitere interessante, visuelle Interaktion gestellt. Hier muss er auf eine dünne Planke steigen, wobei man ein freies Sichtfeld auf die Tiefe unter sich hat. Die Reaktion auf diese Höhe kann sehr individuell sein, jedoch erzeugt sie starke Emotionen.

3.1 Brainstorming: Weitere Spielideen

Wie am Anfang dieses Kapitels erwähnt, sollte GAME eine offene Spielform innehalten, da in allen Formen von Entwicklungen bestimmte Prozesse und Umsetzungen mehr Zeit in Anspruch nehmen können, als man zuvor gedacht hat. Der Grundgedanke des Spiels wurde hierbei jedoch

nicht verändert. In verschiedenen Rätseln innerhalb der Lobby und Farbräumen müssen die Kristalle durch das Lösen von diesen Rätseln erspielt werden, um das Spiel zu beenden. Da das Brainstorming jedoch ein wichtiger Bestandteil des Projekts war, sind hier kurz ein paar Informationen über nicht umgesetzte Ideen.

Tippschalter

Da es frustrierend sein kann, in Rätselspielen nicht voranzukommen und das Spiel entweder beiseite zu legen oder die Lösung über das Internet herauszufinden, war geplant in der Lobby einen Tippschalter zu implementieren, an welchem man Tipps ziehen kann, die dem Spieler einen Hinweis geben würden abhängig vom Fortschritt im Spiel.

Farbhandschuh

Zudem beschäftigten wir uns intensiv mit der Idee, wie die Farbe in das Spiel zurückkehren sollte. Ein Konzept war hierbei dies über einen Handschuh stattfinden zu lassen, welchen der Spieler in Sockets innerhalb der Wand steckt, um so die Farbe zurückzubringen. Zusätzlich sollte der Spieler hierbei in der Lage gewesen zu sein, mit seinen Fingern auf Oberflächen zu malen.

Cyan-Raum

Im Cyan-Raum wurde weiterhin geplant ein Angelspiel zu entwerfen, bei welchem der Spieler einen Gegenstand aus einem Brunnen fischen muss. Da sich im Cyan-Raum allerlei Ausrüstungsgegenstände und Tools befinden, war zudem geplant, ein kleines Minispiel mit dem Bogen zu machen, mit welchem beispielsweise Farbballons zum Platzen gebracht werden sollten.

Magenta-Raum

Im Magenta-Raum sollte ein Timing-Minispiel entworfen werden bei welchem Leitern über Hebel so bewegt werden sollten, um über erhöhte Positionen versteckte Gegenstände zu erreichen.

Außerdem wollten wir eine Idee aus einem vorherigen Semester aufgreifen bei welchem ein Gegenstand so gedreht werden sollte, sodass dessen Schatten, der durch einen Scheinwerfer auf die Wand projiziert wurde, ein passendes Bild erzeugt. Abschließend wurde in geplant ein Bilderrätsel zu machen, welches in beispielsweise neun Segmente unterteilt ist, wobei diese entsprechend zum Original-Bild zurückverschoben werden sollten.

Darkroom

Für den Darkroom wurde geplant, etwas Licht über einen leicht offenen Vorhang in den Raum zu lassen, welches auf einen Spiegel scheint. Mithilfe einer Konstellation aus Spiegeln sollte hierbei die Reflexion auf ein Ziel gelenkt werden.

4 Umsetzung

Doch was genau wurde letztendlich umgesetzt? In diesem Kapitel soll dies genauer erläutert werden.

4.1 Alchemie-Puzzle

Wie bereits in einem oberen Kapitel erwähnt, beschäftigt sich die Lobby mit dem Alchemie-Thema und bringt dabei ein Minispiel mit sich, welches der Spieler immer dann spielen wird, wenn er einen Kristall in die installierte Maschine platziert. Beim ersten Spieldurchgang hat der Spieler nur Zugriff auf die Farbe Weiß, womit man im Spiel nicht weit kommt. Da der Spieler den schwarzen Kristall in der Vorrichtung platziert hat, sieht der Spieler als Reaktion auf diese Aktion, dass die Maschine anfängt zu arbeiten, da aus dieser ein Partikeleffekt in Form von Dampf in Farbe des Kristalls ausgestoßen wird. Anschließend tropft eine schwarze Flüssigkeit in den Kessel, welcher sich vor der Maschine befindet. Diese färbt den Inhalt des Kessels schwarz ein. Um die genaue Farbe zu erkennen, befinden sich um den Kessel herum vier Textfelder, die den jeweiligen Farbwert im CMYK-Schema als Prozentwert mit zwei Nachkommastellen anzeigen. Als weitere Reaktion auf den platzierten Kristall aktiviert sich der Bildschirm auf Augenhöhe des Spielers. Dieser zeigt nun eine Farbe mit dazugehörigen CMYK-Farbwert analog zu den Werten, die sich um den Kessel befinden. Zusätzlich zur Startfarbe Weiß, verfügt der Spieler jetzt auch über die Farbe Schwarz. Mit diesen beiden Tränken kann er nun die Flüssigkeit des Kessels umfärben. Dabei erscheinen die Tränke auf der linken und rechten Seite des Bereichs über horizontale Schienen. Nimmt ein Spieler einen Trank, werden die anderen Tränke der Schiene so weiterbewegt und aufgestockt, als ob es schier unendlich viele gäbe. Den weißen Trank beispielsweise kann der Spieler anschließend in die Flüssigkeit werfen, um die auf dem Bildschirm abgebildete Farbe zu brauen. Technisch lässt sich das Färben folgendermaßen beschreiben: Die Farbe Schwarz hat für Cyan, Magenta und Gelb den Farbwert 0 und für Schwarz 100. Da Weiß überall den Wert 0 hat, wird anschließend von allen vier Werten der Mittelwert gebildet. Daraus resultiert also ein Grauton mit dem Schwarzwert 50. Sollte ein Spieler das Gefühl haben, einen falschen Trank benutzt zu haben, so hat er die Möglichkeit das aktuelle Gemisch über einen Reset-Button auf der rechten Seite zurückzusetzen. Nach der Interaktion mit diesem wird nämlich die Farbe der Flüssigkeit im Kessel kurz weiß und anschließend mit der Farbe des Kristalls als Ausgangslage eingefärbt. Nachdem alle Etappen des Alchemie-Puzzles mit der Farbe Schwarz abgeschlossen wurden, schaltet sich der Bildschirm aus und es kommt erneut etwas gefärbter Dampf aus der Maschine. Weiterhin hat der Spieler jetzt Zugriff auf die Farbe Grau. Als Reaktion auf das abgeschlossene Rätsel färben sich alle Objekte, die einen schwarzen Farbton haben, in der Umgebung wieder so ein, wie sie üblicherweise wären. Zusätzlich sorgt dies dafür, dass die Interaktion mit gewissen Hebeln im Treppenhaus möglich ist. Da man im Spiel vier Kristalle findet, kann man dieses Minispiel bis zu vier mal spielen, bis man die gesamte Umgebung vollständig eingefärbt hat und das Endziel erreichen kann. Natürlich werden die Rätsel immer komplizierter, da dem Spieler immer mehr Farben zum Mischen zur Verfügung stehen. Hierbei sei gesagt, dass neben Schwarz, Weiß und Grau, die Farben Cyan, Magenta und Gelb in jeweils einer helleren und dunkleren Variante existieren werden.

4.2 Röhren-Puzzle

Nachdem ein Spieler das erste Alchemie-Rätsel absolviert hat, ist er in der Lage den Cyan-Raum zu erreichen. In diesem befindet sich eine Vorrichtung aus ein paar wenigen Röhren. Durch eine leichte transparente Gitter-Struktur in der Wand soll dem Spieler vermittelt werden, dass herumliegende Röhren in dieser zu platzieren sind. Die Objekte befinden sich beim ersten Berührungspunkt mit dem Spieler in einer Kiste, aus welcher sie dann aufgehoben werden können. Da Anfang und Ende des Puzzles bereits fest installiert sind, sollte der Spieler eine Auffangschale rechts neben dem Start bemerken. In der Nähe dieser wird über einen Hinweis bereits angedeutet, dass hier ein Gegenstand empfangen werden kann. Beim genaueren Verfolgen der Röhren sollte man schlussfolgern, dass sich der blaue Kristall in den waagerechten Röhren oberhalb des Spielers befindet. Um ihn zu erreichen muss man also einen Durchfluss ermöglichen. Dazu hat man jedoch nur begrenzt viele Rohre. Diese lassen sich dabei in zwei Kategorien mit je zwei Variationen unterscheiden. In der Vorrichtung befinden sich nämlich gewinkelte, sowie gerade Röhren, welche frei bewegt und platziert werden können. Hinzu kommen bereits fest installierte, welche lediglich hinsichtlich ihrer Rotation angepasst werden können. Dies wird dem Spieler über Rotationspfeile auf den Gegenständen präsentiert. Wenn eine Röhre in die Gitterstruktur gehalten wird, erscheint dem Spieler eine transparente und korrekt positionierte Preview der Röhre an welcher sie platziert werden würde, sollte man sie loslassen. Die Preview hat dabei eine von vier möglichen Rotationen, welche anhand der Rotation des Rohrs ermittelt wird. Jedes Mal, wenn eine Röhre platziert wurde, nimmt eine Röhre die Position und Rotation der zuvor sichtbaren Preview ein. Weiterhin prüft der Manager des Rätsels, ob das Ende der Röhren vom Start ausgegangen ohne Lücken erreicht werden kann. Dabei schaltet sich bei allen Röhren, welche den weiteren Durchfluss gewährleisten, ein Licht an, um dem Spieler Feedback darüber zu geben, ob er die Verbindung richtig gesetzt hat. Technisch betrachtet lässt sich sagen, dass ein Rohr in diesem Spiel bis zu zwei Nachbarn haben kann, welche über Collider gesetzt werden können. Somit lässt sich die Iteration über platzierte Röhren als verkettete Liste betrachten, da ein Rohr seine Nachbarn kennt. Der Trick an diesem Rätsel ist die Begrenzung der Möglichkeiten durch die feste Anzahl an zu platzierenden Röhren und der Variation aller zuvor platzierten Rohre, welche lediglich rotiert werden können. Dadurch ergibt sich bei genauerem Überlegen anhand gegebener Mittel eine einzige Lösung zu welcher man nur durch Überlegen und Ausprobieren kommt. Sollte der Durchfluss vollständig sein, aktiviert sich theoretisch betrachtet die Farbe im Rohrsystem, wodurch die Farbe den Kristall herausströmt.

4.3 Murmelbox

Der daraufhin freigeschaltete Magenta-Raum enthält wie zuvor erwähnt, u.a. eine Murmelbox. Diese Box enthält, wie der Name bereits vermuten lässt, eine Murmel, welche zur Lösung des Spiels in das Loch befördert werden muss, welches sich im Mittelpunkt der Box befindet. Die anderen Löcher der Box führen hingegen dazu, dass die Kugel in ihre Ausgangslage zurückversetzt wird. Bestimmte Löcher können hierbei dazu beitragen, dass zuvor versperrte Wege, frei werden, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels etwas zu verringern. Außerdem befinden sich in der Box an einigen Stellen farblich gekennzeichnete Druckplatten, welche optisch hervorgehobene um das zentrale Loch sich befindende Wände herunter- oder hochfahren. Dabei wurde die Box so konzipiert, dass man die Kugel nicht zu schnell rollen lassen darf, dass eine Druckplatte hierbei die sich auf der anderen Seite befindende Wand herunterfahren würde, wodurch die Murmel auf einer weiteren landet, welche die wand erneut hochfährt. Das mag

bei manchen Spielern vermutlich für etwas Frustration, gleichzeitig aber auch Ehrgeiz sorgen. Die Murmelbox lässt sich dabei allgemein ausgedrückt mittels zweier Hebel bewegen. Der linke verstellt hierbei bei einer Neigung nach links oder rechts die Rotation der Box in die entsprechende Richtung. Der rechte Hebel lässt die Box analog durch Neigungen nach vorne und hinten rotieren. Diese Steuerung erfordert einiges an Geschick, Geduld und Multitasking-Fähigkeiten, u.a. da sich das Gehirn erst auf diese einstellen muss.

4.4 Rätseltisch

4.5 Interaktionskonzepte im Spiel

Visuell

Wie zuvor erwähnt, ist die Einschränkung der Sicht auch ein gutes Mittel, um besondere Erfahrungen mit visuellen Interaktionen zu sammeln. Der dritte Farbraum legt dabei die Verantwortung der Sicht auf den Spieler. Im gelben Farbraum, im Folgendem auch Dunkelraum, muss der Spieler Lichtquellen in den Raum werfen, um die allumfassende Dunkelheit des Raumes punktuell zu durchbrechen. Dies soll gemacht werden, um mithilfe verschiedenster Tipps und Gegenstände, die im Raum zu finden sind, die korrekte Lösung für ein Bilderrätsel in Erfahrung zu bringen und mithilfe interaktiver Hebel den korrekten Code zu erstellen. So etwas fundamentales wie die Lichtverhältnisse eines Raumes in die Hand eines Spielers zu legen, führt zu einer deutlichen Erhöhung der Konzentration und Immersion. Dabei fiel auf, dass Spieler, die damit beschäftigt waren ihren Sichtsinn aufrechtzuerhalten, deutlich intensiver in das Spiel vertieft waren.

// TODO: Sicherstellen, dass die obige Aussage korrekt ist

Ein weiterer Punkt der visuellen Interaktion fiel eher zufällig auf als ein geplantes Feature des Spiels zu sein. Durch die SenseGloves werden die Hände in der echten Welt exakt auf die virtuelle Realität abgebildet. Wegen der in Abschnitt "Technisches Konzept" beschriebenen technischen Schwierigkeiten, muss ein Spieler gleichzeitig einen SenseGloves-Handschuh und einen VR-Controller in jeweils einer Hand halten. Die Unterschiede in der Darstellung der Hände durch diese zwei verschiedenen Geräte wird sehr schnell deutlich. Die Hand-Augen-Koordination, die die SenseGloves einem Spieler bieten, führen zu deutlicher stärkerer Immersion als die grobe Annäherung, welche ein einfacher VR-Controller bietet. Besonders bei Aufgaben die Fingerfertigkeit benötigten, wie der bereits beschriebene Rätseltisch, war neben dem haptischen Feedback das visuelle Feedback der virtuellen Hände ein wichtiges Merkmal für verstärkte Immersion.

Haptik

Haptische Interaktion wurde in diesem Projekt besonders durch die "SenseGloves" realisiert. Diese Handschuhe sind in der Lage die Bewegung der Finger einer Hand festzusetzen. Diese Eigenschaft wurde in unserem Spiel in verschiedenen Weisen genutzt. Besonders der Rätseltisch profitierte stark von den Fähigkeiten der haptischen Handschuhe, indem...

TODO: HIER NOCH MEHR ZUM RÄTSELTISCH WENN ER FINALISIERT IST.

TODO: AUCH NOCH WAS ZUM RÖHRENPUZZLE

5 Technisches Konzept

5.1 Vorbereitung

Da das Spiel viele verschiedene Hardware- und Softwarelösungen nutzt, ist die Vorbereitung vor Start des Spiels verhältnismäßig aufwendig.

- Die VR-Brille, sowie alle Controller und gegebenenfalls weitere Hardware wie "Base Stations", müssen angeschaltet und in dem Programm SteamVR erkannt werden.
- Die HTC VIVE Tracker müssen angeschaltet und in SteamVR erkannt werden.
- Der rechte SenseGlove muss angeschaltet, angezogen und über Bluetooth mit dem Computer verbunden werden.
- Der Build des Projekts muss gestartet werden.
- In der SenseCom-Anwendung, welche sich zu Start des Projekts öffnet, muss der angezogene SenseGlove kalibriert werden.
- Die VR-Brille muss aufgesetzt werden und in die freie Hand muss der VR-Controller genommen werden.
- Das Spiel sollte spielbar sein.

Dieser Aufwand ist für ein kundenfreundliches Spiel nur schlecht vertretbar und müsste signifikant verändert werden, sobald es veröffentlicht werden sollte. Dieses Problem ist aus der Position eines Spieleentwicklers jedoch nicht lösbar und nur schlecht umgehbar, da besonders der Bereich der Haptic Gloves noch keine allgemeine Schnittstelle bietet. Für VR-Brillen gibt es OpenXR zur gemeinsamen Input-Verarbeitung, jedoch sind Haptic Gloves noch so tief in der Entwicklung, dass nicht einmal bekannt ist, welche Form von VR-Glove (faden-basiert, vibrations-basiert, Hitze-Kälte-sensibel) sich durchsetzen wird. Ohne diese grundlegenden Informationen kann keine allgemeine Grundlage geschaffen werden, weshalb Software-Unterstützung für jede Art von haptischen Handschuhen einzeln eingebaut werden muss.

Um den Aufwand teilweise zu verringern, arbeitet SenseGlove zurzeit an einer Lösung, mit welcher die haptischen Handschuhe sich selbst im realen Raum tracken. Dies würde HTC VIVE Tracker obsolet machen und somit einen Schritt in Richtung eines reduzierten Setups bieten.

5.2 Lösungskonflikte

Die hohe Menge verschiedener Hardware führt zu signifikanten Problemen in den Interaktionen zwischen den jeweiligen Softwarelösungen. Um diese Probleme zu lösen oder umgehen, mussten einige Kompromisse in der Entwicklung des Spiels gemacht werden, welche im Folgenden aufgezeigt werden.

5.2.1 Verschiedene Headmounts

TODO: Hier was zu verschiedenen Headmounts sagen?

5.2.2 Das Unity Input System

In 2019 veröffentlichte Unity ein neues Input-System, welches vom Unity-eigenen XR Interaction Toolkit genutzt wurde. Das XR Interaction Toolkit bietet eine Vielzahl an simplen Interaktionen in VR wie Bewegungstypen, Greifen, Werfen, und vielem Weiteren. Dies bildet eine gute Grundlage für die Entwicklung in VR, da fundamentale Features nicht selbst entwickelt werden müssen. Die Anbindung an das Input-System erfolgt im Einklang mit OpenXR. OpenXR setzt für alle unterstützten VR-Controller gemeinsame Aktionen fest und händelt die gerätspezifische Ausführung selbst. Das Input-System muss sich somit ausschließlich an Funktionalität wie "Select", oder "Trigger" anhängen anstatt die Buttons der einzelnen Geräte anzusprechen. Dies ist ein sehr simples und dynamisches System, welches es VR-Entwicklern leicht macht, Inputs aller unterstützten VR-Controller zu verarbeiten ohne signifikanten Extraaufwand.

Während dieses System sehr gut für den gewollten Nutzen funktioniert, ist es nicht gut erweiterbar. Wenn sich ein weiteres Gerät an die genannten Grundfunktionalitäten wie "Select" und "Trigger" anbieten möchte, wird das System sehr schnell sehr kompliziert. In unserem Beispiel äußerte sich dies darin, dass wir die SenseGloves nutzen wollten, um mit einer speziellen Finger-Geste ein Teleportationsfeature des XR Interaction Toolkits auszulösen. Während die Auswertung einer Geste durch die SenseGlove-eigene Softwarelösung trivial ist, ist das Unity Input-System so verschlossen gegenüber externer Anbindung, dass eine Anbindung an das XR Interaction Toolkit nicht möglich ist.

Dass es eine theoretisch mögliche Lösung für dieses Problem gibt, zeigt sich darin, dass ein Unity-Mitarbeiter in seiner eigenen Zeit ein Skript veröffentlicht hat, welches ein Input-System Profil für die HTC VIVE Tracker erstellt. Dieses Profil bietet Funktionalität zum Abgreifen der realen Position und Rotation der Tracker an und half enorm dabei, die SenseGloves in Raum bewegbar zu machen. Dieses Skript ist jedoch für solch eine simple Hardware schon sehr komplex. Eine Anbindung der SenseGloves an das Input-System ist ein zu großes Unterfangen für dieses Projekt.

Somit sind VR-Grundfunktionen nur über VR-Controller ansprechbar. Anstatt zu versuchen die gesamten Funktionalitäten neu zu schreiben, entschlossen wir uns dafür, einen Spieler sowohl einen VR-Controller, als auch einen SenseGlove an jeweils einer Hand nutzen zu lassen. Indem wir die gesamt-nötige Grundfunktionalität auf einen VR-Controller setzen, steht uns frei die haptischen Handschuhe vorzuzeigen ohne einen Durchlauf des Spiels unmöglich zu machen.

5.3 Motion Sickness

Motion Sickness ist ein wichtiges Thema in der VR-Entwicklung. Manche Probleme können durch verbesserte Hardware gelöst werden, indem beispielsweise die Bildschirmauflösung erhöht wird, jedoch müssen viele sensible Entscheidungen in der Software selbst getroffen werden. Dabei ist die Art der Bewegung im Raum (auch genannt: "Locomotion") eine sehr grundlegende Richtungsentscheidung.

5.3.1 Verschiedene Arten von Locomotion

Locomotion teilt sich in zwei Subgruppen auf: Fortbewegung und Drehung. Dabei kann ein Spieler sich immer physisch im Raum bewegen und seinen Kopf drehen, um eine eins-zu-eins

Übertragung dieser Bewegung in die virtuelle Welt zu erhalten. Ein Spieler kann sich somit ohne Knopf-Inputs hinsetzen, umschauen und jegliche andere Aktivitäten durchführen, die innerhalb des kleinen Play-spaces möglich sind.

Sollte das Spiel jedoch weitläufigere Bewegungen fordern, wird dies zu einem Problem. Ein Spieler darf den Playspace in der echten Welt natürlich nicht verlassen, während Spiele sich nicht auf diesen Bereich begrenzen wollen. Spiele bieten einem Spieler somit die Option an, sich durch Knopf-Inputs fortzubewegen und zu drehen.

Fortbewegung

Fortbewegung kann "continuous" oder via "teleportation" passieren. Ersteres nutzt einen Joystick um den Spieler in eine Richtung zu bewegen. Diese Bewegung ist fortwährend in Echtzeit. Dadurch bewegt der virtuelle Körper sich, der echte jedoch nicht. Viele Nutzer erfahren zumindest initial das Gefühl, dass ihr Körper unter ihnen weg gezogen wird. Dies führt zu Motion Sickness. Hingegen ist diese Art der Fortbewegung sehr schnell und präzise und somit in einem schnellen Spiel vorteilhaft.

Teleportation kann vom Spieler per Knopfdruck aktiviert werden. Daraufhin zeigt das Programm einen Strahl an, mit welchem eine Zielposition auf einem Untergrund bestimmt werden kann, zu welchem der Spieler sich teleportieren möchte. Da diese Positionsänderung sehr schnell und oftmals mit einem kurzen fade-to-black passiert, wird hierbei Motion Sickness für die meisten Nutzer vermieden. Diese Art der Fortbewegung ist hingegen langsamer und in manchen Spielen störend.

Drehung

Damit ein Spieler sich nicht in der echten Welt um sich selbst drehen muss, kann diese Rotation auch per Knopfdruck erledigt werden. Erneut gibt es zwei Lösungen: "continuous" und "snapping". Continuous stellt hierbei erneut eine konstante Drehung in Echtzeit mit einer festgelegten Geschwindigkeit dar, sollte ein Joystick in die jeweilige Richtung bewegt werden. Ebenso wie bei der Fortbewegung führt diese Form der Drehung oftmals zu Motion Sickness, da die Augen eine Drehung erfahren die der Körper selbst nicht vollführt.

Die snapping-Option dreht den Blick eines Spielers in der virtuellen Welt auf Knopfdruck um einen festgelegten Winkel. Dies vermeidet Motion Sickness, indem keine Bewegung simuliert wird sondern sich der Blick direkt ändert.

5.3.2 Anforderung an Locomotion

Unser Projekt legt keinen Wert auf schnelle Bewegung, sondern vielmehr auf ein gutes Spielgefühl und das Lösen von Rätseln ohne Zeitdruck. Deswegen haben wir uns bei der Entwicklung für die Teleport-Fortbewegung und das Snap-Drehen entschieden. Des Weiteren wurden die teleportierbaren Bereiche stark reduziert um die Bewegung eines Spielers durch die jeweiligen Räume zu kontrollieren und somit sicherzustellen, dass ein Spieler die relevanten Bereiche eines Raumes erkennt und nicht zu stark von der Umgebung abgelenkt und verwirrt wird.

5.3.3 Technologie

5.3.4 Technische Entscheidungen und ggf. Probleme / Umgang?

Entwicklungsengine

Die technische Umsetzung des Projekts erfolgte in der Game Engine "Unity". Dies ist eine der derzeit populärsten Game Engines auf dem Markt und stellt den Industrie-Standard für Spielentwicklung in virtueller Realität dar. Darüber hinaus bietet Unity eine offiziell unterstützte Erweiterung namens "XR Interaction Toolkit" an, welche viele grundlegende VR-Funktionalitäten in ein Unity Projekt integriert und somit den Entwicklungsprozess deutlich beschleunigt. Des Weiteren unterstützt das XR Interaction Toolkit die externe Software "OpenXR".

Open XR

OpenXR stellt eine allgemeine Schnittstelle für eine Vielzahl von VR-Brillen dar, indem es allgemeine Aktionen definiert mit welchen das XR Interaction Toolkit und weitere Software arbeiten kann. Die device-basierten Mappings werden von OpenXR übernommen.

SteamVR

Die Videospiel-Vertriebsplattform "Steam" bietet eine eigene Softwarelösung "SteamVR" an, welche es ermöglicht verschiedene Geräte miteinander zu verbinden, damit diese beim Ausführen einer Software zusammenarbeiten. Es muss SteamVR genutzt werden, da dies die einzige Softwarelösung ist, die die HTC VIVE Tracker 3.0 unterstützt, welche genutzt werden um die SenseGloves im realen Raum zu tracken.

SenseCom

Um die SenseGloves zu nutzen muss erst eine Bluetooth-Verbindung mit einem Computer aufgebaut werden. Wenn auf diesem Computer eine Anwendung, welche die SenseGloves unterstützt, ausgeführt wird, wird automatisch die "SenseCom" Software ausgeführt, welche es ermöglicht die SenseGloves zu kalibrieren und daraufhin in der Anwendung zu nutzen.