



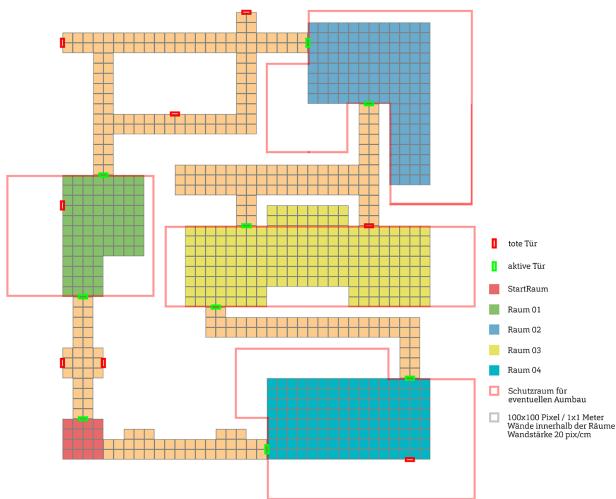
Dokumentation Alpha Phase

Tobias Jöns
Kaïke Tappe
Hanna Zink
Wojciech Kosciuk

21.12.2020

Map

Um das Konzept der ersten Gruppe umzusetzen, haben wir zunächst einen Entwurf für eine Map erstellt und uns überlegt, was für Räume zum Setting passen würden. Letztendlich haben wir uns für einen Duschaum, ein Krankenzimmer, eine Gummizelle und einen Wartebereich entschieden. Der Wartebereich stellt den Eingang zur Psychiatrie dar und damit den Zielpunkt des Spiels. Die einzelnen Räume sind durch lange dunkle Gänge miteinander verbunden. An einigen Gängen befinden sich Dead Ends und tote Türen, so wirkt das Gebäude größer als es ist.



Entwurf



Aktueller Stand

Steuerung

Dann haben wir die Steuerung umgesetzt und Interaktionen mit Objekten möglich gemacht. Die Fortbewegung im Spiel funktioniert indem der Blick auf die Wegpunkte gerichtet wird, welche sich auf dem Boden befinden. Wenn ein Wegpunkt fokussiert wird erscheint ein Auswahlkreis, der die Interaktion bestätigt, sobald der Kreis gefüllt ist. Daraufhin bewegt die Kamera sich auf diesen Punkt und neue Wegpunkte erscheinen.

Die Interaktion mit Objekten funktioniert auf die gleiche Weise. Durch Fokussieren kann man ein Objekt zum Beispiel aufheben, anschauen und dann auch automatisch einsammeln (wenn möglich).

Rätsel

Anschließend haben wir begonnen uns Rätsel zu überlegen, welche gelöst werden müssen, um das Spiel zu meistern bzw. die Psychiatrie zu verlassen. Diese Rätsel haben wir dann in das Spiel implementiert.

Rätsel Duschraum

Ziel: den Schlüssel finden, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen.

- In einem der Waschbecken liegt ein Stück Seife, welches gefunden werden muss. Durch Anschauen wird das Objekt aufgenommen und man kann es von allen Seiten betrachten. Anschließend wird die Seife eingesammelt und muss weiter genutzt werden um den Schlüssel zu finden.
- Im Schrank unter den Waschbecken mit der Seife befindet sich ein Quietscheentchen als Hinweis, wo die Seife hin soll. Unter einer der Duschen befindet sich ebenfalls ein Quietscheentchen. Dieses muss mit den Augen fixiert werden, damit die Seife unter der Dusche abgelegt werden kann.
- Dann muss auf die Knöpfe der Dusche geblickt werden, um die Dusche einzuschalten.
- Dadurch löst sich die Seife auf und legt einen Schlüssel frei, welcher auf dem Boden zu finden ist.
- Der Schlüssel wird durch Anschauen eingesammelt und dadurch kann man die Tür zum nächsten Raum öffnen.

Reiz	Reaktion
SP schaut auf Seife	Seife wird aufgesammelt, angeschaut und dann eingesammelt.
SP schaut auf Schranktür(en)	Die Schranktüren öffnen sich und bleiben geöffnet (muss noch implementiert werden, sowie das zweite Quietscheentchen)
SP schaut auf zweites Entchen	Seife wird unter der dazugehörigen Dusche abgelegt.
SP schaut auf Duschknöpfe	Wasser startet, Seife löst sich langsam auf, Schlüssel taucht auf.

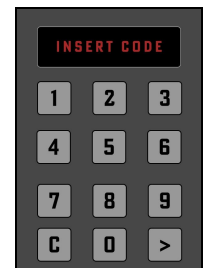
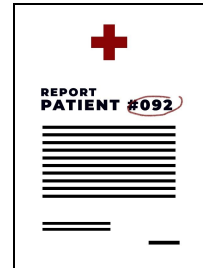
SP schaut auf Schlüssel	Schlüssel wird angeschaut und dann eingesammelt. Die Tür kann geöffnet werden.
-------------------------	--

Um auf die Seife aufmerksam zu machen und zu erklären warum man die Seife nicht im Waschbecken lösen kann, sollte bei dem Waschbecken, wo die Seife drin liegt, ein Schild o.Ä. Sein, wo drauf steht 'Defekt' oder 'Außer Betrieb'. Dies lenkt außerdem den Blick mehr in Richtung Waschbecken, wo die Seife liegt.

Rätsel Krankenzimmer

Ziel: Den Schlüssel finden, der die Tür öffnet

- Unter einem der Krankenbetten liegt ein Zettel/eine Patientenakte mit einer großen, deutlich lesbaren Nummer. Dieser kann aufgehoben und betrachtet werden, danach wird er "mitgenommen"
- Im Büro nebenan befindet sich ein Safe, der sich mittels der gefundenen Zahlenkombination öffnen lässt. Wenn der Zettel bereits aufgehoben wurde öffnet sich dieser durch einfaches Anschauen. Darin liegt ein Schlüssel.
- Durch aufsammeln des Schlüssels lässt sich die Tür zum Flur öffnen.



Rechts sind zwei grobe Skizzen der benötigten Grafiken, sie sind zur Zeit noch nicht in der UV der entsprechenden Objekte enthalten. Denkbar wäre hier auch, dass die Spielenden den Zahlencode selber eingeben müssen.

Reiz	Reaktion
SP schaut zuerst auf Tresor	Nichts passiert
SP schaut auf Zettel	Zettel wird angeschaut und aufgehoben
SP schaut auf Tresor (nach dem Zettel)	Tresor öffnet sich
SP schaut auf Schlüssel	Schlüssel wird aufgehoben und Tür öffnet sich

(Rätsel) Gummizelle und Kinderzimmer

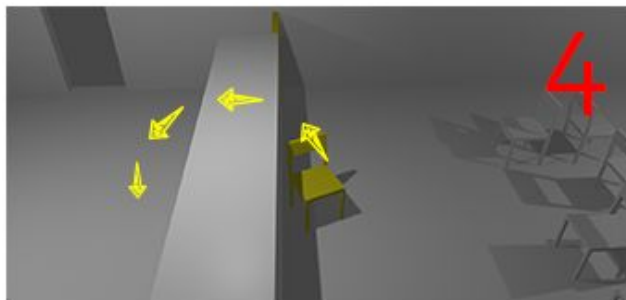
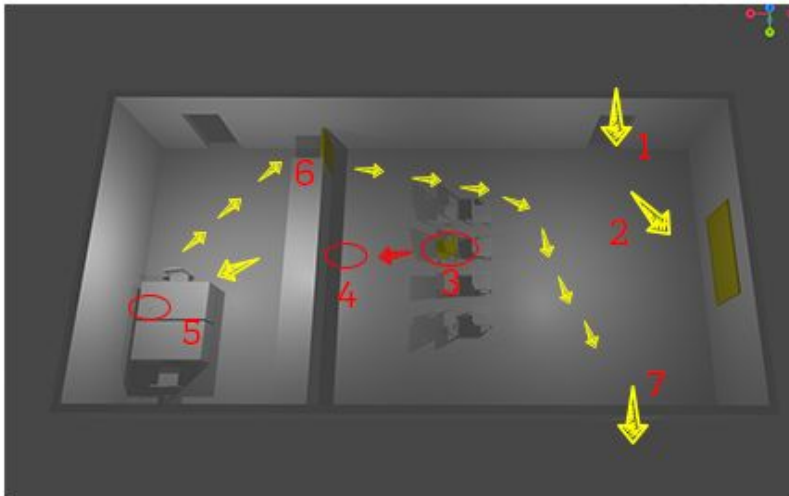
Bisher keines, stattdessen schon einige gruselige Deko Elemente. Hier kann natürlich gerne ein weiteres Rätsel eingebaut werden. Von der Gummizelle aus begibt sich der Spieler in den nächsten Raum, welcher den Kleiderschrank eines Kindes darstellen soll und kommt dann in das Kinderzimmer selbst.

Im aktuellen Zustand dient dieser Bereich des Spiels dazu den gruseligen Aspekt des Spiels mit abzudecken. Des Weiteren soll dem Spieler klarer werden, dass der Patient krank ist, sich verfolgt fühlt und sich Dinge vorstellt, die gar nicht existieren. Die Wörter an der Wand treten hier zum ersten mal und bisher letzten Mal auf. Der Patient glaubt ein schweres Verbrechen begangen zu haben und sieht die Beweise für seine angebliche Tat, die in den Räumen verstreut sind und schließlich mit den Wörtern an der Wand enden.

Weitere Ideen für diesen Bereich sind:

- Mit Blut beschmierte Wände könnten nach dem 3. Raum auch noch im Flur danach eine Rolle spielen und den Gefühlszustand aufrecht erhalten.
- Der Teddy in der Gummizelle verfolgt den Spieler mit seinem Blick, aktuell wippt dieser hin und her.
- Der Spieler bleibt einen Moment in der Gummizelle gefangen, weil alle Türen geschlossen sind bis eine Tür quietschend aufgeht.
- Im Zimmer sind mehr "Beweise" für ein Verbrechen.

Rätsel Wartezimmer



- 1 Trigger: Licht aus -> Taschenlampe an
- 2 Betrachten des Bildes ermöglicht das Bewegen des Stuhls
- 3 Stuhl wird an Position verschoben
- 4 Stuhl ermöglicht das Steigen über den Tressen
- 5 Schlüssel öffnet Tür 6 und 7

Das Gemälde an der Wand soll die Anordnung der Stühle im Wartezimmer widerspiegeln und dem Spieler einen Hinweis geben mit welchem Stuhl er interagieren kann (8 Objekte, ein Objekt sticht hervor).



Vorschlag für die Bildgestaltung

Auswertung Playtests (Zusammenfassung)

- Objekte besser sichtbar machen
- Rückmeldung bei Interaktionen (Aufheben ist z.B. nicht verständlich)
- Gruselige Atmosphäre wird schon ganz gut dargestellt
- Gute (unerwartete) Stellen für Jumpscares wären helle Bereiche in den Fluren, weil sie dort nicht erwartet wurden.
- Steuerung ist sehr intuitiv
- Laufen ist für manche zu schnell für manche zu langsam
- Wegpunkte teils schwer zu treffen, wenn weiter entfernt
- Rätselobjekte optisch optimieren und eventuell besser platzieren

Vorschläge für die Beta-Phase

Während wir das Konzept der ersten Gruppe umgesetzt haben, sind uns noch einige Ideen gekommen, die wir nicht vorenthalten wollen.

Optik

Gruppe 1 hatte sich ja bereits Gedanken zur Optik der Szenerie gemacht. Wir haben (hoffentlich) einige dieser Ideen bereits grob angedeutet und bringen nun selber einige Vorschläge mit:

Wir stellen uns eine Steigerung des Verfalls und des Wahnsinns von Raum zu Raum vor, der sich durch Gekritzeln an den Wänden, Blut, Kratzer, zerstörte Objekte, usw. darstellt. Je weiter man den Gängen folgt, desto mehr nimmt der Wahn zu. Im letzten Raum gehen die Lichter aus und nur noch eine kleine Taschenlampe erleuchtet das Zimmer (bisher hat man die einfach). Denkbar wären noch Bilder oder Gegenstände, die sich im Augenwinkel bewegen und kleine Schnipsel mit Informationen zur Hintergrundgeschichte der Anstalt oder des Patienten. Lampen die flackern könnten die Stimmung nervöser gestalten.

Sound Design

Um die Atmosphäre zu unterstützen, sollen gezielt Sounds eingesetzt werden. Diese sollen auch eine Steigerung des Wahnsinns des Patienten/des Spielers symbolisieren. Zum Beispiel können zu Beginn des Spiels leise Stimmen Hinweise für die Rätsel flüstern und später nur noch irres Geplapper von sich geben.

Interaktion

Die Räume sind noch ziemlich spärlich mit Objekten bestückt. Dadurch sind die Rätsel ziemlich eindeutig zu lösen. Angedacht sind mehr Interaktionsmöglichkeiten, welche nicht unbedingt was mit den Rätseln zu tun haben müssen. Interaktionen können aber auch als Hinweise auf die Lösung genutzt werden.

Dass Gegenstände nach dem Anschauen mitgenommen werden war unseren Testern nicht ganz klar. Daher braucht das Spiel hier auf jeden Fall eine Rückmeldung für die Spielenden. Der Ladekreis könnte bei Gegenständen, die mitgenommen werden können auch eine andere Form annehmen, als bei anderen Interaktionen. Also zum Beispiel Füße zum Laufen, Lupe zum Anschauen und eine Hand zum Aufheben.

Hilfestellung

An einigen Stellen sind eventuell Hilfestellungen sinnvoll, damit das Spiel nicht zu schwer wird. Besonders bei der Orientierung auf der Map sollte etwas nachgeholfen werden. Man könnte zum Beispiel den richtigen Weg durch Licht oder Bewegungen (sich drehender Ventilator, Schatten, der vorbei huscht,...) andeuten. Beides zieht die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich. Alternativ kann man bereits besuchte Wegpunkte auch umfärben, um dem Spieler neue Wege aufzuweisen, welche er noch nicht besucht hat.

Bewegung

Da einige Playtester Probleme mit Motion Sickness hatten und andere wiederum gar nicht, haben wir überlegt, dass es im Startmenü die Option geben könnte, ob man sich von Wegpunkt zu Wegpunkt bewegen möchte (so wie es jetzt grade ist) oder von Wegpunkt zu Wegpunkt teleportiert wird. Eine andere Möglichkeit, die sich damit auch kombinieren lassen würde, wäre es die Laufgeschwindigkeit im Startmenü selber einstellen zu können. Beispiele hierfür stehen zum Teil bereits im Game Manager.

Spielende

Basierend auf dem Konzept von der ersten Gruppe, wo steht, dass der Spieler nach Verlassen der Psychiatrie in Ohnmacht fällt und sich wieder in seiner Zelle befindet, hatten wir überlegt, dass dann das Spiel erneut von vorne startet. Zwischen Ende und Neustart könnte man eine Animation abspielen vom Entkommen in der Nacht und dem wieder aufwachen in der Psychiatrie. Da wir noch kein Ende implementiert haben, hat die nächste Gruppe hier freie Hand über das Geschehen.

Bugs

Leider funktioniert noch nicht alles im Spiel. An einigen Stellen kann man durch Wände hindurch mit Objekten interagieren. Außerdem hatten wir mit Performanceproblemen zu kämpfen. Wir vermuten, dass das an den Lichtern (Mode : Realtime, Render Mode : Important) liegt. Deshalb werden nun, je nachdem wo man sich auf der Map befindet, einzelne Teile bzw. Räume deaktiviert, sobald man diese verlässt. Danach lief das Spiel auf allen getesteten Smartphones ruckelfrei.

Alpha Playtest

Wie fühlt sich die VR-Szene für dich an? (in jedem Raum/mehrfach fragen)

- Zelle: schön, grün, freundlich / Gefängnis?
- Schön grün

Beschreibe, um welche Art von Spiel es sich hier handelt/handeln könnte. // Was erwartest du von der Szene?

- Bin in einem Krankenhaus und muss entkommen, grusel-rätsel-spiel

Wie findest du die Atmosphäre?

- Gruselig, ist neugierig, sound helfen enorm
- Düstere atmosphäre

Hast du Jumpscares erwartet? Wenn ja an welchen Stellen?

- Ganz am anfang nach der ersten tür hätte sie jumpscare erwartet, im hellen so gar nicht
- Nein gar nicht, keine angst

Wo hättest du dich gerne mehr umgesehen, wo weniger?

- Ist ok so, ist frei genug

Wie findest du die Steuerung? Ist sie intuitiv? (Fortbewegung & Interaktion mit Objekten)

- Laufen ist gut, teleportation wäre aber evtl eine möglichkeit gegen motion sickness, könnte man gut mal testen oder als wechseloption zur verfügung stellen
- Wegpunkte nicht sofort erkannt zum laufen, ladekreis schlecht sichtbar, ladekreis ist zu langsam
- Fadenkreuz o.ä. Um zu helfen mitte zu erkennen, wegpunkte lassen sich schwer treffen, laufen sehr intuitiv

Findest du die Rätsel logisch/zu einfach/ zu schwer/ ...?

- Es fehlt noch ein wenig rückmeldung vom spiel, wegpunkte vor objekten sind gute hinweise auf Rätselschritte
- Ist nicht von alleine auf Rätselsuche gekommen
- Seife nicht von alleine gefunden, dachte man kann nicht mit waschbecken interagieren

(Fällt dir die Orientierung sehr schwer?) Wie orientierst du dich?

- Sehr gut orientiert, augenhöhe ist gut
- Teilweise zu dunkel
- Bis in den ersten Raum keine probleme, dann türen verwechselt, im zweiten Flur orientierungslos

Läuft das Spiel flüssig?

- Ja
- Ja
- Ja

Anmerkungen:

- Eventuell Schlüssel in Seife beim Aufheben erkennbar machen
- Ist Seife überhaupt als Seife erkennbar? Nein: Schwamm?
- 1 Absturz, Handy läuft heiß
- Wegpunkte teils schwer zu treffen

Aussagen/Protokoll(unvollständig):

Test 1

- Ich bin im Gefängnis
- Kann ich jetzt auf Klo gehen?
- Dusche sieht cool aus.
- Hab ich jetzt was aufgenommen? (Seife)
- Ich weiß jetzt nicht ob ich noch was machen soll
- Atmo: gruselig, neugierig
- Probleme beim Fokussieren (eigene Beobachtung)
- Helligkeit: Es geht.
- LaufSpeed: ist ok / Teleport: nicht klar
- Gehen ist an sich ok.
- Ich weiß manchmal nicht wo ich interagieren kann.
- Safe: Box mit Schalter
- Aufgabe: Ich muss hier Rauskommen. Ich bin im Krankenhaus / Anstalt
- Grusel würde mit sounds besser laufen
- Jump: bei der ersten Tür (erwartet), im Gang (unerwartet)
- genug Punkte auf dem Boden
- durch wenige sachen zum gucken konnte man drauf kommen was man machen muss
- Orientierung: Loopgang erkannt, sonst ganz gut.
- Hinweise allein durch Wegpunkte

Test 2

- Was macht man da?
- Kann ich auf dem Stuhl sitzen, kann ich was machen.
- Man sieht den Punkt zum Fokussieren nicht. Problem beim Steuern
- Kann ich hier duschen oder was, cool.
- Teilweise sehr dunkel, Problem beim orientieren.
- Keine Punkte zum Weitergehen (Dusche)
- Auswahl Speed: schneller
- LaufSpeed: schneller
- Denkt, dass es ein WohnungShowCase ist
- Er weiß nicht was er machen soll.
- Man muss viel suchen
- Bad ist Küche
- Seife ist Schwamm
- Handy wird sehr heiß, läuft flüssig (Sony Xperia)