

Das Erwachen der Vergangenheit

1 Genre und Zielgruppe	2
2 Story	3
2.1 Vorgeschichte	3
3 Spielmechaniken	5
3.1 PC Rätsel	5
3.2 VR Rätsel	6
4 Grafikstil	9
5 Technische Anforderungen	11
6 Spielfortschritt und Level-Design	12
7 Besondere Merkmale/Innovationen	14
8 Team	15

1 Genre und Zielgruppe

Unser Spiel definiert sich durch einen fesselnden Genre-Mix, der Rätsel und Geschicklichkeit in einem einzigen Spielerlebnis vereint. Dieser Ansatz ermöglicht es, Spielende unterschiedlicher Interessen anzusprechen und eine breite Zielgruppe anzuziehen.

"Das Erwachen der Vergangenheit" richtet sich vor allem an Casual Gamer, die sich durch ihre gelegentliche Teilnahme am Spielen auszeichnen, ohne sich dabei intensiv in komplexe Spielmechaniken vertiefen zu müssen. Die intuitiven Rätsel und Herausforderungen sprechen Spielende an, die nach unterhaltsamen und dennoch anspruchsvollen Erlebnissen suchen. Dank der flexiblen Struktur des Spiels können Spielende unkompliziert in die faszinierende Welt von "Das Erwachen der Vergangenheit" eintauchen, ohne dabei tiefgreifende Gaming-Kenntnisse zu benötigen.

2 Story

Willkommen in der fesselnden Welt von "Das Erwachen der Vergangenheit"! Dieses einzigartige PC- und VR-Spiel entführt die Spielenden in die tiefsten Geheimnisse von Anny, einer herausragenden Archäologin mit unersättlicher Liebe zur Geschichte und einem unstillbaren Abenteuergeist. Bei ihrer letzten Ausgrabung stößt sie auf einen sensationellen Fund – einen 18 Millionen Jahre alten Schädel, begleitet von einem rätselhaften Artefakt, das nicht aus unserer Welt zu stammen scheint.

2.1 Vorgeschichte

Alles begann mit einem sensationellen Fund – einem 18 Millionen Jahre alten Schädel. Doch das war nur der Auftakt zu einem Abenteuer, das die Grenzen der Realität sprengte. Anny entdeckte ein rätselhaftes Artefakt, das nicht aus unserer Welt zu stammen schien. Als sie es aufhob, brach das Artefakt auseinander und hinterließ eingebrannte Fragmente in ihrer Brille. Doch diese Brille wurde zum Schlüssel zu einer anderen Welt.

Jedes Mal, wenn Anny die Brille aufsetzte, erschien ein Portal, das sie in verschiedene Länder und Zeitalter entführte. Doch zurück in der Realität verging keine Zeit und Teile des Artefakts erschienen mysteriöserweise in ihrer Tasche. Anny traute sich nicht, die Fragmente zusammenzusetzen, da sie nicht wusste, was passieren würde. Sie versuchte es bei anderen Personen, aber für diese war es nur eine gewöhnliche Brille. War alles nur Einbildung oder ein Traum? Aber die Artefakt-Teile erschienen, also musste es doch real sein?

2.2 Gameplay

Das Spiel beginnt mit dem Geheimnis der Großmutter Anny, von dem die Spielenden nach ihrem Tod erfahren. Anny erzählte nie von diesem besonderen Fund. Nach ihrem Tod betreten die Spielenden ein letztes Mal ihre Villa und stoßen auf ihr Tagebuch. Die Seiten sind gefüllt mit faszinierenden Aufzeichnungen über die Brille, das Artefakt und eine andere, unbekannte Welt. Getrieben von Neugier setzen die Spielenden die Brille auf und aktivieren das Portal.

Das "Erwachen der Vergangenheit" ist mehr als ein Spiel – es ist eine atemberaubende Reise durch Raum und Zeit. Durch die dynamische Kombination aus traditionellen Rätseln für den PC und Herausforderungen, die Geschicklichkeit benötigen für VR erleben die Spielenden ein Abenteuer, das sowohl ihre Denkfähigkeiten als auch ihre Geschicklichkeit auf die Probe stellt. Doch das Artefakt hat einen Schutzmechanismus. Die Villa stürzt ein und zerstört das Artefakt sowie die Brille, um das Geheimnis zu wahren.

3 Spielmechaniken

"Das Erwachen der Vergangenheit" zeichnet sich durch eine facettenreiche Spielerfahrung aus, die durch geschickte Rätsel und Herausforderungen sowohl am PC als auch in VR erlebt werden kann.

3.1 PC Rätsel

Zahlencode in ein Zahlenschloss eingeben:

Die Spielenden werden herausgefordert, ihre Logik und Aufmerksamkeit unter Beweis zu stellen, indem sie die Uhrzeit von einer Standuhr ablesen und den korrekten Zahlencode in ein nahegelegenes Zahlenschloss eingeben. Ein subtiler Hinweis in der Umgebung gibt den entscheidenden Anstoß: "Zwischen Gemälden und Fenstern verbirgt sich ein Teil des Geheimnisses, dessen Schlüssel in den Händen der Zeit ruht."



Orte auf einer Weltkarte markieren:

Spielende setzen ihre Fähigkeiten zur Interpretation und Logik ein, während sie die Karte studieren und die besuchten Orte gemäß den Aufzeichnungen im Tagebuch der Großmutter markieren.



Jump 'n' Run:

Durch Sprinten, Springen und das Ausweichen von Hindernissen, während der Boden nach und nach wegbricht, beweisen die Spielenden ihre Beweglichkeit und Schnelligkeit. Diese Sequenz bietet ein dynamisches Spielerlebnis.



3.2 VR Rätsel

Einstürzende Felswand:

Durch logisches Denken und Geschick können die Spielenden das Einstürzen der Felswand durch Ablegen einer Kokosnuss in die Tiki-Statue aktivieren.



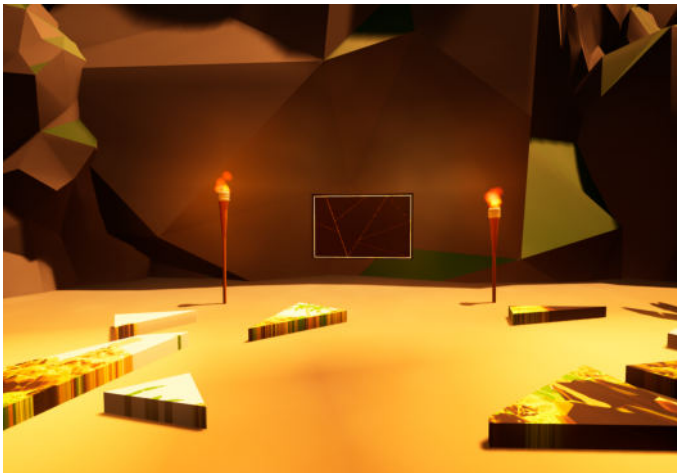
Kokosnuss in eine Statue werfen:

Geschicklichkeit und Präzision sind gefragt, wenn die Spielenden in der virtuellen Welt Kokosnüsse von Palmen holen und diese präzise in eine Tiki-Statue werfen müssen. Die immersive VR-Umgebung erfordert dabei eine genaue Hand-Augen-Koordination für das erfolgreiche Lösen dieses Rätsels.



Wand Puzzle:

Mit genügend Vorstellungsvermögen gelingt es Spielenden durch das Greifen nach verstreuten Puzzlestücken und das Einsetzen dieser an der richtigen Stelle, das Bild in der VR-Welt zu vervollständigen.



Lavahöhle:

Die Geschicklichkeit wird auf die Probe gestellt, wenn die Spielenden vor dem Eingang der Lavahöhle stehen. Durch das Herunterklettern an einem Seil gelangen Spielende in die Lavahöhle. Dort muss eine anspruchsvolle Kletterpassage über flüssige Lava bewältigt werden. Diese VR-Herausforderung bietet ein intensives Spielerlebnis, das sowohl Fingerspitzengefühl als auch Denkvermögen erfordert.



4 Grafikstil

Das Spiel präsentiert einen faszinierenden Kontrast im Grafikstil, der die Spielenden in zwei unterschiedliche Welten eintauchen lässt.

Die VR-Welt beeindruckt mit einem charmanten Low-Poly-Stil, der durch klare Linien und minimalistische Details eine einzigartige Atmosphäre schafft. Diese Stilwahl ermöglicht eine immersive Erfahrung, in der Spielende die Grenzen der Realität durch farbenfrohe und stilisierte Umgebungen erkunden.



Die Villa hingegen ist in einem realistischen Grafikstil gehalten, der mit beeindruckender Detailtreue und lebensechten Texturen eine authentische Umgebung schafft. Die realistische Darstellung in der Villa bildet einen spannenden Kontrast zur abstrakten VR-Welt und bietet den Spielenden ein facettenreiches visuelles Erlebnis.

Durch diese bewusste Kombination von Low-Poly und Realismus wird der Grafikstil zu einem integralen Bestandteil des Spielerlebnisses, das die Dualität der beiden Welten in "Das Erwachen der Vergangenheit" unterstreicht.



5 Technische Anforderungen

Um das Spiel optimal genießen zu können, werden folgende technische Anforderungen empfohlen:

VR-Plattform:

- Meta Quest 3: Das Spiel wurde speziell für die Meta Quest 3 optimiert, um ein immersives Virtual-Reality-Erlebnis zu gewährleisten. Die Quest 3 bietet eine hohe Auflösung und eine Bildwiederholfrequenz von bis zu 120 Hz.

PC-Anforderungen:

- Grafikkarte mit VR-Unterstützung: Um die visuelle Qualität des Spiels voll auszuschöpfen, wird ein leistungsfähiger PC mit einer Grafikkarte empfohlen, die Virtual Reality unterstützt.
- Betriebssystem: Windows 11 64bit

Bildwiederholungsfrequenz:

- 120 fps: Um das bestmögliche Spielerlebnis zu erzielen, wird empfohlen, dass der PC eine Bildwiederholungsfrequenz von 120 fps erreichen kann, da die Quest 3 diese Frequenz unterstützt.

Kabellose Verbindung mit Virtual Desktop:

- Virtual Desktop: Um ein kabelloses Spielerlebnis zu ermöglichen, empfehlen wir die Nutzung von Virtual Desktop. Hierbei wird die Meta Quest 3 drahtlos mit dem PC verbunden, um maximale Bewegungsfreiheit zu gewährleisten. (Siehe Dokument "Installationsanleitung")

Netzwerkanforderungen:

- Gemeinsames Netzwerk: Sowohl die VR-Brille als auch der PC müssen sich im gleichen Netzwerk befinden, um eine stabile und reibungslose Verbindung sicherzustellen.

6 Spielfortschritt und Level-Design

Das Level-Design und der Spielfortschritt von "Das Erwachen der Vergangenheit" sind kunstvoll miteinander verflochten, um ein nahtloses und fesselndes Spielerlebnis zu schaffen. Spielende werden von der Geschichte mitgerissen, während sie die Geheimnisse in der Villa und der VR-Welt enthüllen und erleben ein Abenteuer, das Realität und Fantasie auf faszinierende Weise miteinander verschmelzen lässt.

Villa:

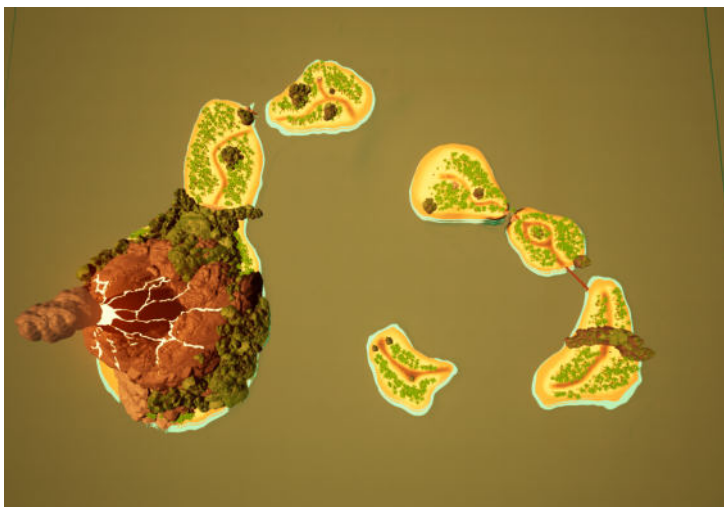
Die Reise beginnt in der Villa, dem Startraum des Spiels. Spielende entdecken das alte Tagebuch ihrer Großmutter Anny, das eine tiefgreifende Geschichte enthüllt. Das Tagebuch ist nicht nur der Schlüssel zu Anny's Vergangenheit, sondern auch zum Verständnis des geheimnisvollen Artefakts und der magischen Brille.

Das Level-Design der Villa schafft eine immersive Atmosphäre, die mit Details gefüllt ist und die Spielenden dazu ermutigt, sich auf die Suche nach Hinweisen und Geheimnissen zu machen. Die Villa dient nicht nur als Ausgangspunkt, sondern auch als zentraler Knotenpunkt, von dem aus Spielende in die VR-Welt teleportiert werden.

Insel – Die VR-Welt:

Nach dem Aufsetzen der Brille betreten Spielende die faszinierende VR-Welt, die aus einer Inselgruppe von mehreren kleinen Inseln besteht.

Das Level-Design auf der Insel bietet eine atemberaubende Kulisse. Die VR-Welt ist linear aufgebaut. Auf jeder Insel gibt es verschiedene Rätsel zu lösen, wodurch der Spielende auf die nächste Insel geleitet wird.



Spielverlauf - Wechsel zwischen Welten:

Der Spielfortschritt wird durch das Sammeln von Artefaktstücken vorangetrieben. Nach jedem Rätsel in der Villa erhalten die Spielenden ein Artefaktstück, das sie in einen Sockel platzieren müssen, wodurch ein Portal geöffnet wird. Dieser Mechanismus ermöglicht den Wechsel zwischen den Welten und treibt die Geschichte voran.

Die Herausforderungen nehmen zu, während die Spielenden tiefer in die Geschichte eintauchen. Die Rätsel in der Villa erfordern Logik und Aufmerksamkeit, während die Rätsel in der VR-Welt auf Herausforderungen basieren, die Geschicklichkeit erfordern.

Die Fluchtsequenz am Ende, mit Jump-'n'-Run-Elementen und dem Einsturz der Villa, stellt die ultimative Herausforderung dar und bildet den Höhepunkt dieser aufregenden Reise.

7 Besondere Merkmale/Innovationen

Unser Spiel sticht durch diverse Merkmale und innovative Designentscheidungen hervor, die das Spielerlebnis zu etwas Besonderem machen.

- **Nahtloser Wechsel zwischen PC und VR**

- Die Fähigkeit, nahtlos zwischen dem klassischen PC-Spielerlebnis und der immersiven VR-Welt zu wechseln, ist eine herausragende Innovation. Diese Dualität ermöglicht es den Spielenden, die Geschichte sowohl auf dem Bildschirm als auch in Virtual Reality zu erleben, wodurch eine einzigartige Verbindung zwischen beiden Medien entsteht.

- **Integrierte Story-Elemente**

- Die Integration von Story-Elementen, wie dem Fund des Tagebuchs, der Brille und dem Lösen von Rätseln in der Villa, ermöglicht es den Spielenden, tiefer in die Geschichte einzutauchen. Die Artefaktstücke, die in der Villa gefunden werden, tragen zur Entfaltung der Handlung bei und schaffen eine fesselnde Verbindung zwischen den Geschichten aus der Vergangenheit und der Gegenwart, sowie der Verbindung zwischen den Medien PC und VR.

- **Dynamische Kombination von Rätselarten**

- Durch die raffinierte Kombination aus traditionellen und Logik fokussierten Rätseln für den PC und auf Geschicklichkeit basierten Herausforderungen für VR wird das Spielerlebnis vielseitig. Spielende müssen nicht nur ihre Denkfähigkeiten, sondern auch ihr Geschick unter Beweis stellen, um die Rätsel zu meistern.

8 Team

Wir sind ein passioniertes Team von vier Studierenden des Studiengangs Computer Science and Media an der Hochschule der Medien in Stuttgart. Unser gemeinsames Interesse und unsere Leidenschaft für die Verschmelzung von Informatik und Medien haben uns dazu inspiriert, ein einzigartiges und innovatives Game zu entwickeln, das wir nun mit Freude beim DCP 2024 einreichen.



Alexander Kraus



Carolin Calvetti



Paul Riesch



Vivienne Wolf