

Temporum facta Casa: Ein Haus für die Zeiten

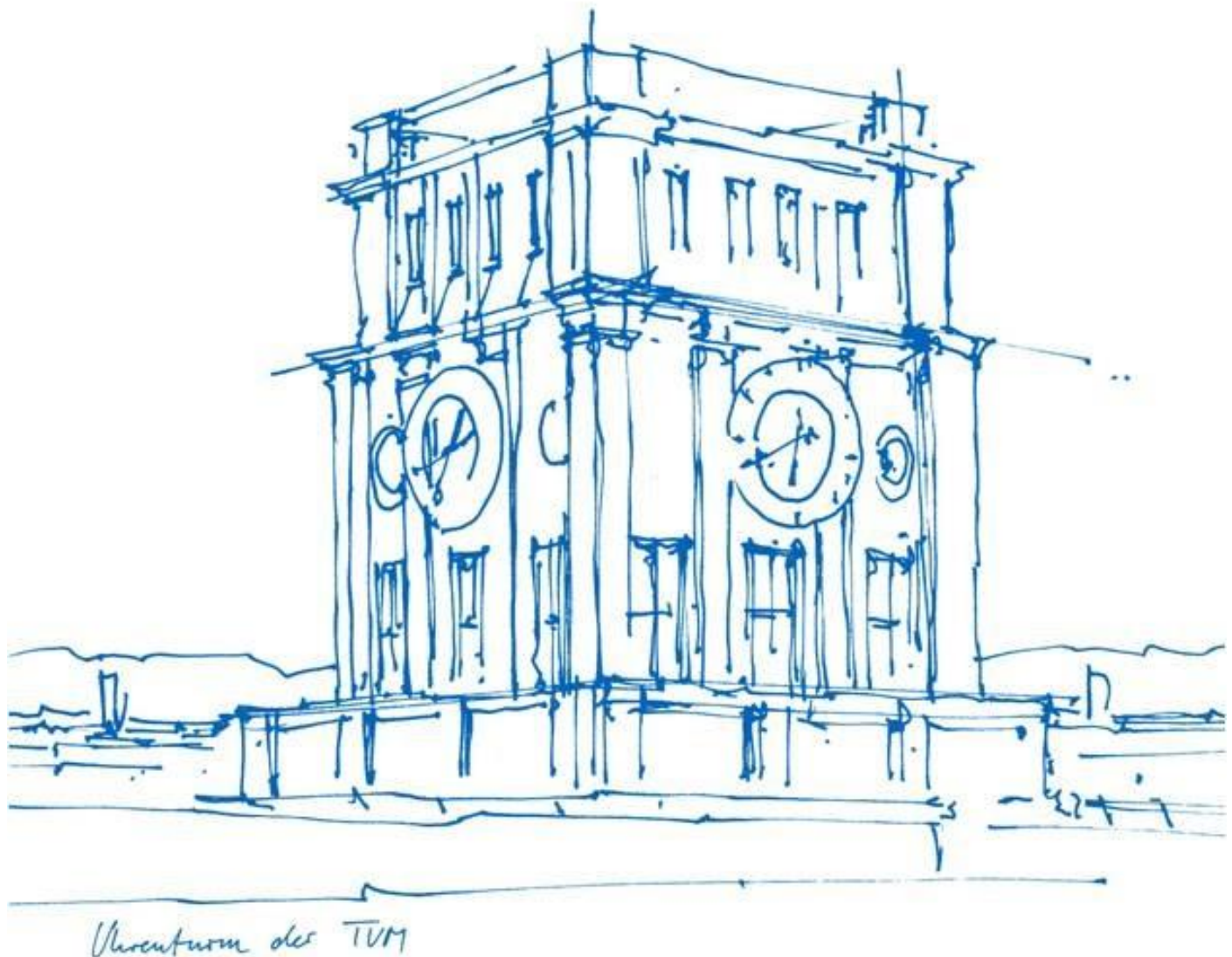
Zeitreisespiel zur Darstellung gealterter Architektur

Daniel Klitzner, Frederic Chovghi, Jonas Hack, Marina Weber, Philipp Havemann, Yu Zhai

Interaktive Visualisierung

Fakultät für Informatik / Architektur

Prof. Dr. Ing. Petzold



Grundidee

Visualisierung von Holzalterung durch Zeitreisen mit zusätzlichen Gameplay- elementen

Das Spiel wird ein simpler, sogenannter „Walking Simulator“ sein. Dies bedeutet, dass man sich in der Welt frei bewegen kann. Der Fokus der Welt wird eine kleine Siedlung sein, welche aus verschiedenen hölzernen Bauten besteht. Die Umgebung dieser Siedlung planen wir mit natürlichen Elementen zu gestalten, wie z.B. einem Wald. Das Gelände außerhalb der Siedlung muss nicht komplett begehbar sein, es dient primär der Schaffung einer angemessenen Atmosphäre.

Indem zwischen zwei Zeitpunkten (Vergangenheit und Gegenwart) hin- und hergesprungen werden kann, kann man die Holzalterung der Gebäude betrachten und nachvollziehen. Diese Zeitpunkte sind fix vorgegeben und es gibt keine Möglichkeit, zu anderen Zeitpunkten zu reisen.

Des Weiteren sind kleine, zusätzliche Spielelemente geplant, die diesem Simulator einen gewissen Spielcharakter hinzufügen: In der Spielwelt werden Collectibles (=sammelbare Objekte) verteilt, die über gewisse Hintergründe der Spielwelt aufklären. Um alle finden zu können, muss man sich in allen 4 Dimensionen (3 räumliche Dimensionen + Zeit) bewegen.

Die Planung der Häuser soll mit dem Fokus auf organische Oberflächen stattfinden, um eine realistisch wirkende Alterung zu ermöglichen. Außerdem wollen wir Gebäude in verschiedenen Baustilen (modernere und ältere) in unsere Welt einbauen, damit wir die Alterung bei verschiedenen Stilen darstellen können.

Projektplanung

Game Features

- Implementierung der „Walking-Mechaniken“
 - Steuerung der Bewegung
 - Abgrenzung der begehbaren Spielewelt
- Zeitreise zwischen Präsenz und Vergangenheit
- Visuell interessante Darstellung der Architektur
 - Ansprechende Atmosphäre
 - Erkundung der Architektur zu verschiedenen Zeitpunkten
 - Lebendige Umgebung
- Informationen über die Spielewelt
 - Verteilung von Collectibles
 - Implementation von Sammlungsmechaniken

Architektur

- Design von Gebäuden in zwei Gebäudetypologien:
 - Modern: zeitgenössisches Gebäude mit Glas, Beton und Holz als Hauptmaterialien
 - Traditionell: historische Bebauung, bestehend aus hauptsächlich Holz und Stein
 - Modellierung der Gebäude mit Fokus auf Optimierung für Games
- ➔ **Fokus auf Außenwände der Gebäude**

Visuelle Inspirationen für die Gebäudeplanung

Beispiele für Häuser im gewünschten Stil



Beispiel für Darstellung der Holzalterung (Vergangenheit vs. Gegenwart)

